

Daca este verde, este biologie. Dacă miroase urât, este chimie. Dacă are numere, este matematică.
Dacă nu funcționează, este tehnologie - Ron Batley

<http://www.xtrempc.ro>

xtremPC

NVIDIA SE DEZLĂNȚUIE GEFORCE FX

**UMFLĂ
POTUL!**

Office
EXPRESS

diverta

5x



Trust
632 AV LCD
POWER
VIDEO

ABSYNTH

LUMEA SUNETELOR VIRTUALE

C&C GENERALS

AVENTURI ÎN BETA TEST

MAD F/X

GRAFICĂ 3D ÎN TIMP REAL

DISCURI FIERBÎNȚI



16 CD-WRITERE ÎN TEST



LCD 18"

**UMFLĂ
POTUL!**



LG FLATRON 885LE

**UMFLĂ
POTUL!**
KT400

CHINTECH - GIGABYTE - SOLTEK

ÎNTÂLNIRE DE GRADUL DDR 333: NFORCE2 INTRĂ ÎN COMPETIȚIE CU KT400



Sunet de calitate încă din 1941

Just listen to this!



Pentru tine, muzica nu este doar divertisment, este o pasiune. Jocurile nu sunt un simplu hobby ci o obsesie. Filmele nu sunt doar imagini ci o experiență spațială.

Pentru tine, Altec Lansing continuă să îmbine arta cu tehnologia și să îți ofere acele momente prețioase când inima este atinsă și spiritul transformat.

Sunetul așa cum vrei tu să îl auzi!

best

computers



La un sistem nou,
mai pune... și un birou*

* Pentru orice sistem cumpărat din magazinele Best Computers în valoare de peste 599 USD fără TVA, primești cadou un birou. Promoție valabilă începând cu luna noiembrie 2002.

Magazine:

- * Unirea Shopping Center - Corp Central, Etaj 3 - Tel: 021 303.01.91/Fax: 021 313.56.75
- * Bucur-Obor - Șos. Colentina nr. 2, Bloc ALMO, Corp 2, Etaj 1 - Tel/Fax: 021 252.69.27
- * Elisabeta - B-dul Regina Elisabeta nr. 25 - Tel: 021 314.76.98/Fax: 021 314.76.99
- * Lipscani - B-dul I.C.Brătianu, Pasaj Pietonal Lipscani - Tel/Fax: 021 310.28.32
- * Dorobanți - Calea Dorobanți nr. 10 (Str. Mihai Eminescu nr. 17) - Tel/Fax: 021 211.85.04

Sediu Central:

- * B-dul Theodor Pallady nr. 26, Sector 3 - Tel/Fax: 021 345.55.05/06/07

www.bestcomputers.ro

info@bestcomputers.ro

magazinul TĂU de calculatoare

Perfecțiunea înseamnă siguranță.



Perfecțiunea înseamnă PRIMEISC

În România prin

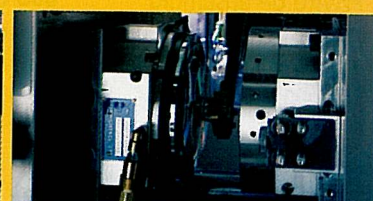
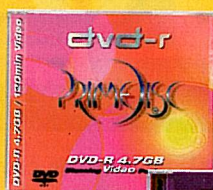
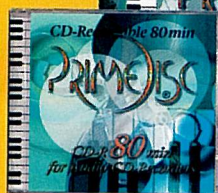
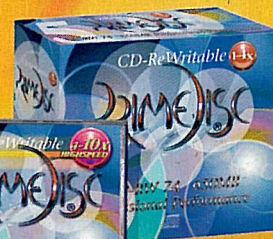
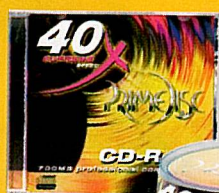
GNG
Comexim

unic importator autorizat

Tel: 021-323 91 27

info@gng.ro

www.gng.ro



CUPRINS

Putere, putere, dar pentru cine?

Este clar că după ce NVIDIA a anunțat GeForceFX, numele noii plăci a fost pe buzele tuturor. Pe majoritatea forumurilor de hardware, jocuri și chiar software, discuțiile erau în toi despre performanțele NV30, eventual cu o comparație condescendentă la adresa Radeon 9700 Pro (după același sistem după care "vizionarii" ATI inventau performanțe pentru aceasta din urmă acum 5-6 luni). La aceasta evident fanii ATI replicau fluturând presupusele performanțe ale viitoarelor plăci R350.

Prima problemă pe care puțini au sesizat-o în febra confruntărilor textuale este că laudă performanțele unei plăci care practic nu există, comparând-o cu o placă deja existentă, aflată în fruntea clasamentului. Chiar și dând Cezarului ce-i al Cezarului, în condițiile în care nu am văzut încă nici un test concludent (în afara celor făcute de NVIDIA, bineînțeles), presupunerile nu pot evolua la rangul de adevăruri. Situația îmi aduce aminte de ce îmi povestea un product manager de la Intel: în momentul în care AMD a anunțat noul procesor Hammer, redactorul șef de la o revistă importantă de IT din Germania l-a sunat pe respectivul reprezentant Intel și l-a întrebat "Acum că AMD a anunțat Hammer, cum aveți de gând să replicați?". Răspunsul a fost: "Cum avem de gând să replicăm la ce?"

Analogia cu situația actuală este destul de potrivită. Metaforic vorbind, să discutăm acum despre GeForce FX în comparație cu Radeon 9700 Pro sau viitoarele plăci de la ATI este ca și cum am discuta despre ce ne aduce Moș Crăciun, neglijând faptul că Moș Crăciun nu există. Sloganul "Crede și nu cerceta" nu se mai aplică de vreo două mii de ani încoace, iar momentan, orice explorare pe teritoriul GeForce FX este imposibilă, datorită faptului că este la fel de iluzoriu ca lumea din Lord of the Rings sau Harry Potter.

Și dați-ne voie să fim sceptici, dacă nu în privința performanțelor plăcii, cel puțin în privința utilității ei anul viitor. Cine are nevoie de atâta putere dezlăntuită? Cine este dispus să plătească peste 400-500 de dolari pentru un echipament hardware ale cărui opțiuni ieșite din comun nu vor fi utilizate de nici un software care va apărea anul viitor (aproape la fel de altfel valabil și pentru Radeon 9700 Pro), va utiliza 2 slot-uri în carcasă și va avea un cooler cât un aspirator de mașină? Sigur, zvonuri există că jocuri ca Doom III sau Command & Conquer Generals vor folosi tehnologiile de pe GeForceFX sau programe ca Mad F/X (prezentat în acest număr), vor beneficia de suport pentru DirectX 9. Însă, după cum se vede, toate acestea vor "beneficia" de ceva și nu vor "necesita" ceva prezent în noile generații de plăci, diferența de 200\$ plătită pe o astfel de placă părând la acest moment nejustificată.

Întrebarea reală rămâne: Cui folosește? Pentru că în definitiv, jocurile nu au nevoie neapărat de o grafică mai bună, dar mercantilismul publisher-ilor promovează jocurile care arată bine și specificații savante pentru diverse aplicații software, pedalând într-un cerc vicios care duce la noi plăci, și mai performante, și mai scumpe, defavorizând totodată și construirea unor "soluții" video (incluzând aici și optimizări sau soft dedicat editării sau captării video semi-profesionale sau oricăror alte aplicații decât jocurile) în dauna unor simple PCB-uri pe care se află un chip care este cu 10% mai rapid în cine știe ce joc față de predecesorul său.

Și nu credem că cei care cheltuie cel mai mult pentru IT, în speță statul, agențiile guvernamentale și alte instituții bugetare, au nevoie de plăci din clasa GeForceFX. Cine are nevoie deci? Nu ne spuneți nici că voi ați vrea una în locul unui GeForce2 MX. Și noi am vrea. Dar de ce nu un GeForce 4 Ti 4600? Sau chiar și un Radeon 9700 Pro. Vă așteptăm cu răspunsuri pe www.xtremPC.ro sau la redactia@xtremPC.ro

Până atunci însă, "La Mulți Ani" și "Sărbători Fericite!"

Scris de XtremPC



044 SHARP ZAURUS SL-5500G

Mai mult decât un PDA

026 GeForceFX

Noul actor de la Hollywood



068 MAD F/X

Viitorul graficii profesionale 3D este randarea în timp real



066 SPLUTTERFISH BRAZIL

Vizualizare de calitate pentru 3D Studio Max

028

SCRIE CU SPOR

Scrierea CD-urilor la viteze extreme



PERIODICE

020 REPORTAJINROMANIA Evenimente pe piața IT din România

024 REPORTAJZENITH Chaintech lansează o gamă "sub gheață"

014 TEHNOTREND Viitorul ne rezervă numai tastaturi pe jumătate

056 HARDMAIL Acolo unde problemele hardware au soluție

58 TOPURI Privire de ansamblu asupra produselor testate

TESTE HARDWARE

028 CDWRITERE Intră în competiție cele mai rapide CDWriter

036 VERSUS Radeon 9500 întâlnește GeForce 4 Ti4200 AGP 8X

038 VERSUS NForce 2 întâlnește KT400

044 LABORATOR Zaurus SL-5500G mai mult decât un simplu PDA

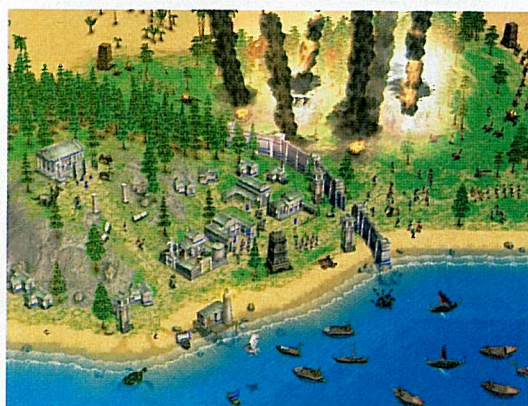
050 DIVERSE Imprimantă fotografică, memorie în negru și o mulțime de monitoare LCD

DECEMBRIE



050 DIVERSE

Imprimantă foto, cameră video digitală, memorie în negru și o mulțime de monitoare



088 AGE OF MYTHOLOGY

Zei intră în scenă pentru a face ordine

092

GLADIATORS: THE GALACTIC CIRCUS GAMES

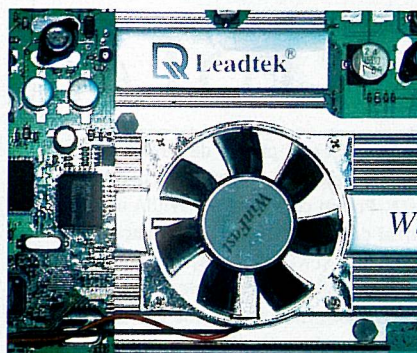
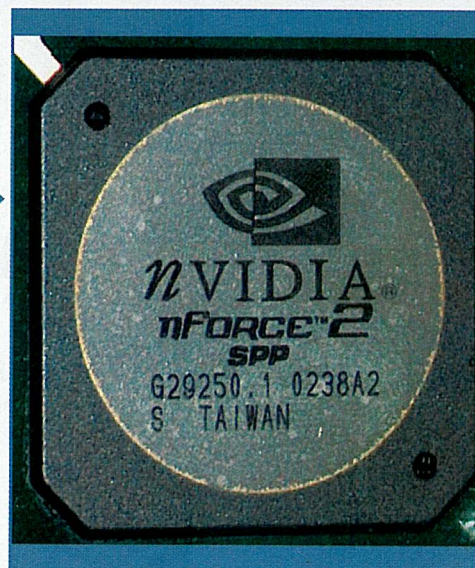
Trezirea din amorteală a genului RTS



038

NFORCE2

Avantajele aduse de noile tehnologii implementate în NForce 2



037 RADEON 9500

VS GeForce4 Ti 4200

Lupta între ATI și Nvidia nu s-a terminat



Echipa

Adrian Dorobăț redactor șef
Liviu Marica redactor hardware
Ionuț Popa redactor hardware
Bogdan Bridinel redactor jocuri
Radu Alexandru redactor jocuri

Design

Cristina Imireanu tehnoredactare
Florian Marina grafică

Publicitate & PR

Cristina Savu manager vânzări
cristinasavu@xtremepc.ro

Foreign advertising

E-mail: advertising@xtremepc.ro

Redacția

Str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66
E-mail: redactia@xtremepc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtremepc.ro

Probleme & informații CD

E-mail: infocd@xtremepc.ro

Poze Galeriei Xtreme

E-mail: galerij@xtremepc.ro

Articole ale cititorilor

E-mail: cititori@xtremepc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtremepc.ro

Probleme legate de produsele testate

E-mail: pretulcorect@xtremepc.ro

Producție

Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher

Romas S.R.L.
Str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN

1582-2818

HOBBY

066 SPLUTTERFISH BRAZIL

Vizualizare de calitate pentru Max

068 MAD FX

Viitorul graficii profesionale 3D

069 ILUAC AELIOM

Peisaje virtuale în timp real

070 GALERII XTREME

O fereastră către lumea creativității 3D

074 XPLORE

Căutarea continuă pe Internet

075 MAGIA WINAMP

Creează-ți propriul SKIN

PRIMA IMPRESIE

080 POST MORTEM

Parisul nu este scenă numai pentru povești.

081 BLOOD RAYNE

Mai sexy decât...

082 SILENT HILL 2

O poveste...

083 MAGNA CARTA THE PHANTOM OF AVALANCHE

Coreea pregătește...

084 THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Atenție Doom3

085 PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL

O chelneriță salvează planeta

AVANPREMIERE

086 COMMAND&CONQUER: GENERALS

Un RTS cu vechime, poleit cu noile tehnologii

PREZENTARI

088 AGE OF MYTHOLOGY

Imperiile se destramă sub privirile zeilor

092 THE GALACTIC CIRCUS GAMES

Un titlu care scutură din amorteală.

094 NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Cel mai nedreptățit joc.

096 PROJECT NOMADS

098 ANOTHER WAR

100 ARX FATALIS

102 SOLDIERS OF ANARCHY

104 THE GETAWAY

105 CUVANTUL CITITORILOR

hardware

PERIODICE

014 TEHNOTREND

Vitrina tehnologiilor de viitor

016 STIRIHARDWARE

Cel mai mic și rapid CDRW extern

020 REPORTAJINROMANIA

Evenimentele importante de pe piața IT

024 REPORTAJAMSTERDAM

Chaintech a lansat seria Zenith

056 HARDMAIL

Află cum să scapi de probleme

058 TOPURI

Soluțiile nForce2 intră în joc

053 UMFLAPOTULDIVERTA

Câștigă 5 camere foto digitale

059 UMFLAPOTULLG

Câștigă un monitor LG LCD de 18"

061 UMFLAPOTULK400

Câștigă 3 plăci de bază KT400

TESTE HARDWARE

028 CDWRITERE

Cum poți să arzi rapid un CD

036 RADEON9500vsTI4200

Luptă la nivel AGP 8X

038 NFORCE2vsKT400

nForce 2 întâlnește KT400

LABORATOR

046 PLACIDBAZA

Prima placă nForce2 de la Epox

048 PLACIVIDEO

Plăcile AGP 8X cuceresc piața

050 PRODUSEDIVERSE

Monitoare LCD în prim plan

054 CLASABUSINESS

Calculatoare din sfera business

testele indispensabile pentru achiziția oricărui produs

▶ NVIDIA TINE CAPUL DE AFIS



Începând cu luna aceasta plăcile de bază cu chipset nForce2 sunt disponibile și încearcă să cucerească piața socketA. Putem considera că NVIDIA a pierdut din nou startul deoarece VIA a invadat piața cu chipset-urile KT333 și KT400. Porțița de scăpare este oferită de apropierea sărbătorilor de iarnă, moment în care volumul vânzărilor de sisteme crește spectaculos. În această perioadă NVIDIA are ocazia să recupereze din diferență. Parcă mergând pe premiza de a mai stopa vânzările de sărbători ale plăcilor video ATI Radeon 9700 Pro, NVIDIA a prezentat noul său vârf de lance pe piața acceleratoarelor grafice: GeForceFX. Această mișcare este o strategie de marketing deoarece primele plăci cu acest chipset grafic vor fi disponibile abia în primăvara anului viitor. În contradicție cu anunțurile oficiale pentru nForce2 și GeForceFX, NVIDIA a introdus fără să declare nimic două noi chipseturi: GeForce4 Ti 4800 și GeForce4 Ti 4800 SE. Acestea sunt versiunile cu AGP 8X pentru GeForce4 Ti4600 respectiv GeForce4 Ti4400. Cu puțin timp în urmă NVIDIA își anunțase intenția de a lansa doar un model cu AGP 8X pe baza chipsetului GeForce4 Ti4200. Mai mulți producători de plăci video au afirmat că aceste recente chipseturi grafice de la NVIDIA nu vor avea un ciclu mare de viață având în vedere relativ apropiata lansare a lui GeForceFX.

TRENDURI

Până în primăvara anului viitor liderul graficii 3D rămâne Radeon 9700 Pro dar prețul este încă ridicat: 400 USD. Pentru sectorul de mijloc putem alege unul din modelele GeForce4 Ti4200 cu AGP 8X a căror preț este apropiat de cele cu AGP 4X (aproximativ 250 USD). Replica pentru segmentul de 200 USD de la ATI se numește Radeon 9500.

nForce2 se dovedește cea mai rapidă soluție pentru sistemele formate din procesor Athlon XP cu bus de 166 MHz și memorie DDR 333. Prețul unei plăci cu nForce2 nu este foarte mare putând concura cu KT400 și din acest punct de vedere (100 USD). Pentru Pentium 4 au fost anunțate o serie de plăci de bază cu chipset Granite Bay ce dispun de suport pentru tehnologia Hyper-Threading.

De curând Pentium 4 la 3.06 Ghz a fost lansat și în România. Aceasta este cea mai rapidă soluție dar prețul este prohibitiv. Cel mai avantajos din punct de vedere al raportului preț/performanță este pentru socket A: Athlon XP Palomino 2100+ (110 USD). Pentru socket 478 putem alege Intel Pentium 4 la 2.4 Ghz la 200 USD ce oferă stabilitate și potențial mare de overcloking.

Prețul memoriei și a HDD-urilor a început să urce după o lungă perioadă de scădere constantă. Un modul de 256 DDR 333 poate fi cumpărat cu 75 USD iar un HDD de 60 GB costă 105 USD. Pentru o diferență de 15 USD putem achiziționa un HDD de 80 GB. Unitățile CD-RW sunt oferite la prețuri foarte atractive iar viteza lor de scriere a ajuns la 52X.

PLACI VIDEO

PLACI DE BAZA

PROCESOARE

DIVERSE

CHAIOTECH ZENITH CT-7NJ5



Chaintech Zenith CT-7NJ5 reprezintă implementarea chipsetului nForce2. Dotarea foarte bună (Serial ATA, RAID, CBox2) și performanțele i-au adus titlul de „Produsul Lunii”.

SHARP ZAURUS SL-5500G



Sharp Zaurus SL-5500G a reușit să câștige mulți adepți, atât dezvoltatori de programe cât și simpli utilizatori. Compatibilitatea ridicată, dotările bune și diversitatea de software existent sunt principalele atuuri ale acestui PDA.

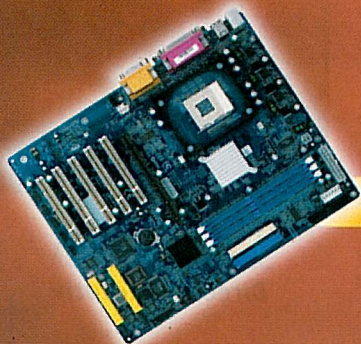
RAID

SERIAL ATA

AGP 8X

IEEE 1394

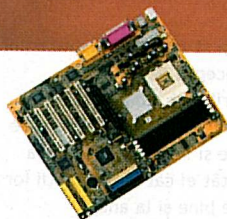
Soluție Socket 478 pentru Intel P4/Celeron, FSB 533/400Mhz, chipset SiS648, 3xDDR 333/266/200 maxim 3GB, AGP(Pro) 8X, 5 sloturi PCI, sunet AC97 2.2 cu 6 canale, 6 porturi USB 2.0, 3 conectori IEEE 1394(Firewire), controller RAID ATA133, controller RAID Serial ATA, overclocking facil.



AS45GT/R

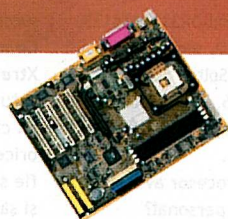
Win at the Starting Point.

Placa de baza SiS 648



AK35GT2/R

Supporte AMD Athlon XP/Duron
FSB 266/200
VIA KT333 Chipset
4x DDR 333/266/200 up to 4GB
AGP 4X, 6 PCI,
6 channel sound, 4x USB 1.1,
(IDE Raid optional)
"overclocker-friendly"



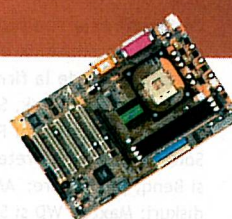
AV45GT2

Socket 478 for Intel P4/Celeron
FSB 533/400 MHz
VIA P4X266A Chipset
3x DDR 266/200 up to 3GB
AGP 4X, 5x PCI, ATA133,
6 channel H/W sound,
4x USB 1.1, 4x USB 2.0
"overclocker-friendly"



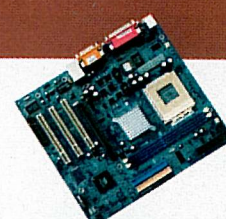
MV42N

Socket 478 for Intel P4/Celeron
FSB 533/400 MHz
VIA P4M266 Chipset
S3 Savage4 graphics
2x DDR 266/200 & 2x SDR (2GB)
AGP 4X, 2x PCI, 100MBit LAN,
AC97 2.1 sound, 6x USB 1.1



AV40S

Socket 478 for Intel P4/Celeron
FSB 400 MHz
VIA P4X266A Chipset
3x DDR 266/200 up to 1.5GB
AGP 4X, 5x PCI,
AC97 2.1 sound, 6x USB 1.1



MK32N

Supporte AMD Athlon XP/Duron
FSB 266/200
VIA KM266 Chipset
S3 ProSavage8 graphics
2x DDR 266/200 up to 2GB
AGP 4X, 3 PCI, 100MBit LAN,
AC 97 2.1 sound, 4x USB 1.1

Shuttle

Connecting Technologies

FT DISTRIBUTION

FT Distribution SRL
Str. L. av. Marcel Andreescu 28
Bucuresti, Romania
Tel: +40 01 231 09 22, +40 01 231 09 23
Fax: +40 01 231 09 20
Web site: www.ft.com.ro

**eta-2u
computer**

ETA-2U
Str. Paris Nr. 2A
Timisoara (Sediu Central)
Tel: +40 56 220287 (sales)
Fax: +40 56 199508
Email: office@eta2u.ro
Web: http://www.eta2u.ro

ProCA

ProCA Romania SRL
str. Turturelelor 52
Bucuresti Sector 3
Tel/fax (01) 323.82.00
www.proca.ro

PULSUL PIETEI IT

Fiind ultima lună din an am considerat oportun un dialog cu firmele ce au participat cu produse la testele realizate de laboratorul hardware XtremPC. Mulțumim tuturor celor care au acceptat să ne răspundă la întrebări. Urăm din partea redacției un sincer „La mulți ani!” tuturor celor implicați în fascinanta lume IT.



HP
CRISTIAN GILMEANU
IPG
Product Manager

Care sunt cele mai reprezentative mărci de produse care pot fi achiziționate de la firma dvs?

Vindem cele mai reprezentative produse IT sub o singură marcă: HewlettPackard.

Ce firmă recomandați cititorilor ce doresc achiziționarea unei plăci de bază Socket A? Dar pentru Socket 478?

Acelor cititori aflați la răscruce în alegerea unei plăci SocketA sau Socket 478, le recomand să aleagă configurațiile noului HP-COMPAQ disponibile. Au trecut prin suficiente teste de compatibilitate pentru a satisface majoritatea pretențiilor.

Ce placă video și ce procesor aveți în dotarea calculatorului personal?

Computerul personal este un laptop HP-COMPAQ EVO 800c, cu Mobile Pentium IV @ 1.8 Ghz (400 Mhz FSB) și ATI Mobility Radeon 7500 cu 64 MB VRAM. Este o adevărată stație grafică portabilă.

Ce planuri are firma dumneavoastră pentru anul 2003?

Compania HP își desfășoară acum activitatea în România, divizată în departamentele: Imaging @Printing, Personal Systems, Enterprise și Services. Intenția companiei constă în primul rând în satisfacerea necesităților și a fanteziei

clientului interesat de IT al anului 2003. Fie că acesta dorește o cameră foto digitală sau o imprimantă, fie că are nevoie de computer portabil sau un server performant, intenția ce guvernează acțiunile noastre este de a cultiva încrederea în fiabilitatea și performanța soluțiilor HP și de a răspunde cât mai prompt cerințelor pieței.

Ce mesaj doriți să transmiteți cititorilor XtremPC la început de an?
Acelor devoratori de noutăți ai revistei XtremPC nu le pot ura decât un călduros „La Mulți Ani!”, iar pentru anul ce vine îi previn să se pregătească: HP le-a pus multe la cale!

Care sunt cele mai reprezentative mărci de produse care pot fi achiziționate de la firma dvs?

ABIT, DFI - plăci de bază; TaiSol, Thermalright, Ajigo, Dr. Thermal, Arctic Silver, Alpha, Delta - coolere și accesorii pentru răcire și overclocking; ABIT, DFI, Sapphire, ATI, ST Lab - plăci video; REPOTEC - networking active, pasive, wireless; Mushkin, Infineon, Micron, Crucial, Samsung - memorii; Chieftec, Antec - carcase și surse ATX; Samsung, Iiyama, TEAC - diverse.

Ce firmă recomandați cititorilor ce doresc achiziționarea unei plăci de bază SocketA? Dar pentru Socket 478?

Atât pentru SocketA cât și pentru socket

478: ABIT - pentru calitatea și performanțele în overclocking ale produselor; DFI - pentru cel mai bun raport calitate + fiabilitate + dotări / pret.

Ce placă video și ce procesor aveți în dotarea calculatorului personal?

ABIT Siluro GF4 MX440 și CPU AMD Athlon XP1800+.

Ce planuri are firma dumneavoastră pentru anul 2003?

Lărgirea portofoliului de produse comercializate prin încheierea de noi parteneriate cu furnizorii / producătorii de produse informatice high performance / high quality. Dezvoltarea canalului de distribuție cu o cât mai bună acoperire la nivel național. Dezvoltarea vânzărilor retail

prin intermediul site-ului de e-commerce www.tape.ro, prin oferirea de avantaje cumpărătorilor care apelează la instrumentul de achiziții de produse on-line, prin îmbunătățirea timpului de răspuns al circuitului comandă - plată - livrare și prin îmbunătățirea interfeței magazinului on-line.

Ce mesaj vreți să transmiteți cititorilor XtremPC la început de an?

Să aibă parte în 2003 de o îmbunătățire a întregului sistem de comerț IT, care să le permită achiziții de produse de o calitate superioară față de cele cu care i-a obișnuit din păcate până acum piața românească, beneficiind totodată și de servicii comerciale și post-vânzare la un înalt nivel tehnic și profesional.



TAPE COMPUTER
SIMONA TAPALAGĂ
Director executiv



PROCA
MARIUS ION
Manager

Care sunt cele mai reprezentative mărci de produse care pot fi achiziționate de la firma dvs?

Plăci de bază: Soltek, Shuttle și Matsonic; plăci video: PowerColor, Soltek și Butterfly; rețelistică: E-tech și Benq, procesoare: AMD și Intel; Hard diskuri: Maxtor, WD și Seagate. Orice produs din gama Benq adică: rețelistică, CD-ROM, DVD, monitoare TFT, scanere, proiectoare, camere video. Monitoare: Samsung, Samtron, Proviev, Daewoo precum și LCD Imada. Software: Microsoft, Symantec, Adobe și RAV.

Ce firmă recomandați cititorilor ce doresc achiziționarea unei plăci de bază Socket A. Dar pentru Socket 478?

Shuttle H0T-AS45GTR (SIS648+5S963,

FSB533, AGP8x, 5xPCI, 3xDDR333, ATA133, 4xUSB2.0, FireWire, RAID, serial ATA și LOCUL1 în XtremPC) și Soltek SL-75FRV KT400 (ATX, FSB333/266, 3xDDR400/333, AGP8x/4x, 5xPCI, UATA133, USB 2.0, 6CH-AC97, STR, Hw.Monitor).

Ce placă video și ce procesor aveți în dotarea calculatorului personal?

AR2DTValue - ATI RADEON 8500 64MB DDR 250MHZ w/TV-OUT+DVI+S/W DVD de la PowerColor și AMD XP 2200+.

Ce planuri are firma dumneavoastră pentru anul 2003?

Creșterea cifrei de afaceri prin: deschiderea a încă două puncte de lucru în Timișoara până la finele anului. Atena structurare a produselor oferite de către firma noastră și adăugare unor noi game (software și periferice) precum și creșterea volumului pe brand-urile deja distribuite cu

succes.

Ce mesaj vreți să transmiteți cititorilor XtremPC la început de an?

Tuturor cititorilor să aibă parte de un an cât mai bun, să se poată bucura de orice realizare și înainte de toate să fie sănătoși atât ei cât și apropiații lor și să auzim de bine și la anul. Bineînțeles că nu pot uita de tradiționalul „La Mulți Ani!” pe lângă îndemnul de a citi „Extreme PC” - o revistă pentru toată lumea unde oricine poate găsi informații. Dumneavoastră vă urez pe lângă cele urate cititorilor și „La mai mare!”, să aveți parte de recunoașterea pieței pentru că meritați, cu voi piața se schimbă, prin voi piața se educă și datorită vouă noi putem crește!



FIT DISTRIBUTION
RAZVAN ZIEMBA
General Manager

Care sunt cele mai reprezentative mărci de produse care pot fi achiziționate de la firma dvs?

Obiectul de activitate al firmei noastre este distribuția de componente pentru tehnica de calcul. Aceasta înseamnă că produsele noastre pot fi găsite numai la partenerii noștri dintre care cel mai important este firma AGER, prin magazinele IDEAZONE din București, Constanța, Brașov și Cluj. Cele mai reprezentative mărci pe care le comercializăm prin intermediul partenerilor noștri sunt: plăcile de bază Shuttle, barebone-urile Shuttle, plăcile video și TV-Tunerele PixelView, plăcile video cu chipset ATI Sapphire, monitoare Orion și Maxview precum și gama completă de accesorii pentru conectare pe USB (Flash Disk, plăci PCI, HUB-uri, etc) produse de WinMaxGroup. **Ce firmă recomandați cititorilor ce doresc achiziționarea unei plăci de bază Socket A? Dar pentru Socket 478?**

Cititorilor dumneavoastră le recomand cu foarte multă încredere plăcile de

bază Shuttle. Pentru procesoare Intel le recomand placa AS45GTR cu chipset Sis 648 iar pentru AMD le recomand AK37GTR cu chipset VIA KT400. Ambele plăci sunt flagship-uri la categoriile lor din punct de vedere al performanțelor și calității. Pentru acei cititori care doresc ceva cu adevărat deosebit pentru sistemul lor de acasă sau de la servici le recomand barebone-urile Shuttle, un simbol al tehnologiei cu un design deosebit și performanțe de excepție.

Ce placă video și ce procesor aveți în dotarea calculatorului personal?

Acăsa folosesc un procesor Intel Pentium 4 la 1.6GHz pe care doresc să-l upgradez la 2GHz în viitorul apropiat și o placă video PixelView cu chipset GeForce 4 MX440 și 64MB RAM.

Ce planuri are firma dumneavoastră pentru anul 2003?

Din punct de vedere al gamei de produse, întrucât cred că asta este interesant pentru cititorii dumneavoastră, doresc să adaug la portofoliul de produse pe care le

distribuim cel puțin cinci noi venditori. Sunt interesat în special de segmentele de nișă cum ar fi VoIP, si Wireless Lan, care se vor dezvolta spectaculos în viitorul apropiat. De asemenea urmăm semnarea unui contract de distribuție cu un producător de plăci de bază din Top 10 pentru atacarea segmentului High End. Din portofoliul nostru lipsesc în acest moment Input Device-urile și produsele Multimedia, deci și acestea sunt zone pe care le vom explora în 2003.

Ce mesaj vreți să transmiteți cititorilor XtremPC la început de an? Vreau să-i felicit pentru că sunt cititorii celei mai bune reviste de profil și vreau să-i încurajez în dezvoltarea pasiunii pe care o au pentru acest interesant și dinamic domeniu care este tehnica de calcul. Cu siguranță anul 2003 ne va aduce o mulțime de noutăți pe partea de hardware și software dar mai ales în domeniul comunicațiilor și al internetului. Pentru noul an le doresc spor la gaming, browsing și să-și realizeze configurația visurilor lor!

Care sunt cele mai reprezentative mărci de produse care pot fi achiziționate de la firma dvs?

Mi-ați pus una dintre cele mai dificile întrebări, deoarece gama de produse comercializată de UltraPRO este foarte variată și pentru fiecare categorie avem cel puțin 2-3 brand-uri mondiale. O dovadă a celor amintite ar fi numele unor firme foarte cunoscute ca: ABIT, AMD, ASUS, AOC, A4Tech, LG, Leadtek, Epox, IBM, Intel, Jetway, Genius, Gigabyte, Kingmax, PQI, Plector, Plustek, NEC, Seagate, Sony, Olympus, Terratec, Teac, Twin Mos, Thrustmaster, Toshiba, Titan, UMAX și ... multe altele care sunt prezente în oferta noastră.

Ce firmă recomandați cititorilor ce doresc achiziționarea unei plăci de bază Socket A? Dar pentru Socket 478?

Depinde foarte mult de domeniul de utilizare și de bugetul alocat. Pentru aplicații de birou clienții pot alege o

soluție integrată (chip-ul video și cel de sunet prezent pe placa de bază). Dacă se dorește folosirea calculatorului preponderent pentru jocuri sau editare audio-video vă recomand plăcile de bază ASUS, ABIT, EPOX, JETWAY cu chipset-uri KT333/400 pentru Socket A. Plăcile de bază Gigabyte sunt recunoscute pentru performanțele deosebite obținute cu chipset-uri Intel sau SIS. Modele ca 8PE667 Ultra, 8IEXP sau 8IHPX sunt câteva exemple elocvente, aprecieri pozitive fiind primite inclusiv de la revista dumneavoastră. Cei ce doresc să "stoarcă" și ultima picătură de performanță au la dispoziție ASUS, ABIT și Gigabyte, campioni ai overclocking-ului. Un alt factor decisiv în alegerea finală o deține și bundle-ul plăcii (software de monitorizare a temperaturii, programul antivirus etc). **Ce placă video și ce procesor aveți în dotarea calculatorului personal?** Să încep cu CPU-ul: AMD Athlon XP

1700+. Placa video este de generație mai veche și are 8 MB. Timpul liber este limitat iar eu nu sunt un gamer.

Ce planuri are firma dumneavoastră pentru anul 2003?

Rețeaua de magazine UltraPRO s-a dezvoltat foarte mult în anul 2002. Cele 5 magazine deschise în București și alte 3 în țară ne-au demonstrat nevoia de produse de calitate la prețuri competitive manifestată în întreaga Românie. Ne-am propus să deschidem câte un magazin UltraPRO în fiecare oraș cu o populație mai mare de 200.000 locuitori, centrele Universitare fiind primele către care ne vom îndrepta atenția.

Ce mesaj vreți să transmiteți cititorilor XtremPC la început de an?

Vreau să le mulțumesc pentru sprijinul constant acordat în alegerea produselor. De multe ori comenzile noastre s-au orientat după sugestiile lor. Îi asigur că acest lucru va continua și în anul 2003.



ULTRAPRO
RADU NICULESCU
Director Marketing



DECK COMPUTERS
ADRIAN TULIGĂ
Director Comercial

Care sunt cele mai reprezentative mărci de produse care pot fi achiziționate de la firma dvs?

Samsung, Intel, AMD, Deck, Hewlett Packard, Canon, Epson, Leadtek, ATI, Philips, Altec Lansing, Pioneer, Teac, Creative, DFI, Abit, Shuttle, Surecom. **Ce firmă recomandați cititorilor ce doresc achiziționarea unei plăci de bază Socket A? Dar pentru Socket 478?**

Pentru Sockt A, o placă extrem de stabilă, dotări peste medie, inclusiv RAID (castigătoare a premiului CHIP TIP) Shuttle AK-35GT2R. Pentru Sockt 478,

DFI PE 21-EC, cu AGP8X, DDR333, cu excelent raport dotări/stabilitate/preț sau "vârful de lance" de la Shuttle, HOT-AS45GTR (locul 1 în XtremPC) cu dotări maxime: Serial ATA, Fireware, RAID, AGP8X.

Ce placă video și ce procesor aveți în dotarea calculatorului personal?

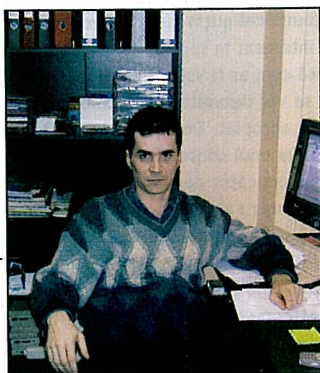
Leadtek GeForce MX440 și AMD XP 2200+.

Ce planuri are firma dumneavoastră pentru anul 2003?

În calitatea sa de reprezentant SAMSUNG IT România, DECK COMPUTERS va pune la dispoziția pieței românești,

cele mai recente realizări ale numărului 1 mondial - SAMSUNG. Fiind și unul din producătorii consacrați de calculatoare, DECK COMPUTERS va oferi pentru anul 2003 cele mai bune configurații, ținând cont de tradiția calculatoarelor DECK: personalitate - fiabilitate - competitivitate.

Ce mesaj vreți să transmiteți cititorilor XtremPC la început de an? DECK COMPUTERS vă urează împlinirea tuturor dorințelor și viselor frumoase!



ROMSOFT
MIHAI MARIN
Manager

Care sunt cele mai reprezentative mărci de produse care pot fi achiziționate de la firma dvs?
Depozitul de Calculatoare este destinat utilizatorilor finali, scopul principal fiind de a oferi clienților o gamă de produse cât mai variate. Magazinele noastre încearcă să satisfacă toate cerințele. De aceea, numărul de furnizori este foarte mare, iar dintre cei mai reprezentativi aș enumera: Asus, Epox, LG, Leadtek, Plextor, Gainward, Altec Lansing, TEAC, Ricoh, TerraTEC.

Ce firmă recomandați cititorilor ce doresc achiziționarea unei plăci de bază Socket A? Dar pentru Socket 478?

Având în vedere gama largă de produse oferite de magazinul nostru și faptul că încercăm să acoperim atât nivelul entry-level cât și cel high-end, decizia finală aparține clientului. Noi încercăm să evidențiem calitățile fiecărui produs și să îndrumăm clientul în funcție de cerințele acestuia. În mod generic dintre produsele oferite de noi pentru platforme socket A recomandăm: Asus, Epox și ABIT, iar pentru platformele pe socket 478: Asus și Epox.

Ce placă video și ce procesor aveți în dotarea calculatorului personal? Placa video pe care o folosesc este Radeon 9700 Pro de la Power Magic iar procesorul AMD XP 2200+.

Ce planuri are firma dumneavoastră pentru anul 2003?

Depozitul de Calculatoare are ca obiectiv major poziționarea ca lider pe segmentul end-user în principalele orașe din țară și ocuparea unui segment de piață mai mare de 55% în capitală. Forța de care dispune Depozitul de Calculatoare, cât și poziția actuală pe piață ne permite să fim optimiști cu privire la acest obiectiv.

Ce mesaj vreți să transmiteți cititorilor XtremPC la început de an? Pe lângă tradiționalul "La Mulți Ani!", aș dori să transmit utilizatorilor finali să nu ignore oferta bogată pe care o oferim și doresc să subliniez pe această cale că motto-ul nostru pentru 2003 este: "Ești pregătit? Venim în orașul tău!"

Care sunt cele mai reprezentative mărci de produse care pot fi achiziționate de la firma dvs?
Spectrul mărcilor pe care le puteți regăsi în magazinele Best este foarte larg și ar fi foarte dificil să prezentăm pe scurt toată gama fiindcă varietatea produselor este una din caracteristicile principale ale lanțului de magazine Best Computers. Unul din crezurile noastre este să oferim "De toate dar nu orice" - calitatea fiind o prioritate pentru Best Computers, în magazinele noastre veți regăsi toate brandurile de top, la prețuri surprinzătoare. Totuși dacă ar fi să găsim o marcă de produs într-adevăr reprezentativă aceasta ar fi cu siguranță marca Best Computers.

Ce firmă recomandați cititorilor ce doresc achiziționarea unei plăci de bază Socket A? Dar pentru Socket 478? Alegerea trebuie făcută în funcție de prioritățile pe care le aveți: overclocking, stabilitate, scalabilitate, preț scăzut. În plus alegerea trebuie făcută având în vedere și opțiunile multiple din acest moment, producătorii de mainboard-uri propunând un spectru foarte larg de controllere on-board: rețea, modem, IEEE 1394, USB 2.0, Serial ATA. Noi recomandăm alegerea bine informată și nu o anumită firmă.

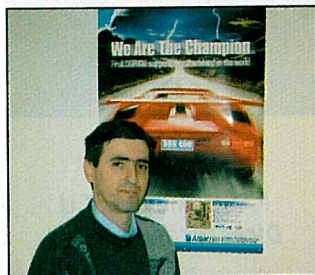
Ce placă video și ce procesor aveți în dotarea calculatorului personal? Leadtek A250LE GeForce4 Ti 4200 64 MB, respectiv AMD Athlon XP 1700+.

Ce planuri are firma dumneavoastră pentru anul 2003? Dezvoltarea Best Computers va avea loc atât în sensul extinderii rețelei de magazine cât și în planul măririi paletelor de servicii oferite clienților noștri.

Ce mesaj vreți să transmiteți cititorilor XtremPC la început de an? Anul 2003 se anunță un an foarte interesant pentru toți pasionații de IT: concurența Intel vs AMD și relansarea luptei pe piața acceleratoarelor DirectX 9 între ATI și NVIDIA va determina un ritm de creștere foarte rapid pentru acest an. Le urăm tuturor cititorilor XtremPC un an nou excelent și o configurație a calculatorului așa cum și-o doresc.



BEST COMPUTERS
RAZVAN URUC
Marketing Executive



SPOT
PAUL HREHORCIUC
Director

Care sunt cele mai reprezentative mărci de produse care pot fi achiziționate de la firma dvs?
ALBATRON: plăci video, plăci de bază, monitoare LCD, HP, MUSTEK, AIPTEK, BENQ, RICOH: aparate foto digitale, LOGITECH: mouse, webcame.

Ce firmă recomandați cititorilor ce doresc achiziționarea unei plăci de bază Socket A? Dar pentru Socket 478?

Albatron, o firmă tânără dar cu produse de o excelență calitate, care a dovedit în 2002 că știe să producă plăci de top:

KX400-8X pentru Socket A cu chipset KT 400 și Southbridge 8235, Dual BIOS și PX845GE Pro2 pentru socket 478, cu serial ATA, Dual BIOS și RAID.

Ce placă video și ce procesor aveți în dotarea calculatorului personal? ALBATRON Ti4200 TURBO 128M, procesor Intel Pentium 4 1.8G A.

Ce planuri are firma dumneavoastră pentru anul 2003? Mărirea volumului de activități E-Commerce pe Internet prin cele două site-uri dedicate: DigitalWorld (www.digitalWorld.ro) - aparate foto

digitale, CD/MP3 Playere, produse multimedia și SPOT (www.spot.ro) - calculatoare SPOTTY și componente de calculator.

Ce mesaj vreți să transmiteți cititorilor XtremPC la început de an? Doresc cititorilor XtremPC ca în anul 2003 să beneficieze de produse și servicii IT mai bune în contextul creșterii calității și competitivității acestora, reflectate și în revista XtremPC, pe care o pot folosi ca pe un excelent ghid în lumea calculatoarelor și a jocurilor PC.

Care sunt cele mai reprezentative mărci de produse care pot fi achiziționate de la firma dvs?
Cele mai reprezentative mărci de produse care se pot achiziționa de la firma ProVision sunt: TRANSCEND, CYBER DRIVE, D-LINK, SONY, McAfee.

Ce firmă recomandați cititorilor ce doresc achiziționarea unei plăci de bază Socket A? Dar pentru Socket 478?

Recomandăm cititorilor ce doresc achiziționarea unei plăci de bază pentru: Socket A: TRANSCEND; Socket 478: TRANSCEND.

Ce placă video și ce procesor aveți în dotarea calculatorului personal?

Placă video: SIS315 E Transcend 32 MB; Procesor: AMD DURON 1,3 GHz.

Ce planuri are firma dumneavoastră pentru anul 2003?

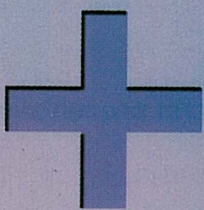
ProVision are ca plan general pe 2003 consolidarea poziției de distribuitor "Value Added" pe piața IT din România.

Ce mesaj vreți să transmiteți cititorilor XtremPC la început de an? Dorim cititorilor XtremPC ca Anul Nou să le aducă împliniri și satisfacții, performanța să le fie deziderat iar calitatea sa le fie călăuză în tot ce fac și în tot ce aleg. Un an cât mai bun împreună cu XtremPC!

PROVISION
ALINA POPA
Sales Manager
Hardware Department



Nintendo



GAME BOY ADVANCE



NINTENDO
GAMECUBE



Viața e un joc
Life's a game

SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT

Unic distributor
Str. Puskin 18 Bucuresti 1;
Tel/Fax: +40(2)1-2315097,
E-mail: contact@skin.ro,
www.skin.ro

Nintendo

Kiss Technologies DP500 Kiss Technologies DP500

DIVX CASTIGA SI MAI MULTI ADEPTI

▶ Kiss Technologies, o firmă scandinavă ce produce exclusiv DVD-uri, a anunțat DP500, primul DVD cu conexiune Ethernet și DivX. Primele unități vor fi vândute de firma TDC Tele Danmark, din Danemarca, sub numele de Webtech DP 500. Acesta va avea câteva caracteristici revoluționare printre care se numără deja menționata capacitate de a reda filme codate cu DivX 4 și DivX 5 și o conexiune Ethernet 10/100 ce urmează să fie folosită pentru servicii gen radio online sau pentru conectarea la PC și afișarea de video, poze și muzică. Suportul pentru MPEG 4 și MP3 nu este o noutate, dar este prezent, ca și facilitățile de album foto digital. Grație unui parteneriat strategic cu Sigma Design, noul DVD folosește chip-ul de decodare progresivă EM8500, cel care ar fi trebuit să înglobeze și decodare pentru codec-ul XviD, dacă nu ar fi fost folosit ilegal și nu ar fi fost dați în judecată de echipa de programatori.



Matias Corp. HalfKeyboard

UNDE ESTE CEALALTA JUMATATE?

▶ HalfKeyboard este exact ce îi spune și numele: jumătate de tastatură. Cealaltă jumătate poate fi accesată prin apăsarea tastei Space, care funcționează ca un fel de Shift. Destinată posesorilor de PDA-uri, dar nu numai lor, "jumătatea de tastatură" este un concept bizar, cu o funcționalitate îndoielnică. Cu toate acestea, producătorii susțin că se poate atinge o viteză de 64 de cuvinte pe minut cu ea. Să îi credem, să nu îi credem...



TEHNO TREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Minolta Prototype Camera

CAMERA DIGITALA CAT O CARTE DE VIZITA



▶ Cel mai plat model de cameră digitală din lume a fost dezvoltat de cercetătorii japonezi de la Osaka University în colaborare cu segmentul R&D de la Minolta. Cu o grosime de doar doi milimetri, camera folosește o adaptare a modului în care funcționează ochii multifatetați ai insectelor pentru a captura fotografiile. Este echipată cu un mini monitor cu cristale lichide și funcționează înregistrând 100 de imagini de 25.600 de pixeli fiecare, pe care le combină pentru a obține o singură imagine de 1.6 megapixeli. Tehnologiile de înregistrare sunt CCD și CMOS, dar nu se precizează nimic despre modul de alimentare.

DiscClone DiscCopier

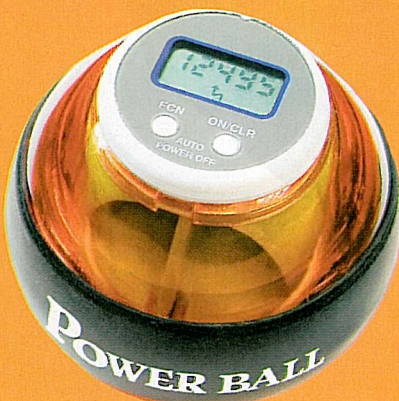
COPIERE DE CD-URI CU SAU FARA CALCULATOR

▶ Culme a portabilității, Disc Copier de la Disc Clone este o combinație CD-Reader/CD-Writer care poate funcționa de sine stătător sau conectat la un PC pe interfața USB 2.0. Citește Cd-uri la 52x iar writer-ul este de 40x12x48x. Poate copia CD-R, CD-RW, AudioCD, VideoCD, PhotoCD, DataCD, Mix ModeCD, CD Extra, HybridCD, Mini CD, Biz-CardCD și suportă și tehnologia Over-Burn. În plus are și ieșire audio, deci în combinație cu o pereche de boxe poate fi folosit și ca o combină audio. Iată ceva cu care vă puteți impresiona prietenii când vă duceți în vizită pe la ei.



Powerball Gyroscope

FA MUSCHI STAND LA CALCULATOR



▶ Powerball este genul de dispozitiv semi-inutil dar cu mare lipici la public, dovadă că a făcut înconjurul lumii, impresionând laolaltă sportivi, oameni de afaceri și pasionați de calculatoare cu mâinile înțepenite de la mouse. În spiritul unui perpetuum mobile, PowerBall are în el un giroscop care odată pornit se învârtă cu viteză din ce în ce mai mare până când depășește 10.000 de rotații pe secundă. Evident că asta înseamnă un efort destul de mare pentru mâna care îl ține, astfel că puteți face mușchi la mâini, încheieturi și umeri. Doar că sunteți un pericol pentru cei din jur în caz că îl scăpați. Un microprocesor conectat la un ecran cu cristale lichide vă va monitoriza viteza atinsă în orice moment.



MOTHERBOARD

Numai prin
ROMSOFT®

THE HARDWARE COMPANY

ROMSOFT SA
Mareșal Averescu 8-10
Tel/Fax: 224 03 33
office@romsoft.ro
București

și



DEPOZITUL DE CALCULATOARE®

Bucuresti
Stirbei Voda nr.172
Tel : 021-2217377
stirbei@depozituldecalculatoare.ro
Bd.Decebal nr.18
Tel: 021-326 57 33
decebal@depozituldecalculatoare.ro
Bd. Ion Mihalache nr. 109
mihalache109@depozituldecalculatoare.ro
Stefan cel Mare nr. 22
stefan22@depozituldecalculatoare.ro
Pitesti
(in curand o noua locatie)
pitesti@depozituldecalculatoare.ro
Calarasi
Tel: 0242 333624
calarasi@depozituldecalculatoare.ro
Brasov
Tel: 0268 470019
brasov@depozituldecalculatoare.ro



**Doi parteneri
pe măsură!**

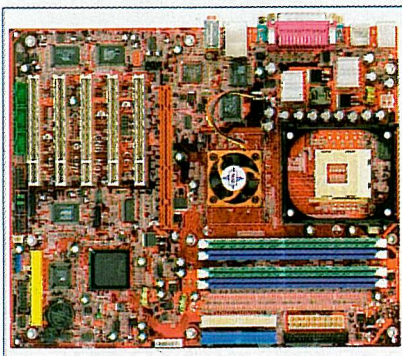
www.itshop.ro
www.ratepc.ro

ULTIMA ORĂ

Produsele care merită toată atenția

MSI GNB MAX

Dual Channel de la Intel



Producător: www.msi.com.tw

MSI a lansat placa de bază MSI GNB MAX, bazată pe cel mai recent chipset Intel E7025, cunoscut și sub numele de Granite Bay. Acest chipset este destinat platformelor workstation și high-end cu procesoare Intel Pentium 4 cu frecvența de bus de 400 respectiv 533MHz. MSI GNB MAX suportă și procesoarele Intel cu tehnologie Hyper-Threading, oferă un slot AGP 8X precum și memorie dual-channel PC2100 DDR-SDRAM ce asigură o lățime de bandă de 4.2GB/s, egală cu cea a unui procesor Intel Pentium 4 cu bus la 533MHz. Printre opțiunile oferite de MSI se numără Gigabit LAN, Serial ATA, USB 2.0, conectori Firewire, sunet pe 5+1 canale și conectivitate Bluetooth. Alte facilități oferite exclusiv de MSI sunt S-Bracket, D-Bracket 2, Live Update, Fuzzy Logic și PC Alert 4.

Plextor PlexWriter S2410TU

Scriere portabilă pe USB 2.0



Plextor a prezentat cel mai mic și rapid writer USB care cântărește doar 410 grame și este capabil să inscripționeze CD-uri la o viteză de 24X, rescrie CD-uri ReWritable la 10X și citește la o viteză de 24X. Noul dispozitiv suportă atât USB 2.0 cât și USB 1.1, deține un buffer intern de 2MB, protecție în timpul scrierii prin tehnologia Buffer Underrun Proof și este compatibil cu tehnologia Mount Rainier de rescriere a CD-RW-urilor prin simplu drag and drop. Produsul va fi disponibil începând cu ianuarie 2003 în varianta retail. Pachetul va conține unitatea, un mediu CD-R, un CD-RW, cablu USB, adaptor pentru alimentare, manual în 16 limbi și CD cu utilitare Plextor + software-ul Nero pentru inscripționare.

Producător: www.plextor.com
Distribuitor: www.romsoft.ro

Genius ColorPage HR6X Slim

Sistem optic cu dimensiuni reduse

GENIUS a înlocuit scannerul ColorPage HR6X cu modelul ColorPage HR6X Slim, trecerea la un model mai îngust fiind posibilă datorită sistemului optic, de dimensiuni reduse. Îmbunătățirile aduse de Genius cuprind un nou sistem de închidere a capacului, pentru siguranță în timpul transportului, un stativ pentru păstrarea în poziție verticală când nu este folosit și un adaptor de transparentă mărit. Rezoluția optică a noului model ajunge la 1200 dpi și interpolat la 19200 dpi iar adâncimea de culoare este de 48 biți. Pachetul software aduce suport pentru recunoașterea textului în 53 de limbi și un program pentru crearea unei baze de date cu cărți de credit numit Cardiris 2.51 LE BCR.

Producător: www.geniusnet.com.tw



Două amânări de la VIA

Producătorul de chipset-uri VIA a anunțat amânarea chipsetului P4X600 pentru începutul anului 2003. P4X600 este primul chipset VIA cu suport dual-channel pentru Pentium 4. VIA a renunțat la suportul pentru DDR400, lățimea de bandă de 5,4 GB/s fiind considerată suficientă pentru procesoarele actuale. În aceeași zi a fost amânat și chipset-ul KT400A, primul chipset VIA dual-channel pentru AMD și cu suport oficial pentru DDR400.

Suport pentru Prescott
La recent terminatul COMDEX producătorul FIC a prezentat o placă de bază funcțională cu chipset-ul Intel Springdale. Data apariției pe piață a acestui chipset este aprilie 2003. Noutățile aduse de acesta sunt suportul pentru viitoarele procesoare Intel Prescott cu bus la 800MHz, precum și Gigabyte Ethernet prin southbridge-ul ICH5. Controllerul de memorie va suporta dual-channel DDR400.

Memorex 52X media

Medii de scriere la viteza de 52X



Producătorul mondial de medii de înregistrare Memorex a anunțat luna aceasta CD-urile inscripțibile la 52X ce vor fi disponibile în primul trimestru al anului 2003. Memorex a declarat că trecerea la acest tip de medii este inevitabilă deoarece pe piață au apărut deja unități ce inscripționează la viteza de 52X. Noile medii vor fi compatibile cu standardul Orange Book și vor avea o capacitate de 700MB.

Producător: www.memorexlive.com
Distribuitor: www.pro-data.ro

Dual-channel și de la SIS
Pe 18 noiembrie SIS a anunțat primul său chipset pentru Pentium 4 cu suport dual-channel DDR-SDRAM. Northbridge-ul lui SIS 655 suportă procesoarele cu bus de 400/533MHz și poate profita de tehnologia Hyper Threading. Tehnologia dual-channel folosită împreună cu memorie DDRAM PC2700 asigură o lățime de bandă de 5,2GB/s, mult mai mare decât cei 4,2GB/s oferiți de INTEL Granite Bay. Chipsetul SIS 655 suportă până la 4GB de memorie DDRAM, AGP 8X, USB 2.0, Firewire, ATA133. De asemenea conexiunea între Northbridge și Southbridge se face prin tehnologia proprietară SIS, MuTIOL care asigură acum o rată de transfer de 1GB/s. Printre plăcile de bază care urmează să apară cu acest chipset se numără și P4SDX de la ASUS.

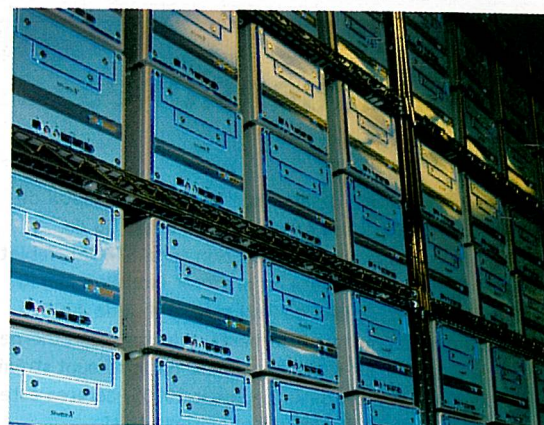
Barton cu 400 Mhz FSB
Deși viitoarele procesoare AthlonXP cu 512KB cache level 2 vor avea frecvența FSB de 333MHz, este planuită trecerea la un FSB de 400MHz. Acest lucru fiind posibil prin colaborarea cu producătorii de plăci de bază pentru a asigura stabilitatea acestor sisteme cuplate cu memorie DDR400.

Cluster Shuttle

Puterea XPC-urilor mici și foarte multe

Laboratorul național Los Alamos și-a înlocuit clusterul Avalon, un sistem cu 144 procesoare ce deservea simulatorul spațial, cu un cluster bazat pe 294 sisteme Shuttle XPC S551G. Spațiul ocupat este de două ori mai mic decât vechiul cluster. Fiecare nod are un procesor Pentium 4 la 2.53GHz, 1GB memorie DDR333, hard-disk Maxtor de 80GB și interfață de rețea 3Com 3C996B-T. Switch-ul de rețea este Foundry FastIron 1500 legat la un FastIron 800 care asigură 304 porturi Gigabit Ethernet folosind module JetCore de 16 porturi. Costul fiecărui nod este mai mic de 1000\$. Instalat în septembrie 2002, noul supercomputer se clasează pe locul 85 în lume din punct de vedere al performanței.

Producător: www.space-simulator.lanl.gov
Distribuitor: www.fit.com.ro



Athlon 64

Așteptare îndelungată

Anul acesta la COMDEX, AMD a prezentat procesoare Athlon 64 care funcționau la 1.4 GHz. Performanțele acestora se situează în jurul celor obținute de Pentium 4 la 2.2GHz. Deși dezvoltatorii de software și hardware au primit spre evaluare variante ce rulează la 1.8GHz, procesoarele Athlon 64 și Opteron vor fi disponibile abia la începutul celui de-al doilea trimestru al lui 2003. Conform declarațiilor AMD, la lansarea noilor procesoare nu vom vedea

nici o versiune de Windows care rulează pe 64 biți, cea mai mare problemă fiind portarea driverelor pentru noua platformă. Athlon 64 va avea integrat un controller de memorie single-channel DDR333 ce se pare că va putea fi setat să lucreze și cu DDR400. Prețul primelor modele va fi competitiv cu Pentium 4 la frecvențe mai înalte, a declarat un reprezentant al companiei AMD.

Producător: www.amd.com

Kingston HiperX

Memorii Hiper-Rapide



Pe data de 14 noiembrie Kingston a anunțat noua sa linie de memorii HiperX, destinată celor dornici de performanță maximă. Vor fi lansate module de 256MB, respectiv 512MB tactate la 370MHz(PC3000) sau 434MHz(PC3500). Modulele vor fi dotate cu un radiator de aluminiu pentru disiparea căldurii. Garanția este pe viață, a precizat producătorul.

Producător: www.kingston.com

Rezultatele concursului din numărul 36

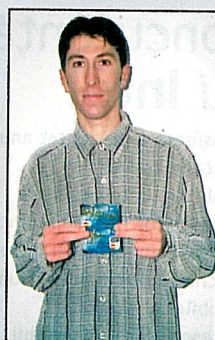
"Potul" 36 - Banc Post & Gigabyte - a fost umflat!

Numărul 36 XtremPC a găzduit două concursuri "Umflă potul!": 5 carduri Taifun MasterCard puse la dispoziție de Banc Post și o placă video Gigabyte Radeon 9700PRO. Cei care au trimis taloanele completate până la 21 noiembrie 2002 au participat la tragerea la sorți organizată la sediul redacției XtremPC. Norocoșii câștigători sunt:

Ciofu Dragoș (13 ani - Vaslui)
placă video Gigabyte Maya II Radeon9700PRO
Niță Răzvan (22 ani - Târgoviște)
card Taifun MasterCard 5.000.000 lei
Sarivan Marian Alin (17 ani - Buzău)
card Taifun MasterCard 5.000.000 lei
Tudor Ciprian Gabriel (17 ani - Argeș)
card Taifun MasterCard 5.000.000 lei

Rotaru Angela (49 ani - Ploiești)
card Taifun MasterCard 5.000.000 lei
Borca Sorin (18 ani - Bocșa)
card Taifun MasterCard 5.000.000 lei

Mulțumim tuturor celor care au participat la concurs și le urăm "La Mulți Ani!" și mult succes la următoarele concursuri "Umflă potul!".



Fujitsu Tablet PC

PC de dimensiunea unei cărți

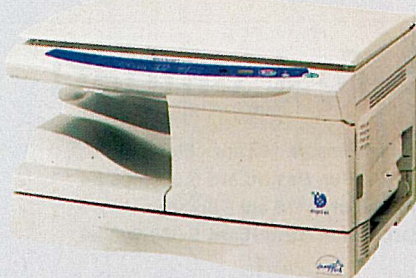
Atracția COMDEX-ului de anul acesta a fost conceptul de Tablet PC. Printre primii care au lansat acest tip de calculatoare se numără și Fujitsu prin seria ST4000. Tablet PC-urile Fujitsu sunt dotate cu procesor Intel Pentium III Mobile la 800MHz, 256MB de RAM și hard-disk de 40GB. Accesorii precum modem încorporat, adaptor Fast Ethernet, wireless lan, DVD/CD-RW drive, mouse optic nu sunt străine seriei ST4000. Deși prețurile depășesc 2000\$, cererea este mare pentru aceste dispozitive miniaturizate și multifuncționale.

Producător: www.fujitsu.com



SHARP AR-122E

Copiator, imprimantă și scanner într-un singur echipament



Este destinat utilizatorilor cu un volum mic de copiere însă pentru care calitatea și flexibilitatea specifice echipamentelor digitale sunt importante. Este primul echipament digital A4 ce oferă pe lângă clasicele funcții de copiere, tipărire și funcția de scanare color la rezoluții de până la 600x1200 dpi. Sharpdesk este unul dintre cele mai puternice software-uri de scanare și managementul documentelor, oferind utilizatorului o gamă largă de funcții ce îi permit prelucrarea, crearea, stocarea și transmiterea documentelor într-o mare varietate de formate. Scannerul color oferă funcția push - pull (poate trimite către calculator sau poate trage dinspre scanner) ce oferă utilizatorului 6 căi de transmitere a documentului scanat. Cu un cost redus de exploatare SHARP AR-122E reprezintă o alegere bună datorită multitudinii de funcții oferite într-un singur echipament.

Distribuitor: www.sititech.ro

Micron oferă DDR pe 32 biți
Producătorul de memorii Micron anunță disponibilitatea modulelor de memorie DDR pe 32 de biți pentru imprimante și dispozitive periferice. Dimensiunile variază între 32MB și 512MB și au frecvențe de funcționare de 266 respectiv 333MHz. Datorită folosirii unui bus de memorie mai mic decât la memoriile normale unde acesta este de 64 biți, lățimea de bandă va fi de 1.05GB/s și 1.35GB/s.

Mobile AthlonXP uPGA
În primul trimestru al anului viitor AMD va lansa procesoarele sale mobile într-un nou format uPGA, avantajul principal față de procesoarele desktop fiind mărimea redusă. Acest lucru va permite integrarea în laptop-uri de dimensiuni reduse.

SIS suportă HyperThreading
Chipset-urile de la SIS, SIS648, SIS651 și SIS645DX vor primi versiuni revizuite care vor include suport pentru tehnologia HyperThreading. Chipsetul SIS655 va cuprinde din start acest suport. Actualele chip-uri SIS nu vor putea fi upgrade-ate prin BIOS pentru a beneficia de HyperThreading.

Suport Prescott de la ALi, SIS și VIA
În roadmap-ul producătorilor de chipset-uri ALi, SIS și VIA figurează chip-uri cu suport pentru Intel Prescott cu magistrala la 800MHz. ALi va lansa în trimestrul doi din 2003 o versiune îmbunătățită de M1681, care va deține și un controller dual-channel DDR400, frecvența de bus de 800MHz fiind suportată prin overclocking. SIS lansează chipset-uri cu suport nativ pentru noua magistrală în variantă single channel și apoi dual channel prin SIS648FX. Corespondentul de la VIA se numește P4X600A și va suporta magistrala de 800 MHz prin overclocking.

SiS Xabre 600

Xabrează mai departe

Pe 26 noiembrie SiS a lansat chipul grafic Xabre 600 produs în tehnologie de 0.13 microni. Tactat la 300 MHz pentru chip și memorie, Xabre 600 suportă AGP 8X și DirectX 8.1. Conform

producătorului Xabre 600 aduce un spor de



performanță de 20% față de Xabre 400 în 3DMark 2001SE. Chipul va fi disponibil la începutul lui decembrie 2002.

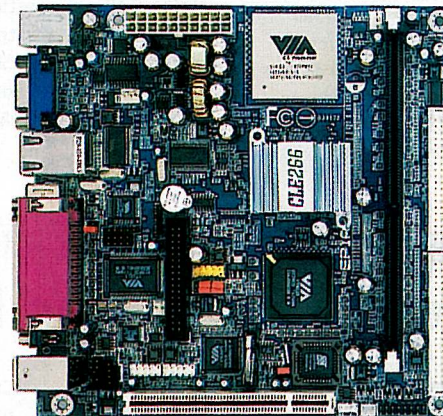
Producător: www.sis.com

VIA Mini-ITX mainboard

Miniaturizarea PC-ului

Conform noului trend de miniaturizare a PC, fără a pierde din funcționalitate, VIA a lansat placa de bază EPIA M cu dimensiunile de 17x17 cm. Chipset-ul este VIA Apollo CLE266 cu decodor MPEG-2 integrat și cu nucleu grafic 2D/3D îmbunătățit. Placa suportă și ATA133 și 1GB memorie DDR266. Este suportat și sunet surround pe 5.1 canale prin codecul AC'97 VIA VT1616. De asemenea partea de conectivitate este impresionantă: conectori FireWire, USB 2.0, S-Video, 10/100 Fast Ethernet. Sunt de asemenea suportate toate tipurile de carcase MiniATX.

Producător: www.via.com.tw



Transmeta TM5800

Transmeta în mare concurență cu Intel

Transmeta a prezentat anul acesta în cadrul COMDEX-ului o versiune a procesorului TM5800 rulând la 1.067GHz, considerat de ei echivalent cu un Pentium 4 Mobile la 1.8GHz. Procesorul va fi disponibil



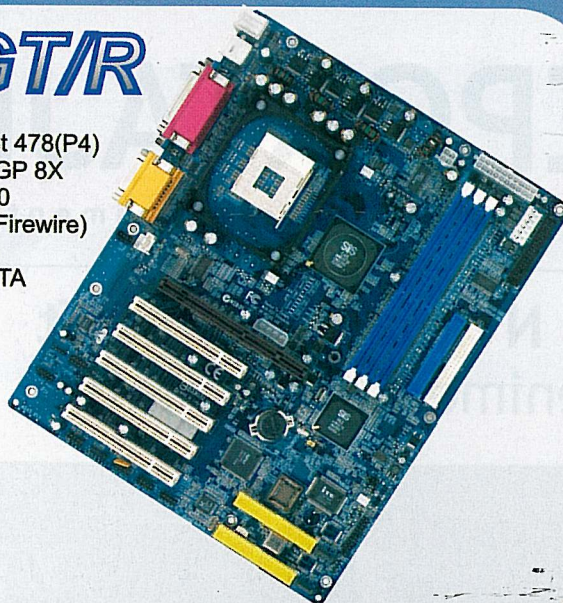
din trimestrul al treilea al lui 2003, fiind destinat a concura cu Intel Banias, avantajele față de acesta fiind performanța și consumul redus de energie.

Producător: www.transmeta.com

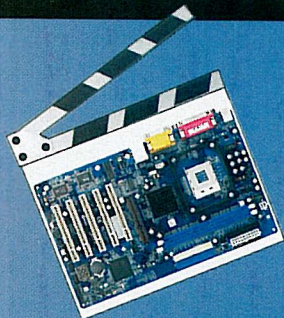
Acum ruleaza Shuttle!

AS45GT/R

Chipset SIS 648, Socket 478(P4)
3xDDR 333/266/200, AGP 8X
Sunet 6 canale, USB 2.0
3 conectori IEEE1394 (Firewire)
controller RAID ATA133
controller RAID Serial ATA
overclocking

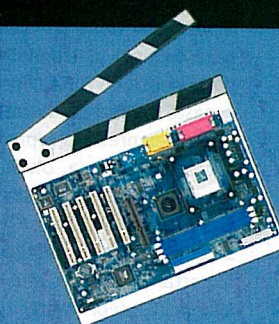


In alte roluri:



AB48N

Socket 478 (Pentium4), 533/400FSB
Chipset Intel 845PE/ICH4
Sloturi: AGP, 5x PCI
Audio AC'97 v2.2 - 6 canale
USB2.0, LAN, ATA100, DDR333
Format - ATX



AV49N

Socket 478 (Pentium4), 533/400FSB
Chipset VIA P4X400/8235
Sloturi: AGP 8X, 5x PCI
USB2.0, DDR333, LAN, ATA133
Audio AC'97 v2.2 - 6 Canale
Format - ATX



DISTRIBUTION

Perfectly FIT for all your IT needs

Str. Lt. Av. Marcel Andreescu nr. 29, Bucuresti
Tel: (021)231.09.22; 231.09.23; Fax: (021)231.09.20
e-mail: sales@fit.com.ro; www.fit.com.ro

REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

Epox, NVidia și Microsoft la evenimentul Romsoft



Compania Romsoft a organizat în incinta Hotelului Hilton, sala Regina Maria, o conferință la care au fost prezenți invitați de marcă precum EPOX, binecunoscut producător de plăci de bază, NVIDIA, lider pe piața producătorilor de chipset-uri grafice și reprezentanți Microsoft România. Deschiderea evenimentului a fost făcută de domnul Adrian Furnică, din partea Romsoft, ce a subliniat importanța participării celor 3 reprezentanți de seamă din lumea IT, colaborarea între aceștia permițând obținerea unor sisteme de calcul foarte puternice.

Din partea invitaților, prezentările au fost susținute de reprezentantul NVIDIA, Dl. Robert Cajnar (Channel Sales Manager for Central Europe), care a prezentat ultimele noutăți în materie de chipset-uri grafice precum și noile chipset-uri destinate plăcilor de bază (nForce2). Importanța acestui eveniment este cu atât mai mare cu cât un reprezentant NVIDIA a

participat pentru prima dată în România la un astfel de eveniment. Cu această ocazie a fost lansat oficial în România cel mai recent chipset pentru plăci de bază AMD: nForce2. Compania EPOX, partener agreat NVIDIA, reprezentată la acest eveniment de către Dl. Danny Kinneging (Sales Manager for Europe) a prezentat ultimul model de placă de bază destinat platformelor AMD bazat pe chipset-ul NVIDIA nForce2. La această conferință au fost de asemenea prezenți reprezentanții Microsoft România. Dl. Paul Micheș (Small and Medium Business Manager) și d-na Marinela Toma (OEM Channel Sales Manager) au subliniat importanța business-ului cu software Microsoft, au prezentat noutățile privind programul Microsoft OEM System Builder, precum și activitatea susținută anti-piraterie.

www.romsoft.ro

ASBIS prezintă portalul B2B "IT4PROFIT"

ASBIS ROMANIA SRL a organizat joi 28 noiembrie 2002 la Hotel Marriott din București evenimentul cu tema "IT4profit, Pulse of IT Industry". Invitați de onoare au fost domnul Sergei Kostevitch - președinte și CEO ASBIS Enterprises, domnul Cristian Bucur - director adjunct regional pentru zona Adriatică și România precum și domnul Mihail Nikolov - directorul regional pentru zona balcanică a firmei Tripp Lite, producător de dispozitive "Power Protection". Domnul Sergei Kostevitch a făcut o trecere în revistă a realizărilor grupului ASBIS. În continuare a fost prezentat portalul business-to-business IT4profit, soluție online de plasare de comenzi și gestiune a stocurilor destinată exclusiv partenerilor de afaceri ASBIS. Din interesanta prezentare am putut afla despre integrarea cu soluțiile ERP și avantajele obținute prin folosirea acestui portal B2B. Domnul Cristian

Bucur a specificat: "Aplicația ne va ajuta să simplificăm procesul de primire al comenzilor, să reducem cheltuielile de operare, să avem o colaborare în timp real cu partenerii, să evităm incapacitatea de furnizare a unor produse și în final să reușim o creștere a vânzărilor".

În prezentarea produselor Tripp Lite, firmă cu tradiție de peste 80 de ani în producerea de dispozitive "power protection", Domnul Nikolov a accentuat faptul că acestea beneficiază de un termen de garanție de 2 ani, comparativ cu termenul de 1 an acordat de către celelalte firme din domeniu. "Prețurile noastre sunt foarte competitive. Investind o sumă mică în protejarea sistemelor este ca și cum ați semna o poliță de asigurare pentru protejarea datelor dumneavoastră" a declarat domnul Nikolov.

www.asbis.ro



Cea mai mică distanță între două punkte este...

linia care-ți place!



Încearcă
noile linii de radiocasetofoane

FunLine și T-Line

 **BLAUPUNKT**
Un punkt în plus pentru mașina ta.

Parteneriat între SNR și RCS&RDS

Sala Constanța din Hotel Marriott a găzduit joi 5 decembrie 2002 conferința de presă în care doi dintre cei mai importanți operatori - Societatea Națională de Radiocomunicații companie de stat și grupul RCS&RDS, reprezentând sectorul privat au anunțat încheierea unui parteneriat în domeniul telecomunicațiilor. Acest parteneriat reprezintă o premieră în domeniu, cele două importante companii propunându-și să dezvolte împreună proiecte majore pentru diversificarea gamei de servicii de telecomunicații precum și extinderea acestora. Domnul Gabriel Grecu, Președinte SNR a afirmat: "Prin acest parteneriat dorim să demonstrăm că societățile de stat împreună cu cele din domeniu privat pot elabora proiecte de succes care vor duce la dezvoltarea pieței de telecomunicații din România". "Această inițiativă va aduce cu

siguranță beneficii ambelor părți. Credem că prin folosirea în comun ale atuurilor ambilor operatori vom avea încă un avantaj competițional pe piața liberalizată de telecomunicații" a declarat domnul Alexandru Oprea, Director General RCS&RDS.

www.rdsnet.ro



Soluții pentru simplificarea continuității în afaceri

AGER BUSINESS TECH a lansat marți 26 noiembrie 2002 în cadrul seminarului cu tema "Soluții pentru simplificarea continuității în afaceri", seria de servere NEC FAULT TOLERANT - soluții avansate care simplifică problema continuității în afaceri. În cadrul evenimentului organizat de AGER reprezentanții companiilor NEC și interFRONTIERS au prezentat soluțiile NEC pentru servere și echipamente de stocare, cu accent pe cerințele specifice ale clientului. Au avut loc de asemenea demonstrații ale serverului FAULT TOLERANT, evidențiindu-se designul modular, capacitatea avansată de monitorizare și posibilitatea de testare on-line.

www.ager.ro



intitulat "O zi pentru comunitate", inițiat de această companie. Prin acest program angajații Softwin își vor pune voluntar la dispoziție timpul și cunoștințele profesionale în slujba celor care au nevoie de ele.

www.softwin.ro

Tora Computers va deschide cinci magazine IT până în iunie 2003

Integratorul de sisteme Tora Computers va deschide la mijlocul lunii decembrie primul său magazin de prezentare și desfacere, parte a unui proiect care prevede realizarea unui lanț de cinci magazine până la sfârșitul lunii iunie 2003. Primul magazin, care este situat în București, Bd. Decebal numărul 14 va avea o suprafață de circa 75 mp, a fost realizat în



urma unei investiții de aproximativ 50.000 de dolari, inclusiv fondul comercial. În magazin vor fi disponibile atât sisteme integrate realizate de Tora, cât și componente ale principalilor producători mondiali: AMD, Intel, Maxtor, ECS, NVIDIA etc.

Până în luna iunie 2003, Tora Computers intenționează să deschidă alte patru noi magazine: în București (zona Piața Universității) și câte unul în Brașov, Buzău și Constanța. "Acest prim magazin deschis de Tora, precum și celelalte care vor fi deschise în viitorul apropiat, vor servi în principal ca puncte de prezentă, în dorința de a fi astfel mai aproape de clienții finali, a declarat Andrei Cracea, director executiv Tora Computers. În paralel, dorim să extindem relația excelentă cu principalii noștri parteneri: Carrefour și RTC".

O zi pentru comunitatea Europeană

Liceul "Constantin Brâncoveanu" din București a găzduit miercuri, 27 noiembrie 2002, inaugurarea primului Cabinet de Integrare Europeană dintr-o instituție de învățământ românească. Prin intermediul orelor de curs din cadrul acestui cabinet elevii vor putea cunoaște istoricul și legislația Uniunii Europene, vor putea înțea schimburi și colaborări cu colegii din alte țări și vor înțelege de ce este importantă

pentru România integrarea în structurile europene.

Printre invitați s-au aflat: domnul Jonathan Scheele, șeful Delegației Comisiei Europene din România, doamna Laila Ciogolea, șef Departament Comunicare în Ministerul Integrării, doamna Luminița Matei, reprezentanta Departamentului Integrării Europene din Ministerul Educației și Cercetării, doamna Daniela Nedelcu, Inspector

General al Inspectoratului Municipiului București, doamna Cristiana Mateinciuc, Inspector cu Integrarea Europeană la Inspectoratul Școlar al Municipiului București și domnul Florin Talpeș Președintele Asociației Naționale a Industriei de Software și Servicii și Director General Softwin. Implicarea Softwin în acest eveniment are loc ca parte a programului de responsabilitate socială

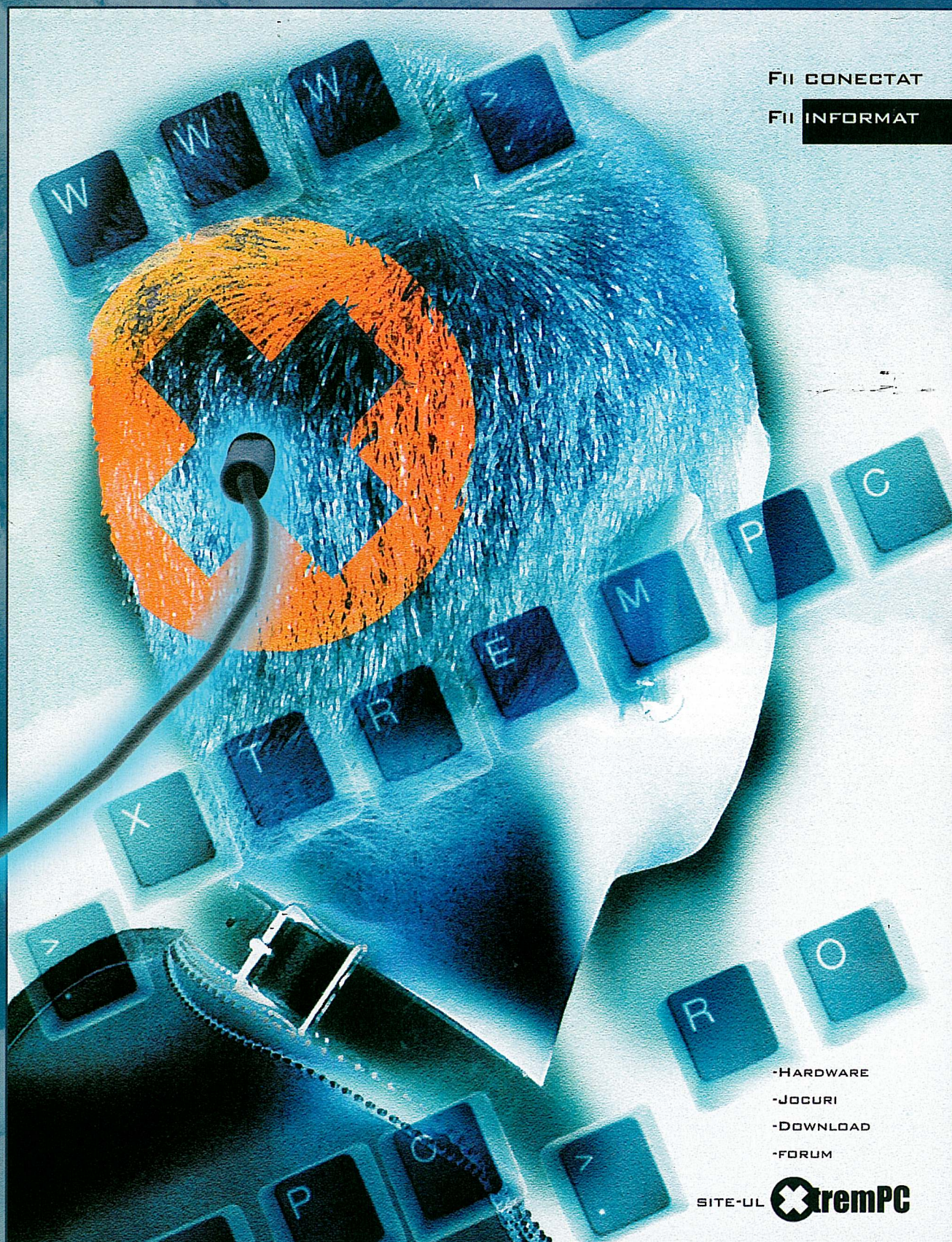
WWW.XTREMP.C.RO

FII CONECTAT

FII INFORMAT

FII CONECTAT

FII INFORMAT



- HARDWARE
- JOCURI
- DOWNLOAD
- FORUM

SITE-UL  XtremPC

-DOWNLOAD

-FORUM

SITE-UL  XtremPC

CU PLACA DE BAZA PE CANALELE DIN AMSTERDAM

REPORTAJ IN OLANDA



NU A TRECUT MULT DE CÂND FIRMA CHAINTECH lansa tot în Olanda gama de plăci de bază Apogee, care impresionau prin atenția acordată opțiunilor suplimentare. De altfel, după cum afirma Guus Spruijt, product manager Chaintech, în interviul acordat revistei noastre, performanțele plăcilor de bază de la diverse firme sunt suficient de asemănătoare încât opțiunile finale ajung să conteze foarte mult în decizia finală a consumatorului. În cadrul întâlnirii de atunci producătorii făceau câteva aluzii la viitoarea gamă Zenith, care urma să fie un fabulos "nec plus ultra" al plăcilor de bază, ceva și mai și decât Apogee, ceea ce în termeni astrologici se traducea prin Zenith.

Invitația la lansarea gamei Zenith a venit totuși ca o surpriză. "Chiar așa de repede trece timpul?", mi-am zis, în timp ce mă pregăteam sufletește pentru un nou zbor. Poate credeți că în timp, zborul cu avionul devine o rutină. În cazul meu mai trebuie să treacă ceva timp, probabil. Singura rutină este masa on-board, care este la fel de fadă și lipsită de nutrimente indiferent de compania aeriană sau destinație. În rest, amănuntele variază la infinit. Locul meu era chiar lângă ieșirea de urgență astfel încât o stewardesă blondă s-a simțit datoră să îmi explice cum să o deschid în caz de "you know what". Am zâmbit și am întrebat-o dacă asta

înseamnă că sunt primul care va ieși din avion și va fi salvat. Întrebarea a pus-o în dificultate pentru scurt timp, însă mi-a răspuns cu zâmbetul pe buze că aparent așa este, dar doar în caz de urgență. Și nu au urgențe decât foarte rar. Aproape niciodată. M-am simțit atât de liniștit încât m-am trezit direct la terminalul din Schiphol/Amsterdam, scuturat delicat de vecinul de scaun. Mașinuța care ducea călătorii la hotelurile lor, denumită popular și Hotel Shuttle, fie vizita hotelurile în ordine alfabetică, fie ocolea intenționat pentru a ne arăta orașul, pentru că a durat ceva mai mult de o oră să ajungă din hotel în hotel la Renaissance Amsterdam, hotelul la care urma să aibă loc evenimentul Chaintech.

Acesta a început în forță cu prezentarea Chaintech CT-7NJS, prima placă de bază din seria Zenith, construită în jurul platformei nForce 2. Din nou opțiunile suplimentare au fost la mare preț, dar n-am reușit nici în ruptul capului să înțeleg de ce Chaintech nu a implementat varianta cu GeForce4 MX chipset grafic integrat și de ce a folosit un chip audio CMI în locul sunetului pe 6 canale și suportului Dolby Surround implementat de Nvidia în noul southbridge MCP-T. Practic placa lor se încadrează în segmentul SPP (System Platform Processors), care sunt plăci de bază cu mai mare

flexibilitate dar fără chipset grafic integrat și nu beneficiază de Nvidia SoundStorm, soluția audio construită în jurul primului APU (Audio Processing Unit) din industrie. Sigur că o formulă cu 7NJS, un Ti4600 și un SB Audigy 2 ar depăși cu siguranță o placă cu totul integrat, însă eleganța și fiabilitatea soluției de bază de la NVIDIA nu ar fi trebuit dată la o parte. Chaintech a afirmat că va fabrica și o variantă integrată în viitorul apropiat, însă momentan aceasta este singura placă cu nForce 2 de la ei. Prezentat de energica Daphne Su, Chaintech CT-7NJS părea mai impresionant decât este în realitate, cu ale sale AGP 8X, USB 2.0, Firewire, ATA rounded cables, controller Serial ATA de la Promise și chiar, paradoxal, un breloc cu Chaintech, mai puțin util decât căștile de data trecută.

Promise a vorbit despre Serial ATA și viitorul acestui standard pe piață, fără să spună însă nimic concludent, la fel ca NVIDIA, care a evitat delicat majoritatea întrebărilor despre NV30 aruncate din sală. Seara s-a încheiat cu surprize plăcute, un grup de fete costumate sumar dansând lasciv pe scenă, pentru ca în final să spargă un bloc de gheață în care se găsea încastrată o placă Chaintech. A urmat o ploaie de confeti și alte proiectile inofensive, plus un foc de artificii care în final a alungat pe toată lumea din sala de mese, în căutare de aer curat.

SĂMBĂTĂ SEARA M-AM LĂSAT CORUPT DE NIȘTE englezi voioși, colegi de breaslă la PC Plus și alte reviste din trustul Future Publishing, să vizionăm

☑ Daphne Su, punând noua placă de bază într-o lumină cât mai bună.



CHAINTECH LANSEAZA SERIA ZENITH

contactul direct cu liderii industriei IT



☑ Și pe aici se ajunge la canal. Nu canalul la care vă gândiți. Altul, mai frumos, pe care se fac croaziere cu barca.



☑ Te uita cum ninge cu confeti și fășiute de hârtie....Unele dintre ele au ajuns și prin pahare și cârle de cafea, grăbind evacuarea oaspeților din sala de mese.

meciul Manchester United - Southampton FC într-un pub cu specific englezesc. Din care erau, slavă Domnului, o mulțime răspândite în centrul Amsterdamului. Din fericire am nimerit într-unul populat în majoritate de fani Southampton. Spun din fericire, pentru că imediat după meci, postul respectiv de televiziune a difuzat știrea cu românii care, aliați cu albanezi, au vrut să o răpească pe Victoria Beckham, fostă Posh Spice. Amicii mei englezi, amețiți după 6-7 beri, m-au dat de gol că sunt român, ceea ce mi-a adus felicitări din partea fanilor Southampton și priviri ucigașe din tabăra ce ținea cu Manchester United, în ciuda faptului că echipa favorită a celor din urmă câștigase meciul. Surprins de numărul englezilor aflați în weekend în Olanda, am plecat mai departe să cutreier orașul.

☑ Sala de festivități. A se observa capul gigantic adus de cei de la NVIDIA, care dinspre intrare semăna perfect cu o hologramă. Din păcate era doar o imagine semi3D proiectată pe un ovoid de carton.



Ploua mărunț și văzut printre picături zgribulite de frig celebrul cartier roșu din Amsterdam mi s-a părut sordid și strident. "Ce face beția de libertate din oameni", mi-am zis, privind Homo Monumentul înconjurat de o mică parte din cei cărora le este dedicat. Sloganul "Încă una și mă duc" se aplica foarte bine și la Heineken așa că în cele din urmă am ajuns în cameră toropit de somn. Sub fereastra mea, întinzându-se înspre piața dintre două canale acvatice ce întretăiau orașul avea loc un concert de rock alternativ. Probabil alternativa la târnăcop și tingiri de metal după cum suna, dar am reușit să dorm în ciuda infernului sonor.

M-am întors în București cu o mostră de nForce 2, despre ale cărei performanțe și dotări puteți citi ceva mai departe.

Adrian Dorobăț

☑ Colectivul Chaintech, reunit pentru o fotografie festivă pe pedestalul orchestrei.



GEFORCEFX

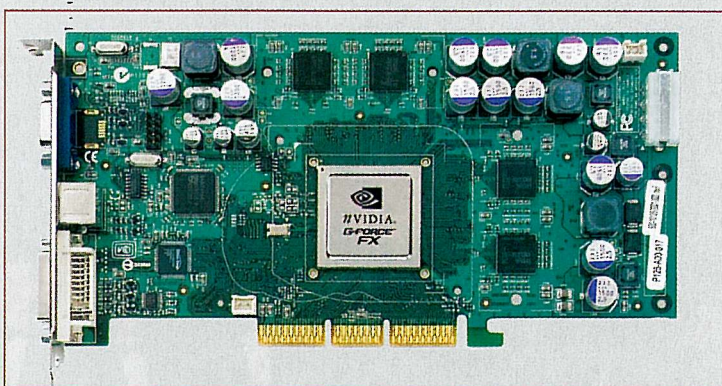
NOUL ACTOR DE LA HOLLYWOOD

Într-o mișcare fără precedent, NVIDIA a prezentat ultimul său chip grafic cu câteva luni înainte ca acesta să fie disponibil spre cumpărare

ANUL ACESTA COMDEX-UL A FOST martorul unui eveniment mult așteptat de comunitatea hardware, anunțarea oficială a chipsetului NVIDIA NV30, lansat sub denumirea de GeForceFX. Caracteristicile tehnice ale cipului construit în tehnologia de 0.13 microni spulberă orice concurent. Partea neașteptată a acestui eveniment este faptul că GeForce FX nu va fi disponibil în cantități suficiente decât la începutul lui 2003. Dificultățile pe care le are NVIDIA cu NV30 provin din trecerea la noua tehnologie de fabricație care durează mai mult decât s-a anticipat. Acest lucru a dus la pierderea unui ciclu de producție din partea companiei care a lansat sloganul "un produs nou la fiecare 6 luni".

CARACTERISTICI TEHNICE

Noul chip înglobează nu mai puțin de 125 milioane de tranzistoare, în timp ce rivalul său principal de la ATI, Radeon 9700 Pro, are puțin peste 110 milioane. Spre comparație, procesorul Intel Xeon MP conține 108 milioane de tranzistoare, din care peste două treimi revin memoriei cache. Numărul imens de tranzistoare provine din faptul că GeForceFX face toate calculele în virgulă mobilă, o cerință a lui DirectX 9. Noua tehnologie de fabricație permite un consum mai mic de energie, tranzistoare cu timp de comutare mai mici, ceea ce duce în final la o frecvență de operare de cel puțin 500MHz față de Radeon 9700 Pro care operează la 325MHz. Bus-ul memoriei are 128 biți, iar aceasta poate fi de maxim 1Ghz DDR II ceea ce asigură o lățime de bandă de 16GB/s fără compresie și 48GB/s folosind compresia fluxului de date. Cantitatea maximă de memorie adresabilă este de 1 GB, spre deosebire de 256MB la Radeon 9700 Pro. NV30 încorporează 8



pipeline-uri de prelucrare a pixelilor cu câte o unitate de texturare pentru fiecare plus o unitate masiv paralelă de vertex rendering precum și două RAMDAC-uri care funcționează la 400MHz. Fill rate-ul

se situează undeva la 4Gpixeli/s, cu peste 50% mai mult decât Radeon 9700 Pro. De asemenea este inclus suport pentru AGP 8X și DirectX 9 pixel & vertex shader.

Printre opțiunile de creștere a

calității imaginii se numără și filtrare adaptivă anisotropică, Intellisample antialiasing, suport hardware pentru culori pe 128 biți și o versiune îmbunătățită de Pixel Shader, ajuns acum la versiunea 2.0+. În plus NVIDIA aduce și motorul CineFX, responsabil de producerea de efecte speciale fără penalizări de performanță. Multe din facilitățile incluse în NV30 vor fi disponibile în jocuri abia peste un an sau mai mult, mult anunțatul DOOM3 fiind construit pe platforma DirectX 8, deci nebeneficiind de toate facilitățile lui GeForceFX.

Combinățiile între cele 16 texture maps disponibile pentru fiecare program pixel shader ale CineFX și versiunile 2.0+ de Pixel Shader și Vertex Shader vor permite programatorilor să creeze medii virtuale mult mai realiste. Efectele gen rugină, îmbătrânire, depth of field, nu vor mai fi rezervate doar studiourilor de producție, acestea devenind realitate cu GeForceFX.

TEHNOLOGIA INTELLISAMPLE

Vârful de lance cu care lovește NVIDIA este tehnologia Intellisample. Aceasta este responsabilă de compresia culorilor, corecție gamma dinamică, filtrare anisotropică și trilineară adaptivă și antialiasing.

Motorul de compresie a culorilor este plasat între rendering pipeline și controllerul de memorie și comprimă tot ceea ce este trimis către memorie. Algoritmul de compresie fără pierderi poate obține o rată de compresie de până la 4:1, ceea ce explică lățimea de bandă de 48GB/s comunicată de NVIDIA. Lățimea de bandă disponibilă prin folosirea memoriei DDR II la 500MHz este de 16GB/s, spre deosebire de cea a lui Radeon 9700 Pro care este de 19.8GB/s. Deși concurentul de la ATI ar putea părea mai puternic, algoritmul de



TEXTURARE ADAPTIVĂ

O noutate absolută o reprezintă și Adaptive Texturing. Printr-un slider disponibil în fereastra de configurare a driverelor se poate seta acest parametru. În modul agresiv GPU-ul decide care tip de texturare oferă cea mai mare performanță fără a compromite calitatea imaginii. Astfel se poate seta numărul de pixeli folosiți pentru filtrările trilineare și anizotropice.

compresie al lui NV30 duce la o utilizare mai eficientă a bus-ului cu memoria ceea îi aduce un plus de performanță.

Performanțele motorului de compresie sunt puse în evidență la folosirea anti-aliasing-ului când sunt stocate mai multe variante ale aceluiași pixel care se comprimă perfect. Scăderea ratei de compresie apare doar pentru pixelii de lângă marginile poligoanelor, însă aceste zone dețin un procentaj scăzut într-o imagine ceea ce duce la o pierdere nesemnificativă de lățime de bandă. Motorul de compresie este invizibil pentru restul arhitecturii și pentru software, ceea ce diferențiază GeForceFX față de Radeon 9700 Pro.

Frecvența mare de lucru a procesorului grafic, combinată cu motorul de compresie a permis NVIDIA să introducă noi moduri de

anti-aliasing: 6XS în DirectX și 8XAA în DirectX și OpenGL.

Din punct de vedere al filtrării texturilor, din drivere se vor putea selecta două tipuri: unul similar cu cel al lui GeForce4 Ti, dar mai precis și unul mai puțin exact, dar mai rapid din punct de vedere al performanței.

PERFORMANȚE ȘI CONCLUZIE

Deși încă nu există plăci GeForce FX disponibile pentru testare, NVIDIA a afișat grafice cu performanța în DOOM 3 care aduc noul GeForce în fața lui Radeon 9700 Pro cu aproape 40%.

Ținând cont de toate inovațiile care le aduce putem spune cu certitudine că GeForce FX este cel mai așteptat accelerator grafic al momentului. Vom reveni în numerele următoare ale revistei cu informații și teste.

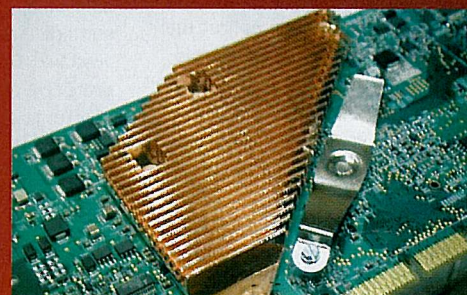
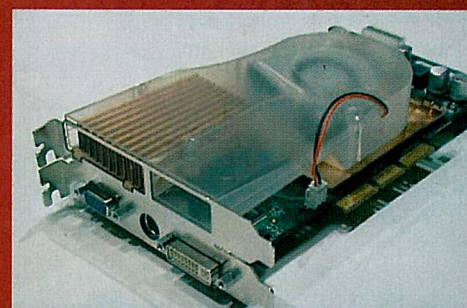
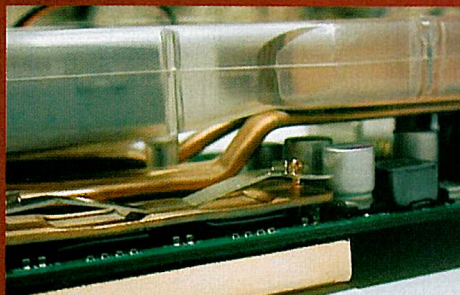
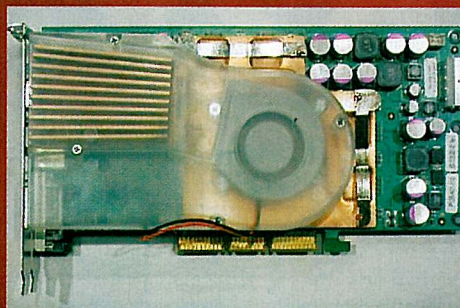
Ionuț Popa



RACIREA CIPSETULUI

Placa prezentată la COMDEX de NVIDIA ocupă două sloturi în spatele carcasei datorită sistemului de răcire similar cu tehnologia OTES de la ABIT. Acest sistem conține două orificii: unul pentru aerul care intră în carcasă și unul pentru aerul care este evacuat de cooler. Memoriile sunt și ele răcite printr-un sistem complex de conducte. NVIDIA

garantează că zgomotul noilor plăci nu va fi mai mare decât cel produs de plăcile GeForce4 Ti 4600 actuale. Ca și concurentul său principal Radeon 9700 Pro, NV30 va avea nevoie de alimentare separată. În cazul în care această alimentare nu va fi prezentă, placa va funcționa la o frecvență mai mică și va afișa un mesaj de eroare.



SCRIE CU SPOR SCRIEREA CD-URILOR LA VITEZE XTREME

Într-o societate în care timpul devine din ce în ce mai prețios, CD-Writer-ele nu pierd nici ele vremea, ajungând să scrie la viteze la care acum câțiva ani nu părea posibilă nici citirea.

ÎN PREZENT CD-WRITER-ELE AU devenit foarte populare datorită progresului tehnologic și al prețului scăzut la care sunt comercializate. Majoritatea firmelor producătoare de CD-Writere practică prețuri sub 100\$ pentru o unitate de scriere, acest preț fiind mult mai accesibil decât cel al dispozitivelor de scriere pe format DVD.

PRINCIPALELE CARACTERISTICI TEHNICE

Cele mai importante caracteristici tehnice care definesc performanțele unui CD-Writer sunt viteza de scriere și viteza de rescriere, citirea fiind o caracteristică secundară în opinia noastră. Odată cu progresul tehnologic în acest domeniu au început să se definească și alte caracteristici de bază cum ar fi protecția pentru "buffer underrun" care nu lipsește de la nici o unitate de scriere comercializată pe piață la ora actuală, sau diferite tehnologii de variație a vitezei pentru protejarea componentelor aparatului de la uzura prematură. Mai nou este luată în considerare și calitatea scrierii pe CD prin variația intensității fascicolului laser în timpul scrierii pentru citirea ulterioară cu cât mai puține corecții de erori.

TEHNOLOGII PENTRU PROTECȚIA "BUFFER UNDERRUN"

Deși până în prezent au apărut mai multe tehnologii pentru protecția "buffer underrun" toate au la bază principii asemănătoare de funcționare. Fiecare din aceste tehnologii au dat rezultate foarte bune și personal nu am auzit să existe probleme cu anumite versiuni. Cea mai veche și totodată cea mai folosită este BURN-Proof



care a fost dezvoltată de către Sanyo. Printre celelalte tehnologii care au apărut mai târziu se numără: Seamless Link, FlextraLink, JustLink, ExacLink. Conceptul de protecție "buffer underrun" constă practic în evitarea blocărilor de scriere datorate lipsei datelor prin stocarea acestora în avans în memoria cache.

OVERBURNING

Overburning-ul reprezintă scrierea

unui CD peste capacitatea acestuia. Overburning-ul este o caracteristică secundară care nu ar trebui să influențeze performanțele unui CD-writer renumit pentru calitățile sale la utilizarea normală. Este posibil ca anumiți utilizatori să fie surprinși de imposibilitatea unității folosite de a face overburning pe măsura dorințelor lor. Asta nu înseamnă că aparatul este prost sau nu își merită calificativul de "foarte bun". Overburning-ul nu dă rezultate

satisfăcătoare în totdeauna deoarece în acest caz datele sunt scrise pe o porțiune a CD-ului unde suportul fizic este deformat și unde citirea se face mai greu. Astfel datele care au fost scrise prin metoda de overburning nu vor putea fi citite în totalitate.

SISTEMUL DE TESTARE

Testele s-au efectuat pe un sistem compus din placa de bază Shuttle AS45GTR, procesor Intel Pentium 4 la 2.40GHz, 256Mb RAM DDR333, placă video GeForce4 Ti4200, HDD Seagate Barracuda ATA IV 40GB. Pentru scriere am folosit programul Nero Burning Rom, determinarea vitezei de citire s-a făcut cu SiSoft Sandra. Viteza de acces, timpii de spin-up, spin-down, cel de load, eject au fost măsurate folosind Nero CDSpeed. CloneCD a fost folosit pentru verificarea timpului de copiere al unui CD. Nota 10 pentru performanțele de scriere sau citire a fost acordată celei mai bune unități, unitatea de pe locul doi primind nota 9.5 și așa mai departe. Notele au fost împărțite în 3 categorii principale cu ponderi diferite: scriere - 50%, citire - 30%, dotări - 20%. La performanța de citire au contat timpii de scriere a unui CD de pe HDD (50%), timpul realizării unei imagini a unui CD cu Clone CD (30%) și performanța de overburning (20%). La performanțe de citire viteza de citire a contat cu 60% și timpul de acces cu 40%. La dotări s-au luat în considerare manualul de instalare, cablul audio, șuruburile de montare și eventualele CD-uri cu drivere și programe sau blank-urile livrate împreună cu unitatea.

Ionuț Popa

EL ÎNCĂ N-A ÎNȚELES!

Își mai cumpără
omul calculator, dar
chiar așa, să umple
căruța...



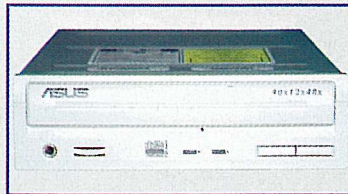
**DEPOZITUL DE CALCULATOARE®
AȘA PREȚURI, AȘA CANTITATE!**

Depozitul de Calculatoare Bucuresti
Stirbei Voda nr.172 Tel : 021 2217377
stirbei@depozituldecalculatoare.ro
Bd.Decebal nr.18 Tel: 021 326 57 33
decebal@depozituldecalculatoare.ro
Bd.Ion Mihalache nr.109
mihalache109@depozituldecalculatoare.ro

Pitesti (in curand o noua locatie)
pitesti@depozituldecalculatoare.ro
Calarasi Tel: 0242 333624
calarasi@depozituldecalculatoare.ro
Brasov Tel: 0268 470019
brasov@depozituldecalculatoare.ro

ASUS CRW-4012A

Fiabilitate și calitate de la ASUS



62\$ UltraPro/Depozitul de Calculoare
021-211.70.90 /021-211.73.77

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

ASUS 40X/12X/48X este varianta similară cu vitezele de scriere/rescriere 40X scriere, 12X rescriere și 48X citire, mai mici decât modelul ASUS 48X/12X/48X, restul caracteristicilor tehnice fiind identice. Pentru reducerea vibrațiilor folosește sistemul DDSS II, iar pentru calitatea scrierii este utilizată tehnologia proprietară FlextraSpeed. Unitatea este dotată cu un buffer de 2MB.

CE CONȚINE PACHETUL

Un cablu IDE, cablu audio-analog, un CD cu Nero Burning Rom, un CD-R 40X, un CD-RW 12X și manualul cu instrucțiuni de instalare.

PERFORMANȚE

Având ca ajutor tehnologiile FlextraSpeed și FlextraLink pentru siguranța și calitatea scrierii, ASUS 40X/12X/48X a scris un CD de 650MB la viteza de 40X în 3.12 minute, iar un CD-RW de aceeași capacitate în 6.47 minute la viteza de 12X.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Surprinzător, această unitate nu a fost capabilă să scrie mai mult de 1.47 minute peste capacitatea normală a CD-ului, cum a reușit modelul ASUS 48X/16X/48X.

CONCLUZIE

Principalele avantaje sunt fiabilitatea și sistemul anti-vibrații DDSS II.

- Viteza medie citire: 35.95X
- Timp acces aleator: 116ms
- Ocupare procesor 8X: 5%
- Spin-up: 2.15sec
- Spin-down: 5.02sec
- Timp eject/load: 2.61sec/1.82sec
- Overburning: 1.47minute
- Timp recunoaștere CD: 9.03sec
- Imagine CloneCD: 2.09 minute
- Test Sandra 2003: 5030kb/s

Verdict

9.27

ASUS CRW-4816A

Overburning-ul devine posibil cu această unitate



79.5\$ UltraPro/Depozitul de Calculoare
021-211.70.90/021-211.73.77

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este o unitate de scriere internă ce utilizează portul IDE pentru conectare. Unitatea scrie la viteza de 48X, rescrie la viteza de 16X și citește CD-uri la viteza de 48X. Pentru reducerea vibrațiilor folosește sistemul DDSS II, iar pentru calitatea scrierii este utilizată tehnologia proprietară FlextraSpeed.

CE CONȚINE PACHETUL

Un cablu IDE, cablu audio-analog, un CD cu Nero Burning Rom, un CD-R 48X, un CD-RW 16X și manualul cu instrucțiuni de instalare.

PERFORMANȚE

Deși unitatea utilizează tehnologia FlextraSpeed pentru mărirea calității la scriere și pentru protejarea motorului de antrenare al CD-ului, performanțele nu au de suferit. Unitatea a obținut un timp de scriere de 2.34 minute la viteza de 48X pe un blank de 650MB.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Da, unitatea este optimizată special pentru overburning, suportând până la 99 de minute pe blank-uri speciale. La testul nostru am putut scrie în plus 9.57 minute peste capacitatea standard de 80 de minute.

CONCLUZIE

Unitatea este avantajată de sistemul anti-vibrații DDSS II și de posibilitățile excelente de overburn.

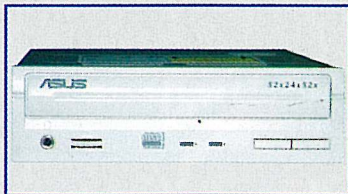
- Viteza medie citire: 37.45X
- Timp acces aleator: 112ms
- Ocupare procesor 8X: 5%
- Spin-up: 2.48sec
- Spin-down: 4.72sec
- Timp eject/load: 2.55sec/1.66sec
- Overburning: 9.57minute
- Timp recunoaștere CD: 8.80sec
- Imagine CloneCD: 2.06 minute
- Test Sandra 2003: 5069kb/s

Verdict

9.68

ASUS CRW-5224A

Viteză Xtremă de la un campion



88.5\$ UltraPro/Depozitul de Calculoare
021-211.73.77/021-211.70.90

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este cea mai rapidă unitate pe care am primit-o la acest test. ASUS a profitat de sistemul DDSS II pentru reducerea vibrațiilor, care s-a dovedit eficient și a ridicat atât viteza de scriere cât și cea de citire la 52X. Unitatea folosește tehnologia FlextraLink pentru protecția "buffer underrun".

CE CONȚINE PACHETUL

Un cablu IDE, cablu audio-analog, un CD cu Nero Burning Rom, un CD 52X, un CD-RW 16X și manualul cu instrucțiuni de instalare.

PERFORMANȚE

Având viteza ca principal avantaj față de celelalte unități testate, ASUS 52X/24X/52X a obținut cel mai mic timp de scriere dar nu cu mult mai mic decât scrierea la 48X. Astfel că diferența față de modelul ASUS care scrie la 48X este doar de 8 secunde. Scrierea unui CD-RW de 650MB la viteza de 24X a durat 3.34 minute.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Unitatea a fost capabilă să scrie un timp foarte scurt peste capacitatea normală a CD-ului, aproximativ 1.53 minute.

CONCLUZIE

Căștigul de timp la viteza de 52X față de 48X este foarte mic. Fiabilitatea și compatibilitatea rămân principalele calități ale acestei unități.

- Viteza medie citire: 40.01X
- Timp acces aleator: 104ms
- Ocupare procesor 8X: 6%
- Spin-up: 2.76sec
- Spin-down: 5.31sec
- Timp eject/load: 2.54sec/1.75sec
- Overburning: 1.53minute
- Timp recunoaștere CD: 8.52sec
- Imagine CloneCD: 2.01 minute
- Test Sandra 2003: 4902kb/s

Verdict

9.79

ASUS CRW-4012A-U

Portabilitate și overburning prin interfață USB 2.0



119\$ UltraPro/Depozitul de Calculoare
021-211.73.77/021-211.70.90

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Similară ca performanțe cu unitatea internă, ASUS USB 2.0 40X/12X/48X este o unitate de scriere externă ce utilizează portul USB 2.0 pentru conectarea la PC.

CE CONȚINE PACHETUL

Cablu de alimentare, alimentatorul, un CD-R de 40X, un CD-RW de 12X și un manual cu instrucțiuni de instalare.

PERFORMANȚE

Scrierea pe CD-RW a durat mai mult decât la celelalte unități testate tot la viteza de 12X. Unitatea este silențioasă și nu este cu nimic mai prejos din punct de vedere al performanțelor față de o unitate IDE. Scrierea unui CD de 650MB la viteza de 40X a fost făcută în 3.12 minute.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Optimizarea pentru overburning a devenit o regulă la ASUS deoarece majoritatea unităților de producție recentă suportă scrierea peste limitele normale ale CD-ului. Am putut scrie 9.59 minute în plus peste capacitatea normală a CD-ului de 80 de minute.

CONCLUZIE

Este o unitate de scriere rapidă și stabilă avantajată de mobilitatea sa ca CD-Writer extern și de posibilitățile excelente de overburning.

- Viteza medie citire: 35.59X
- Timp acces aleator: 108ms
- Ocupare procesor 8X: 6%
- Spin-up: 2.54sec
- Spin-down: 5.20sec
- Timp eject/load: 2.54sec/1.67sec
- Overburning: 9.59minute
- Timp recunoaștere CD: 9.67sec
- Imagine CloneCD: 2.12 minute
- Test Sandra 2003: 4951kb/s

Verdict

9.38

Benq 40X12P

Timp de acces scăzut și silențiozitate



59\$ Best Computers
021-345.55.05

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Deși nu este o firmă cu o lungă experiență în domeniu, produsele sale au dat dovadă de o compatibilitate foarte bună. Unitatea scrie la o viteză maximă de 40X, rescrie la viteza de 12X și citește la viteza maximă de 48X. Benq 40X12P este dotată cu un buffer de 2MB și pentru protecția "buffer underrun" utilizează tehnologia Seamless Link.

CE CONȚINE PACHETUL

Unitatea este prezentată în format bulk fără nici un alt accesoriu sau documentație.

PERFORMANȚE

Benq 40X12P a fost capabilă să scrie un CD de 650MB în 3.28 minute la viteza de 40X și un CD-RW de aceeași capacitate în 6.51 minute la viteza de 12X. Timpul de acces de 89ms a plasat unitatea de la Benq pe locul 2 în testul nostru la categoria performanțe citire.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Unitatea a fost capabilă să scrie 2.17 minute peste capacitatea normală a CD-ului.

CONCLUZIE

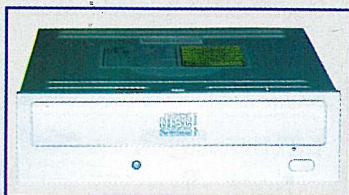
Este o unitate care produce puțin zgomot în timpul utilizării și nu prezintă probleme de compatibilitate cu CD-urile folosite. Dotarea software este inexistentă.

- Viteza medie citire: 36,73X
- Timp acces aleator: 89ms
- Ocupare procesor 8X: 6%
- Spin-up: 0.78sec
- Spin-down: 4.21sec
- Timp eject/load: 1.28sec/8.60sec
- Overburning: 2.17minute
- Timp recunoaștere CD: 0,01sec
- Imagine CloneCD: 2.23 minute
- Test Sandra 2003: 6197kb/s

Verdict **9.35**

CyberDrive CW 088D

Performanțe rezonabile și preț atractiv



53\$ Best Computers
021-345.55.05

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

CyberDrive CW 088D este un CD-Writer cu viteza maximă de scriere de 48X, de rescriere 16X și de citire 48X. Unitatea are un panou frontal foarte simplu pe care se află doar butonul de eject/load și LED-ul de activitate. CyberDrive CW 088D este dotat cu un buffer hardware de 2MB și pentru protecția "buffer underrun" utilizează tehnologia "ExacLink".

CE CONȚINE PACHETUL

Ambalajul în care este comercializată unitatea mai conține un CD cu Nero Burning Rom, un CD și un CD-RW, o broșură cu instrucțiuni de instalare și un cablu audio analog.

PERFORMANȚE

Performanțele sunt foarte bune pentru o unitate de scriere al cărei "brand" nu este foarte renumit pentru calitatea produselor sale. La viteza de 48X unitatea a scris un CD de 650MB în 2.24 minute, iar un CD-RW de 650MB a fost scris în 4.57 minute la viteza de 16X.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Unitatea a fost capabilă să scrie 2.17 minute peste capacitatea normală de 80 de minute.

CONCLUZIE

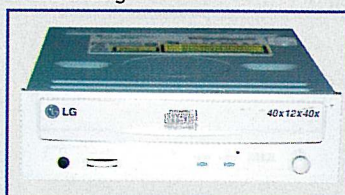
Viteza mare de scriere și prețul mic sunt principalele avantaje ale acestei unități.

- Viteza medie citire: 37.25X
- Timp acces aleator: 107ms
- Ocupare procesor 8X: 10%
- Spin-up: 0.01sec
- Spin-down: 3.28sec
- Timp eject/load: 0.82sec/9.02sec
- Overburning: 2.17 minute
- Timp recunoaștere CD: 0,00sec
- Imagine CloneCD: 2.05 minute
- Test Sandra 2003: 5268kb/s

Verdict **9.77**

LG GCE-8400B

Scriere apropiată de 48X dar fără overburning



65.7\$ UltraPro/Depozitul de Calculatoare
021-211.73.77/021-211.70.90

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

LG GCE-8400B este o unitate internă de scriere care funcționează la vitezele de 40X pentru scriere, 12X rescriere și 40X citire. Unitatea este dotată cu un buffer de 2MB și folosește tehnologia SuperLink pentru protecția "buffer underrun".

CE CONȚINE PACHETUL

Un CD cu Nero Burning Rom 5.5, un cablu audio-analog, șuruburi de fixare și un manual cu instrucțiuni de utilizare.

PERFORMANȚE

Scrierea la viteza maximă de 40X este foarte apropiată de a unităților care pot scrie cu 48X. CD-ul de 650MB a fost scris în 2.54 minute, cu 58 de secunde mai rapid decât unitatea externă de la ASUS. Scrierea unui CD-RW de 650MB a durat 7.06 minute. Viteza de citire s-a situat în jurul valorii de 30X, cu mult sub specificațiile unității.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Overburning slab deoarece am putut scrie doar 1.46 minute peste capacitatea normală a CD-ului de 80 de minute.

CONCLUZIE

Este o unitate de scriere stabilă cu performanțe foarte bune dar care nu o recomandăm pentru overburning. Prețul este un avantaj al acestei unități.

- Viteza medie citire: 31,78X
- Timp acces aleator: 107ms
- Ocupare procesor 8X: 8%
- Spin-up: 4.26sec
- Spin-down: 4.68sec
- Timp eject/load: 1.51sec/1.44sec
- Overburning: 1.46 minute
- Timp recunoaștere CD: 7.06sec
- Imagine CloneCD: 2.27 minute
- Test Sandra 2003: 5305kb/s

Verdict **9.33**

LG GCE-8480B

Viteză mare și preț redus



69\$ RomSoft/UltraPro -
021-224.03.33/021.211.70.90

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este o unitate cu performanțe foarte bune la toate cele trei funcții ale sale. Citirea se efectuează la viteza de 48X, rescrierea la 16X și scrierea la 48X. Unitatea este dotată cu un buffer hardware de 2MB și pentru "buffer underrun" utilizează tehnologia SuperLink.

CE CONȚINE PACHETUL

Un CD cu Nero Burning Rom 5.5, un cablu IDE, un cablu audio-analog, șuruburi de fixare și un manual cu instrucțiuni de utilizare.

PERFORMANȚE

Performanțele sunt excelente, unitatea obținând rezultate foarte bune la toate testele. Scrierea unui CD-R de 650Mb a durat doar 2.29 minute la viteza de 48X, iar scrierea pe un blank CD-RW a durat 5.06 minute la viteza de 16X. Procentul de utilizare a procesorului la viteza de scriere de 8X este de 6%, unul dintre cele mai scăzute din testul nostru.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Doar 1.46 minute am putut scrie peste capacitatea maximă a unui CD de 80 de minute.

CONCLUZIE

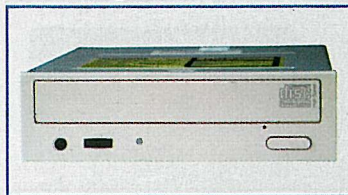
Este o unitate de scriere foarte bună avantajată de preț, singurul dezavantaj fiind capacitatea foarte slabă de overburning.

- Viteza medie citire: 36.44X
- Timp acces aleator: 110ms
- Ocupare procesor 8X: 6%
- Spin-up: 2.95sec
- Spin-down: 3.79sec
- Timp eject/load: 1.63sec/1.40sec
- Overburning: 1.46 minute
- Timp recunoaștere CD: 6.87sec
- Imagine CloneCD: 2.14 minute
- Test Sandra 2003: 5464kb/s

Verdict **9.45**

Mitsumi CR 485E TE

Performanțe bune dar fără
overburning



80\$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Mitsumi este o firma nu prea cunoscută la noi în țară deși este renumită și pentru producția de componente electronice. Mitsumi CR 485E TE este un CD-Writer IDE care scrie la viteza de 48X, rescrie la 12X și citește CD-uri la viteza de 48X. Unitatea este dotată cu un buffer hardware de 2MB.

CE CONȚINE PACHETUL

Un cablu IDE, un cablu audio și un CD cu Nero Burning Rom 5.5.

PERFORMANȚE

Performanțele acestei unități se încadrează în limitele normale pentru vitezele la care poate opera. Unitatea a scris un CD cu capacitatea de 650MB în 2.41 minute la viteza de 48X și un CD-RW în 6.37 minute la viteza de 12X. Timpii de load și de eject sunt foarte mici, întrecând majoritatea competitorilor.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Unitatea nu este optimizată pentru overburning dar am putut scrie 2.46 minute în plus peste capacitatea CD-ului de 80 de minute.

CONCLUZIE

Este o unitate de scriere cu performanțe foarte bune, care nu a ridicat probleme în timpul scrierii. Nu recomandăm folosirea pentru overburning.

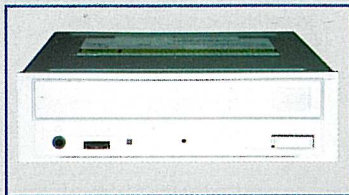
- Viteza medie citire: 36.39X
- Timp acces aleator: 100ms
- Ocupare procesor 8X: 5%
- Spin-up: 3.85sec
- Spin-down: 4.41sec
- Timp eject/load: 1.44sec/0.90sec
- Overburning: 2.46 minute
- Timp recunoaștere CD: 6.61sec
- Imagine CloneCD: 2.10 minute
- Test Sandra 2003: 5822kb/s

Verdict

9.51

Nec NR-9100A

Dotare bulk și overburning egal
cu 0



53\$ UltraPro - 021-211.70.90

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Vitezele de scriere și citire ale acestei unități sunt de 40X iar viteza de rescriere este de 10X. Nec NR-9100A dispune de un buffer hardware de 2MB, iar pentru "buffer underrun" utilizează tehnologia JustLink.

CE CONȚINE PACHETUL

Unitatea este comercializată în format bulk fără nici un alt accesoriu.

PERFORMANȚE

Scrierea unui CD de 650Mb a durat 3.10 minute la viteza de 40X, iar scrierea unui CD-RW de aceeași capacitate a durat 7.55 minute la viteza de 10X. Durata scrierii și citirii se încadrează în limitele normale pentru aceste viteze, comparativ cu unitățile care au fost testate în cadrul acestui test.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Nu se poate face overburning, unitatea s-a oprit din scris exact la atingerea limitei normale de 80 de minute.

CONCLUZIE

Este o unitate de scriere stabilă care nu ridică nici un fel de probleme de compatibilitate cu CD-urile folosite. Este singura unitate din text care nu a putut scrie peste capacitatea de 80 de minute în testul de overburning.

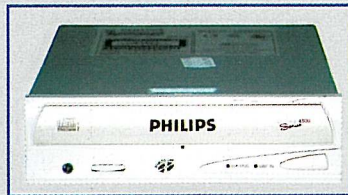
- Viteza medie citire: 31.46X
- Timp acces aleator: 116ms
- Ocupare procesor 8X: 5%
- Spin-up: 2.56sec
- Spin-down: 3.03sec
- Timp eject/load: 2.07sec/6.13sec
- Overburning: 0 minute
- Timp recunoaștere CD: 0.00sec
- Imagine CloneCD: 2.28 minute
- Test Sandra 2003: 5294kb/s

Verdict

8.99

Philips PCRW 4816K20

Viteză de scriere sub specificațiile
producătorului



77\$ UltraPro - 021-211.70.90

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este o unitate de scriere care dispune de vitezele de 48X pentru scriere și citire și de 16X pentru rescriere. Unitatea este dotată cu un buffer de 4MB, iar pentru "buffer underrun" utilizează tehnologia SeamlessLink. Philips PCRW4816K/20 se conectează la calculator prin intermediul portului IDE.

CE CONȚINE PACHETUL

Un cablu audio-analog, șuruburi de fixare, un CD cu Nero Burning Rom și InCD, un CD-R 48X și manualul cu instrucțiuni de instalare.

PERFORMANȚE

Deși unitatea de la Philips dispune de vitezele de scriere și citire de 48X la nici una dintre ele nu s-a încadrat în timpii normali pentru această viteză. Doar scrierea pe CD-RW s-a desfășurat în timpii normali de scriere adică 4.47 minute la viteza de 16X pe un CD de 650MB.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Am putut scrie 1.50 minute în plus peste capacitatea normală a CD-ului de 80 de minute. Nu recomandăm această unitate pentru overburning deoarece poate duce la blocarea aplicației de scris.

CONCLUZIE

Este o unitate de scriere stabilă dar care poate avea probleme de citire cu anumite CD-uri.

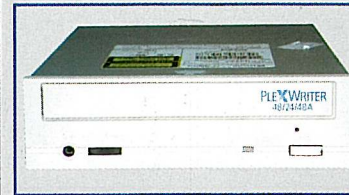
- Viteza medie citire: 32.82X
- Timp acces aleator: 118ms
- Ocupare procesor 8X: 8%
- Spin-up: 1.25sec
- Spin-down: 5.49sec
- Timp eject/load: 1.73sec/7.73sec
- Overburning: 1.50 minute
- Timp recunoaștere CD: 5.11sec
- Imagine CloneCD: 2.30 minute
- Test Sandra 2003: 4400kb/s

Verdict

9.06

Plextor PlexWriter W4824TA

Viteză mare la CD-RW și calitate
Plextor



125.8\$ RomSoft/UltraPro -
021-224.03.33/021-211.70.90

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este unitatea cu cea mai rapidă viteză de rescriere, participantă la testul din numărul acesta, 24X. Vitezele maxime de scriere și citire sunt de 48X. Unitatea este dotată cu un buffer hardware de 2MB și folosește tehnologia BURN-Proof dezvoltată de Sanyo, pentru "buffer underrun".

CE CONȚINE PACHETUL

Un CD cu Nero Burning Rom 5.5, un CD-RW 24X, un pachet ce conține 5 CD-R, un cablu IDE, un cablu audio analog și șuruburi pentru fixare.

PERFORMANȚE

Unitatea nu s-a afirmat față de ceilalți candidați ai testului decât la viteza de scriere pe CD-RW unde scrierea la 24X a decurs în 3.47 minute. Scrierea unui CD de 650MB a durat 2.46 minute la viteza de 48X. Timpul de acces coboară sub bariera de 100ms.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Deși mulți vor rămâne surprinși, unitatea PlexWriter 48/24/48 nu a fost capabilă să scrie mai mult de 2.53 minute peste capacitatea normală a unui CD de 80 de minute.

CONCLUZIE

Stabilitatea și avantajul scrierii pe format CD-RW la viteza de 24X sunt principalele atuuri ale acestei unități.

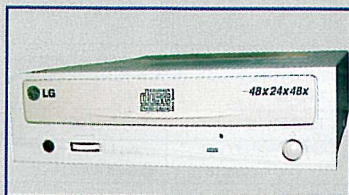
- Viteza medie citire: 35.95X
- Timp acces aleator: 92 ms
- Ocupare procesor 8X: 6%
- Spin-up: 2.45sec
- Spin-down: 5.10sec
- Timp eject/load: 1.51sec/8.50sec
- Overburning: 2.53 minute
- Timp recunoaștere CD: 0.02sec
- Imagine CloneCD: 2.29 minute
- Test Sandra 2003: 5095kb/s

Verdict

9.44

LG GCE - 8481B

Viteză foarte mare la un preț rezonabil



74\$ UltraPro/Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90/021-221.73.77

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Unitate de ultimă generație care permite inscripționarea CD-R-urilor la o viteză de 48X și reinscripționează CD-RW la 24X, cea mai mare viteză disponibilă pe piață. Nu lipsește tehnologia burn-proof dar lipsește compatibilitatea Mount Rainier care permite copierea și ștergerea de fișiere direct din shell-ul Explorer-ului.

CE CONȚINE PACHETUL

Un CD cu Nero Burning Rom 5.5, ghid de instalare rapidă, ghid de utilizare, cablu IDE, cablu audio și șuruburi de fixare.

PERFORMANȚE

În clasamentul vitezei de scriere LG GCE-8481B s-a clasat pe locul doi fiind devansat doar de unitatea 52X de la ASUS cu 2 secunde. De asemenea vitezele de rescriere și citire au fost printre cele mai bune. Timpul de creare a unei imagini cu CloneCD a fost cu puțin peste 2 minute.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Capabilitățile de overburning sunt limitate, unitatea inscripționând doar 1.55 minute peste capacitatea de 700MB.

CONCLUZIE

Prețul relativ scăzut și performanța ridicată recomandă puternic această unitate.

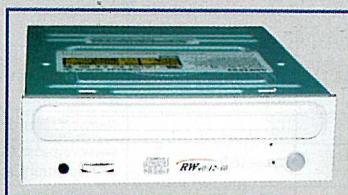
- Viteză medie citire: 36.02X
- Timp acces aleator: 102ms
- Ocupare procesor 8X: 5%
- Spin-up: 3.24sec
- Spin-down: 4.53sec
- Timp eject/load: 1.67sec/1.51sec
- Overburning: 1.55 minute
- Timp recunoaștere CD: 6.83sec
- Imagine CloneCD: 2.05 minute
- Test Sandra 2003: 5805 kb/s

Verdict

9.59

Samsung SW-240

Overburning și corecție de erori bune



51.8EUR Deck Computers -
021-211.74.00

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Samsung SW-240 dispune de viteză de scriere de 40X iar rescrierea se face la 12X. Unitatea este dotată cu un buffer hardware de 8MB și utilizează tehnologia JustLink pentru "buffer underrun".

CE CONȚINE PACHETUL

Un CD cu programul Nero Burning Rom 5.5, un manual de utilizare și un cablu audio analog.

PERFORMANȚE

Scrierea unui CD de 650MB a durat 3.10 minute la viteză de 40X, iar scrierea unui CD-RW de aceeași capacitate a durat 7.55 minute la viteză de 10X. Durata scrierii și citirii se încadrează în limitele normale pentru aceste viteze, comparativ cu unitățile care au fost testate în acest număr al revistei.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Suporta foarte bine scrierea peste capacitatea normală a CD-ului. Am reușit să scriem în plus 9.57 minute, ceea ce înseamnă aproximativ 12% în plus.

CONCLUZIE

Samsung SW-240 dispune de un sistem foarte bun de corecții a erorilor în timpul citirii. Samsung SW-240 reprezintă o alternativă excelentă pentru cei care doresc o unitate de scriere performantă la un preț avantajos.

- Viteză medie citire: 31.77X
- Timp acces aleator: 91ms
- Ocupare procesor 8X: 9%
- Spin-up: 1.81sec
- Spin-down: 3.76sec
- Timp eject/load: 1.37sec/1.07sec
- Overburning: 9.57 minute
- Timp recunoaștere CD: 4.76sec
- Imagine CloneCD: 2.27 minute
- Test Sandra 2003: 5294kb/s

Verdict

9.26

Sony CRX195E1

Silențiozitate și viteză satisfăcătoare



54.6\$ UltraPro - 021-211.70.90

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Unitatea de la Sony are o construcție robustă fiind mai grea decât celelalte unități testate. Viteza de scriere este de 40X, de rescriere 12X și 48X viteza de citire. Unitatea este dotată cu un buffer hardware de 2MB și suportă protecția pentru "buffer underrun".

CE CONȚINE PACHETUL

Unitatea este prezentată în format bulk fără nici un alt accesoriu sau documentație.

PERFORMANȚE

Sony CRX195E1 nu dispune de cele mai mari viteze de scriere și citire dar sunt suficiente și acestea deoarece unitatea a fost capabilă să scrie un CD de 650MB la viteză de 40X în mai puțin de 3 minute, iar scrierea unui CD-RW de aceeași capacitate la viteză de 12X a durat aproximativ 7 minute. Vitezele de scriere și citire situează unitatea de la Sony în partea inferioară a clasamentului.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Foarte puțin, unitatea fiind capabilă să scrie doar 1.56 minute peste capacitatea normală a CD-ului.

CONCLUZIE

Sony CRX195E este o unitate silențioasă care nu ridică probleme de compatibilitate, cu performanțe medii.

- Viteză medie citire: 32.06X
- Timp acces aleator: 91ms
- Ocupare procesor 8X: 8%
- Spin-up: 0.07sec
- Spin-down: 3.50sec
- Timp eject/load: 1.73sec/1.44sec
- Overburning: 1.56 minute
- Timp recunoaștere CD: 5.13sec
- Imagine CloneCD: 2.27 minute
- Test Sandra 2003: 5612kb/s

Verdict

9.25

Teac CD-W540E

Cel mai bun timp de acces



N/A RomSoft/UltraPro -
021-224.03.33/021.211.70.90

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este una din cele mai populare soluții de inscripționare de pe piață care oferă inscripționarea CD-urilor la 40X, reinscripționare la 12X și citire la un maxim de 48X. Unitatea încorporează tehnologii ca WriteProof, pentru siguranța inscripționării, Fine Focus Control și Intelligent Speed Control pentru calitatea scrierii.

CE CONȚINE PACHETUL

Teac CD-W540E vine în pachet bulk, adică nu conține nici un accesoriu.

PERFORMANȚE

Timpul de scriere a unui CD de 650MB la viteză de 40X a fost de 2 minute și 42 secunde, un timp bun dar sub cel al writer-elor cu viteze de 48X sau 52X. Timpul obținut la copierea unui CD a fost excelent, fiind cu 3 secunde peste bariera celor 2 minute.

SE POATE FACE OVERBURNING?

Capabilitățile de overburning ale unității sunt scăzute, oferind doar 1.35 minute peste capacitatea normală a discului.

CONCLUZIE

Unitate cu performanțe bune la scriere, timp de acces excelent și calitate a scrierii garantată de numele Teac. De menționat este faptul că Teac CD-W540E este cea mai căutată unitate de pe piața românească.

- Viteză medie citire: 31.16X
- Timp acces aleator: 88ms
- Ocupare procesor 8X: 8%
- Spin-up: 2.10sec
- Spin-down: 4.55sec
- Timp eject/load: 2.27sec/6.51sec
- Overburning: 1.35 minute
- Timp recunoaștere CD: 0sec
- Imagine CloneCD: 2.03 minute
- Test Sandra 2003: 4420kb/s

Verdict

9.34

ASUS CRW-5224A



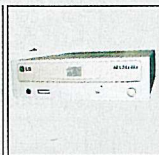
CyberDrive CW088D



ASUS CRW-4816A



LG GCE-8481B



Mitsumi CR 845E TE



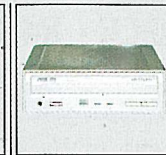
LG GCE-8480B



Plextor W4824TA



ASUS CRW-4012A-U



	ASUS CRW-5224A	CyberDrive CW088D	ASUS CRW-4816A	LG GCE-8481B	Mitsumi CR 845E TE	LG GCE-8480B	Plextor W4824TA	ASUS CRW-4012A-U
Producător	ASUS	Cyber Drive	ASUS	LG	Mitsumi	LG	Plextor	ASUS
Distribuitor	DC/UltraPro	Best Computers	UltraPro/DC	UltraPro/DC	DC	Romsoft/UltraPro	Romsoft/UltraPro	UltraPro/DC
Web	www.itshop.ro/ www.ultrapro.ro	www.bestcomputers.ro	www.ultrapro.ro/ www.itshop.ro	www.ultrapro.ro/ www.itshop.ro	www.itshop.ro	www.romsoft.ro/ www.ultrapro.ro	www.romsoft.ro/ www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro/ www.itshop.ro
Preț	88.45\$	53\$	79.5\$	74\$	80\$	69\$	125.8\$	117.7\$
Detalii tehnice								
Scriere CD	52X	48X	48X	48X	48X	48X	48X	40X
Scriere CD-RW	24X	16X	16X	24X	12X	16X	24X	12X
Scriere CD	52X	48X	48X	48X	48X	48X	48X	48X
Buffer	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB
Tip unitate	internă	internă	internă	internă	internă	internă	internă	externă
Conectare	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	USB 2.0
Burn-proof	FlextraLink	ExacLink	FlextraLink	SuperLink	JustLink	SuperLink	Burn-Proof	FlextraLink
Note teste								
Scriere Nero	9.9	10	9.6	9.8	9.5	9.7	9.3	8.9
CloneCD	10	9.8	9.7	9.8	9.5	9.3	8.9	9.4
Overburning	9.3	9.6	9.9	9.4	9.7	9	9.8	10
Nota scriere	9.81	9.86	9.69	9.72	9.54	9.44	9.28	9.27
Viteză citire	10	9.8	9.9	9.3	9.4	9.5	9.2	9.1
Timp acces	9.1	9.3	9.1	9.5	9.6	9.2	9.7	9.2
Nota citire	9.76	9.6	9.58	9.38	9.48	9.38	9.40	9.14
Dotări	9.8	9.8	9.8	9.6	9.5	9.6	9.9	10
Nota finală	9.79	9.77	9.68	9.59	9.51	9.45	9.44	9.38

Benq 40X12P



Teac CD-W540E



LG GCE-8400B



ASUS CRW-4012A



Samsung SW-240



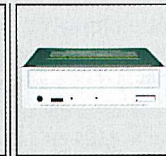
Sony CRX195E1



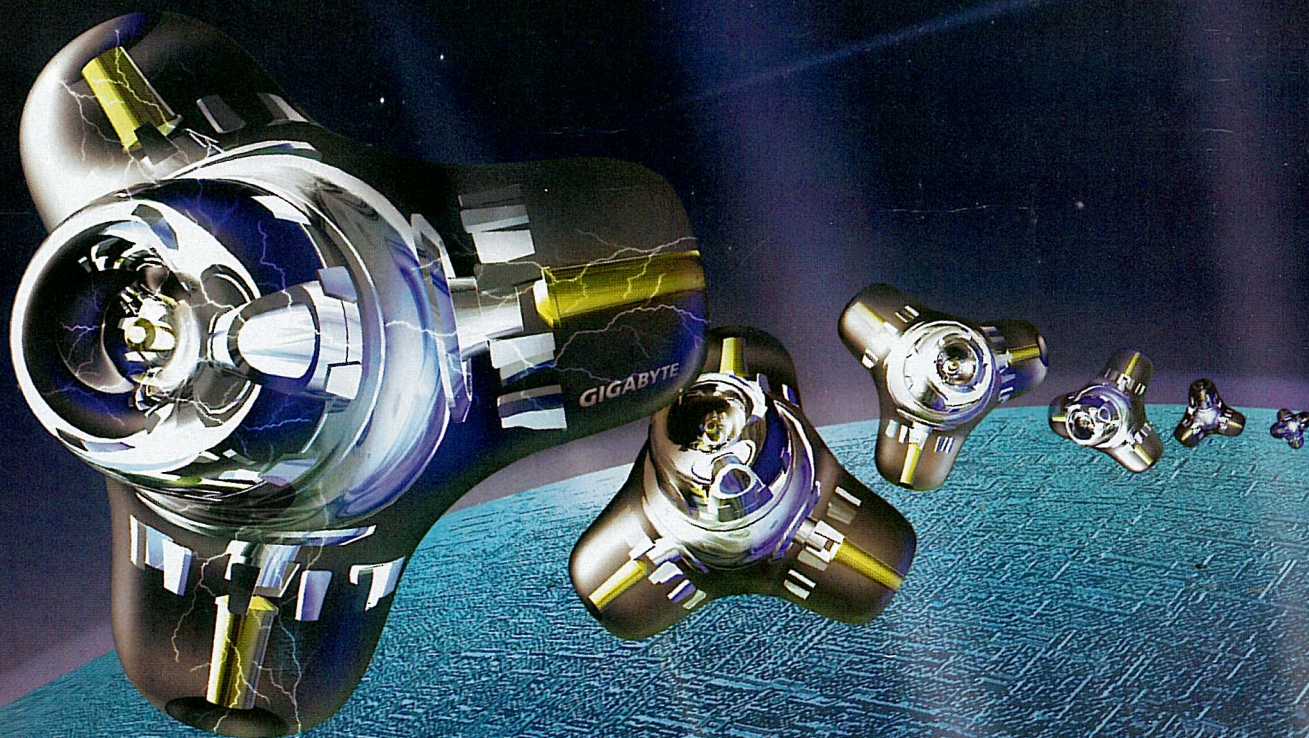
Philips PCRW4816K20



Nec NR-9100A



	Benq 40X12P	Teac CD-W540E	LG GCE-8400B	ASUS CRW-4012A	Samsung SW-240	Sony CRX195E1	Philips PCRW4816K20	Nec NR-9100A
Producător	Benq	Teac	LG	ASUS	Samsung	Sony	Philips	Nec
Distribuitor	Best Computers	Romsoft/UltraPro	DC/UltraPro	UltraPro/DC	Deck Computers	UltraPro	UltraPro	UltraPro
Web	www.bestcomputers.ro	www.romsoft.ro/ www.ultrapro.ro	www.itshop.ro/ www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro/ www.itshop.ro	www.deck.ro	www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro
Preț	59\$	N/A	65.7\$	62\$	51.8EUR	54.6\$	77\$	53\$
Detalii tehnice								
Scriere CD	40X	40X	40X	40X	40X	40X	48X	40X
Scriere CD-RW	12X	11X	12X	12X	12X	12X	16X	10X
Scriere CD	48X	48X	40X	48X	40X	48X	48X	40X
Buffer	2MB	8MB	2MB	2MB	2MB	2MB	4MB	2MB
Tip unitate	internă	internă	internă	internă	internă	internă	internă	internă
Conectare	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Burn-proof	Seamless Link	WriteProof	SuperLink	FlextraLink	JustLink	Burn-Proof	SeamlessLink	JustLink
Note teste								
Scriere Nero	8.8	9.4	9.2	8.9	8.9	9.1	8.7	9
CloneCD	9.2	9.9	9.1	9.6	9.1	9.9	8.8	9
Overburning	9.6	8.9	9	9.1	9.5	8.9	9.2	8.8
Nota scriere	9.08	9.45	9.13	9.15	9.16	9.18	8.83	8.96
Viteză citire	9.7	8.5	9.6	9.2	8.8	8.9	9	8.7
Timp acces	9.9	10	9.3	9.9	9.8	9.8	9	8.9
Nota citire	9.78	9.1	9.48	9.12	9.2	9.26	9	8.78
Dotări	9.4	9.4	9.6	9.8	9.6	9.4	9.7	9.4
Nota finală	9.35	9.34	9.33	9.27	9.26	9.25	9.06	8.99



Flying Over FSB 533

GIGABYTE P4 Titan 667 Series Motherboard

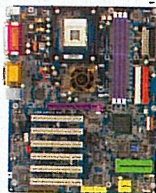


DDR333+FSB533

P4 Titan 667 series

GA-8PE667 Ultra Intel 845PE Chipset

- * Supports socket 478 Intel Pentium 4 processor 3GHz or above
- * Enhance system performance with latest and fastest DDR memory support
- * Provides 10 USB 2.0 ports for high-speed connectivity
- * Promise IDE RAID 0,1 function plus Ultra ATA 133 support
- * Integrated Intel Pro/100 VE Network Connection
- * GIGABYTE patented DualBIOS technology design prevents BIOS from virus attack
- * Integrated high quality 6 channels AC'97 audio with S/P-DIF function
- * Gigabyte unique EZ-Fix AGP 4x and memory DIMM slot with Antiburn design
- * Round corner PCB plate design for better durability
- * Rich in overclocking features via BIOS settings



ATA133 RAID USB 2.0 Intel PRO DualBIOS
6 Channels Audio Anti-Burn

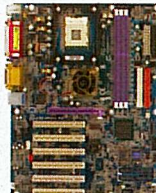


DDR333+FSB533

P4 Titan 667 series

GA-8GE667 Pro Intel 845GE Chipset

- * Supports socket 478 Intel Pentium 4 processor 3GHz or above
- * Enhance system performance with latest and fastest DDR memory support
- * Provides 6 USB 2.0 ports for high-speed connectivity
- * Integrated new generation Intel Extreme Graphics Engine
- * Integrated Intel Pro/100 VE Network Connection
- * GIGABYTE patented DualBIOS technology design prevents BIOS from virus attack
- * Integrated high quality 6 channels AC'97 audio with S/P-DIF function
- * Gigabyte unique EZ-Fix AGP 4x and memory DIMM slot with Antiburn design
- * Round corner PCB plate design for better durability
- * Rich in overclocking features via BIOS settings



USB 2.0 Intel PRO DualBIOS 6 Channels Audio Anti-Burn

AGP 8X + DDR400

P4 Titan 667 series

GA-8SG667 SIS 648/963 Chipset

- * Supports socket 478 Intel Pentium 4 processor 3GHz or above
- * Supports FSB 533/400 MHz
- * Superb bandwidth AGP 8X graphic interface
- * World leading DDR400 memory support for recommended memory module
- * Provides 6 high speed USB 2.0 ports
- * Supports Ultra ATA 133/100 IDE devices
- * Integrated high quality 6-channel AC'97 audio
- * DDR400 recommended memory modules are listed in GIGABYTE's website



ATA133 USB 2.0 6 Channels Audio
EasyTune 4 O-Flash @BIOS



"Best Price/Performance"
Pc Labs
Nov. 2002, Turkey

For more information, please call our distributors:



Caro Group srl
Tel: +4021-3137109,
3137110, 3137111
http://www.caro.ro



ELKO Tech Romania
Tel: +40 (21) 2246094/ 95/ 96
Fax: +40(21) 2246097
http://www.elko.ro



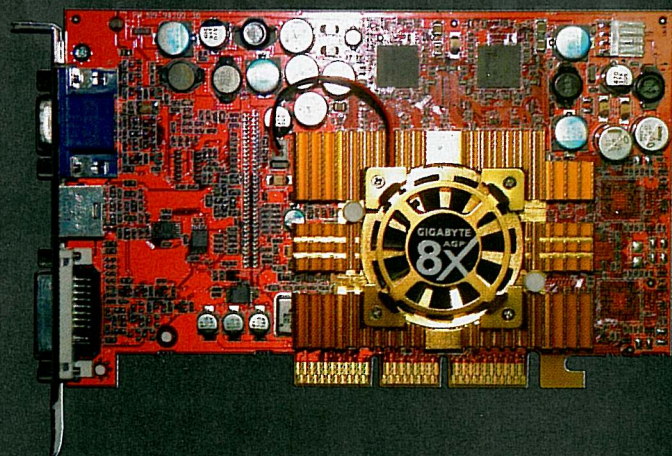
TORNADO SISTEMSI/
BOXCOM, ROMANIA
Tel: 4021.312.75.07
Fax: 4021.312.98.20
http://www.tornado.ro



K Tech Electronics
Tel: 4021.224.45.35
Fax: 4021.224.65.87
http://www.ultrapro.ro

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

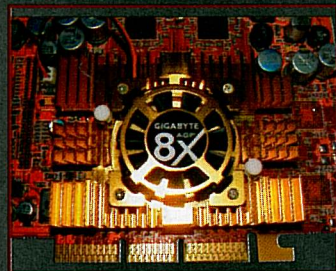


Radeon 9500 Gigabyte Maya II GV-R9500

N/A Gigabyte integrează un nou Radeon

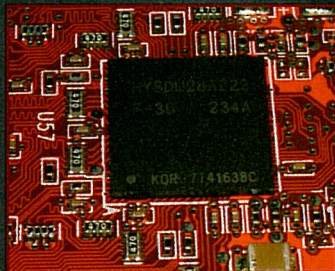
Distribuitor: UltraPro • Tel.: 021-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro

Răcire chipset



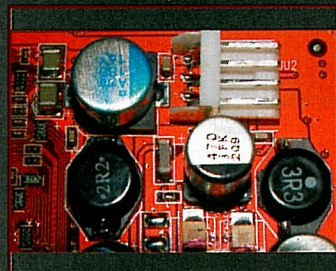
Coolerul deși nu acoperă memoriile este supradimensionat

Memorie



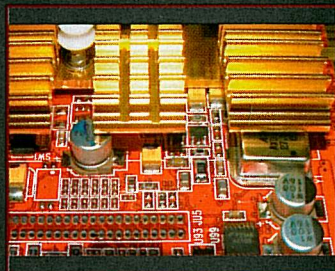
Memoriile Hyundai fără nici o modalitate de răcire

Alimentare separată



Radeon 9500 are nevoie de alimentare separată

Radiator supradimensionat

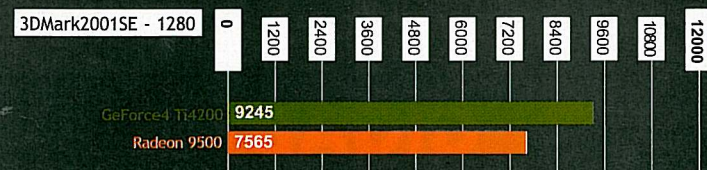


Coolerul acoperă unii condensatori

Conectori



Conectare DVI și TV-out standard



Performanțe jocuri: 1.41 • Dotări: 0.025

1.435

PERFORMANTA PENTRU ATI

Soluții care sunt egale ca preț

ATI ÎNFRUNTĂ NVIDIA

Până la lansarea lui Radeon 9500 PRO, Radeon 9500 este concurentul ATI pentru piața plăcilor video de 200\$, piață dominată de NVIDIA cu GeForce 4 Ti4200, lansat recent și cu interfață AGP 8X. Chipset-ul Radeon 9500 este o variantă de Radeon 9700 Pro, cu bus-ul memoriei înjumătățit la 128 biți și cu doar patru căi de randare în loc de 8. Față în față cu Gigabyte Maya II se află versiunea MyVIVO de Leadtek WinFast A280 LE TD, care implementează chipset-ul GeForce4 Ti 4200 cu interfață AGP 8X. Acesta este cel mai puternic chipset produs de NVIDIA la ora actuală, compania anulând deja producția de GeForce4 Ti 4600 pentru a se pregăti de lansarea lui GeForce FX la începutul lui 2003.

SISTEMUL DE TEST

Pentru testarea celor două plăci video am folosit un sistem cu procesor Pentium 4 Northwood la 2.4 Ghz, pe o placă de bază Shuttle AS45GTR cu chipset SiS648 și 256 MB memorie DDR333 Kingmax. Sistemul de operare este Windows XP, iar pentru driveri am folosit ultimele versiuni de pe site-urile NVIDIA și ATI.

MATURITATEA DRIVERI-LOR ATI

Ca și în cazul primului test de Radeon 9700 Pro au existat probleme la instalarea și utilizarea plăcii cu chipset ATI. Aceste

probleme s-au concretizat în blocarea sistemului de operare după instalarea driverilor. Problema a apărut odată cu derularea testelor pe care le face ATI pentru a verifica stabilitatea sistemului. Pe parcursul testelor de performanță blocarea repetată a lui Quake 3 și a lui Serious Sam a necesitat resetarea sistemului și setarea parametrilor de lucru ai memoriei de la CL2 la CL2.5. Odată cu apariția driverilor Catalyst ATI în versiunea 2.4 au dispărut unele probleme de stabilitate și au crescut performanțele însă maturitatea acestora este departe de ceea ce oferă NVIDIA.

COMPORTAREA ÎN TESTE

Din punct de vedere al performanțelor Leadtek WinFast A280 LE TD s-a dovedit cea mai rapidă în toate testele, surclasând concurentul de la Gigabyte. Aici se vede clar lipsa lățimii de bandă furnizată de memoria pe 256 biți a lui Radeon 9700 Pro și puterea de procesare a celor 8 căi de randare. Odată cu creșterea rezoluției de la 1280 x 1024 pixeli la 1600 x 1200 diferența de performanță crește în 3DMark 2001 de la 22 % la 32 %, iar în Serious Sam de la 50 % la 66 %. În testul VideoMark 2000, partea destinată evaluării calității imaginii, soluția Radeon 9500 s-a aflat în urmă cu peste 13% față de Leadtek A280 LE TD, recuperând la capitolul performanță prin testul de decodare

Detalii tehnice

	Gigabyte	Leadtek	Abit
Model	Radeon 9500	A280 LE TD	Ti4200 OTES
Chipset	Radeon 9500	Ti4200 AGP 8x	Ti4200
Memorie totală	64MB	128MB	64MB
Vitează memorie	4ns	3.6ns	3.6ns
Frecvență chipset	275MHz	250MHz	275MHz
Frecvență memorie	550 MHz	513MHz	553MHz
Răcire chipset	■ Activă	■ Activă	■ Activă
Răcire memorii	□	■	□
TV-Out	■	■	■
TV-In	□	■	□
DVI	■	■	■
Dual Head	■	■	■

MAI REDUSA RADEON 9500

însă nu și ca performanță

hardware DVD, ajungând în final la o diferență de doar 4 % la punctajul general VideoMark.

CONSTRUCȚIA PLĂCILOR

Primul lucru care impresionează la A280 este greutatea plăcii datorită radiatorului care acoperă memoriile, având o componentă și pe partea posterioară a plăcii. În timp ce layout-ul lui Leadtek A280 LE TD este practic identic cu cel al versiunii fără AGP 8X, design-ul lui Gigabyte Maya II GV-R9500 este cel folosit de ATI pentru chipset-ul Radeon 9700 Pro. Se pot remarca locurile libere în care se montează cei 64 MB de memorie în plus pe care îi deține Radeon 9700 Pro. De asemenea radiatorul cu cooler, folosit pentru răcirea activă a lui Radeon 9500 a fost mărit, ceea ce a dus la acoperirea unor condensatori, preferându-se reproiectarea acestuia.

OVERCLOCKING

Placa de la Leadtek vine din fabrică cu memoria setată la 513 Mhz, cu 13 Mhz mai mult decât specificațiile NVIDIA. În testul nostru am reușit ridicarea frecvenței memoriei la 560 Mhz și chipset-ul la 280 Mhz. Acest lucru a dus la creșterea performanței în 3DMark cu 440 puncte, adică cu mai puțin de 5%. Overclock-area lui Gigabyte Maya II GV-R9500 a creat probleme de stabilitate, creșterea de performanță rezultată fiind sub 2%, ceea ce nu justifică modificarea frecvențelor de funcționare ale

acestuia.

BUNDLE ȘI DOTĂRI

Amândouă plăcile vin cu dotări bundle generoase care cresc valoarea pachetelor oferite. Leadtek excelează prin oferirea a trei jocuri complete: Black Thorn, Master Rallye, Aquanox, 6 demo-uri, WinFox, Ulead VideoStudio, Ulead COOL 3dSE precum și WinFast PVR care permite efectuarea de capturi video prin intermediul conectorilor VIVO. Gigabyte oferă PowerDVD pe partea de software și 4 jocuri versiuni bundle: Serious Sam, Rune, ONI, 4x4 EVO. Facilitățile precum TV-Out și ieșire DVI sunt deja standard pentru generația actuală de plăci video din care fac parte și produsele testate de noi.

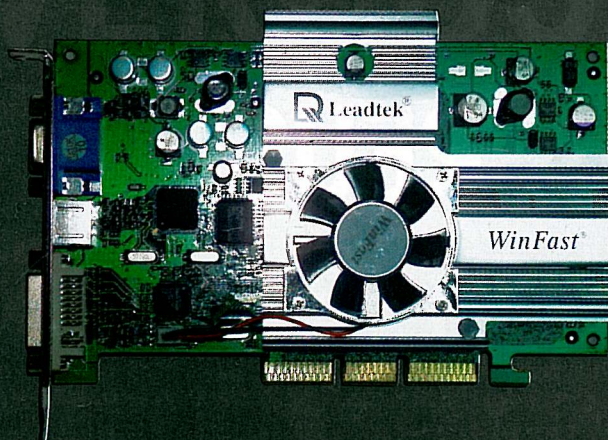
CONCLUZIE

Leadtek WinFast A280 LE TD este fără îndoială câștigătorul versus-ului de luna acesta, prin performanță, dotări și nu în ultimul rând stabilitatea excelentă. Ti 4200 rămâne campionul în segmentul de 200\$ până la apariția lui Radeon 9500 Pro, o versiune subțactată de Radeon 9700 Pro. Pe lângă sporul de performanță care se pare că va ajuta la obținerea unor performanțe comparabile cu GeForce Ti4600, sperăm că ATI va reuși să aducă și un plus de stabilitate, lipsă care se observă puternic la actualul Radeon 9500.

Liviu Marica

VERSUS

Radeon9500 vs Ti4200 AGP 8X

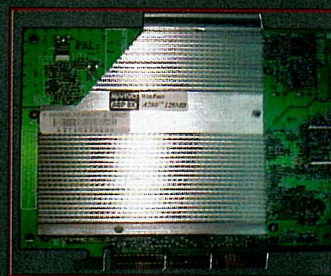


Ti4200 - AGP 8X Leadtek WinFast A280 LE TD

209\$ + TVA Stabilitate și performanță de la Leadtek

Distribuitor: Skin Media • Tel.: 021-231.50.97 • Web: www.skin.ro

Sistem răcire



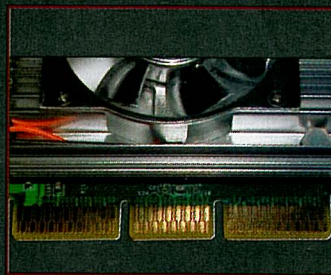
Sistem de răcire impresionant și pe verso-ul plăcii

Memorie



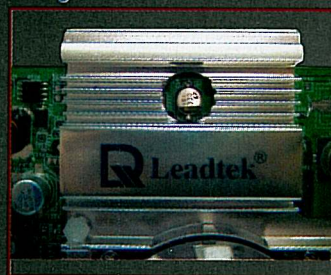
Memoriile sunt produse de Samsung

Conector AGP 8x



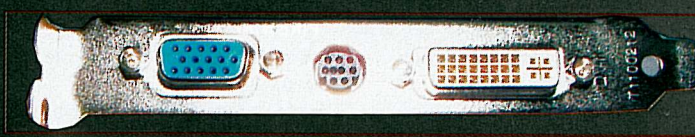
Conectorul AGP 8X asemănător cu cel 4X

Design cooler

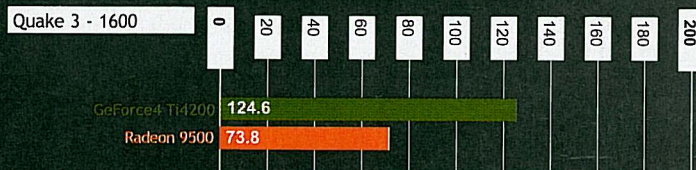


Designul cooler-ului ține seama de condensatorii de pe placă

Conectori



Conectorii ce permit utilizarea a două ieșiri video.



Performanțe jocuri: 2.04 • Dotări: 0.030

1.970

Performanțe			
	Gigabyte	Leadtek	Abit
Model	Radeon 9500	A280LE TD VIVO	Ti4200 OTES
3DMark2001SE (1280)	7565	9245	9681
3DMark2001SE (1600)	5430	7192	7592
Quake 3 (1280)	113.7	174.2	183.8
Quake 3 (1600)	73.8	124.6	135.1
Serious Sam (1280)	71.2	106.8	113.8
Serious Sam (1600)	46.6	77.8	84.2
V:ideo 2000	2220	2319	2298
Video 2000 - Q	693	784	784
Video 2000 - P	996	935	913
Video 2000 - F	530	600	600
Notă finală	1.435	1.970	2.069

VA REUSI NVIDIA NFORCE2 SA INTRERUPA SUPREMATIA VIA?

Cu o serie de dotări impresionante și cu o tehnologie performantă dual DDR, NVIDIA pare decisă să învingă VIA pe platforma AMD

PRIMA ÎNCERCARE A COMPANIEI
NVIDIA de a pătrunde pe piața chipset-urilor pentru plăci de bază s-a soldat cu un eșec din punct de vedere financiar. Chiar dacă performanțele erau foarte bune, prețul mare al chipsetului nForce a dus la un raport preț/performanță neatractiv. Cel mai recent chipset NVIDIA a demonstrat ce mult a învățat această companie din greșeli, astfel încât nForce2 este lansat în 4 variante: nForce2 GT - grafică integrată, FireWire, Dolby Digital; nForce2 G - grafică integrată, AC 97; nForce2 ST - FireWire, Dolby Digital; nForce2 S - FireWire, AC97. În acest fel fiecare utilizator își poate achiziționa varianta ce-l avantajează cel mai bine. NVIDIA își numește northbridge-ul „System Platform Processors” (SPP) iar southbridge-ul „Media and Communications Processors” (MCP). Pe lângă tehnologiile întâlnite și la principalul său concurent (VIA KT 400), nForce2 ne oferă encodare Dolby Digital, TwinBank, DASP, HyperTransport Technology, grafică integrată, Stream Thru. Un mare avantaj al chipsetului nForce2 pentru doritorii de overclocking este posibilitatea de a seta independent valorile pentru FSB, AGP și memorie. Citiți în continuare ce avantaje reale aduc aceste inovații.

PUTEREA GRAFICII INTEGRATE
Chipseturile nForce2-G și nForce2-GT sunt dotate cu grafică integrată bazată pe GeForce4 MX cu frecvența de 250 MHz și includ un port AGP 8X. IGP (Integrated Graphics Processors) dispune de tehnologia HyperTransport și de arhitectura dual DDR. La ora actuală, conform calculelor hârtiei, este cel mai performant procesor grafic integrat.



NVIDIA își numește northbridge-ul „System Platform Processors” (SPP) iar southbridge-ul „Media and Communications Processors” (MCP)

FIREWIRE ȘI USB 2.0
nForce2 oferă suport nativ (prin intermediul MCP) atât pentru IEEE-1394 (FireWire) cât și pentru USB 2.0 (compatibil și cu USB 1.1). Chiar dacă nu sunt disponibile foarte multe dispozitive ce au conectare FireWire, diferența de preț ce trebuie să o plătim pentru a beneficia de această facilități este foarte mică, comparativ cu alte soluții disponibile. USB 2.0 tinde să devină o dotare obligatorie pentru orice placă de bază deoarece acesta beneficiază de o rată de transfer mai

mare decât FireWire (până la 480 Mbps) și de un suport mult mai bun din punct de vedere al dispozitivelor ce au o astfel de conectare.

GATEWAY PENTRU ACASĂ
Majoritatea chipseturilor oferă suport pentru un port de rețea. Spre deosebire de acestea, suportul pentru rețea nForce2 este extins prin intermediul 3Com Ethernet MAC. Facilitatea DualNet permite calculatorului să servească drept gateway, având capacitatea de a gestiona traficul dintre două rețele

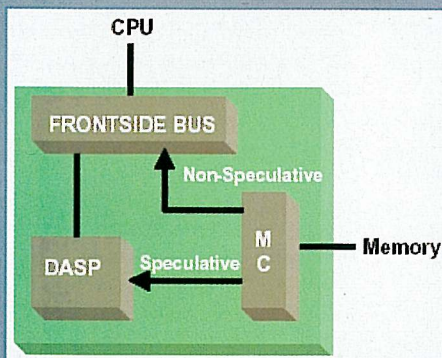
separate. Astfel, un calculator cu o placă de bază nForce2 se poate folosi drept gateway pentru accesul la internet al unei rețele locale. Dar și această facilități este opțională, nici una din plăcile de bază cu chipset nForce2 testate de noi această lună neavând implementat DualNet.

MEMORIE ÎN OGLINDĂ
Arhitectura TwinBank este formată din două controllere de memorie de 64 biți (MCO și MC1). Prin această tehnologie, o cerere consecutivă a procesorului poate fi pornită înainte de a se termina cea precedentă, realizându-se o scădere semnificativă a timpului de acces. TwinBank permite accesul fiecărui controller de memorie la 128 biți de date pe fiecare tact, în total obținând 256 biți. Procesorul și placa video, fiind optimizate pentru 64 biți, pot accesa simultan și independent toată lățimea de bandă de memorie disponibilă. Pentru a beneficia de această tehnologie trebuie să instalăm două module de memorie. În această configurație nForce2 stabilește un record pentru socket A din punct de vedere al lățimii de bandă: 5.4 GB/s folosind memorie DDR333 în 128 biți. Totuși această mărire a lățimii de bandă nu ajută procesorul deoarece Athlon XP cu bu 333 MHz are un maxim de 2.7 GB/s.

HYPERTRANSPORT - DRUMUL DINTRE NORD ȘI SUD
VIA a îmbunătățit transferul de date dintre northbridge și southbridge cu tehnologia „8X V-Link” oferind o lățime de bandă de 533MHz. În replică nForce2 aduce tehnologia HyperTransport ce permite un transfer continuu de date la viteza de 800MB/s.

DASP - INTUIȚIE MAXIMĂ

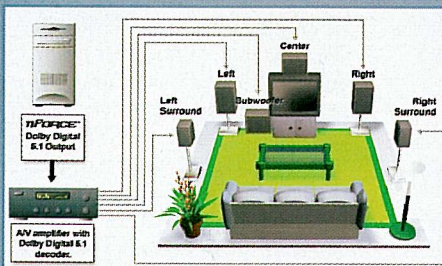
DASP (Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor) reprezintă o funcție de monitorizare a cererilor venite de la procesor. Prin aceasta se încearcă o intuire (pe baza unor algoritmi complecși) a următoarelor cereri ale procesorului și încărcarea acestor date într-un buffer. Când procesorul are nevoie de această informație este servit imediat fără a mai fi nevoie să se acceseze



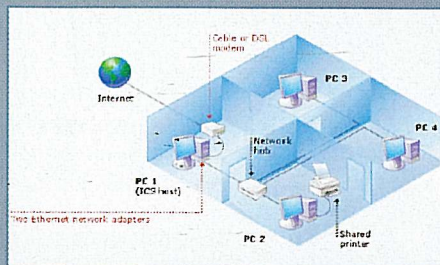
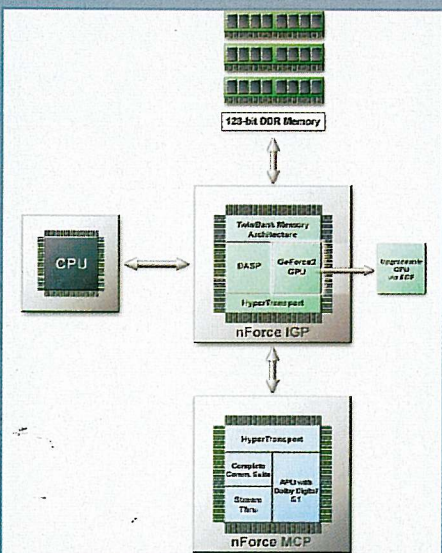
memoria. Această tehnologie favorizează aplicațiile multimedia unde performanțele cresc (conform NVIDIA) cu până la 8.82 % (în Adobe Premier 5.1). Nu putem realiza acest experiment deoarece nu avem posibilitatea de a dezactiva DASP prin urmare îi vom crede pe cuvânt pe inginerii de la NVIDIA.

FURTUNA SUNETELUI

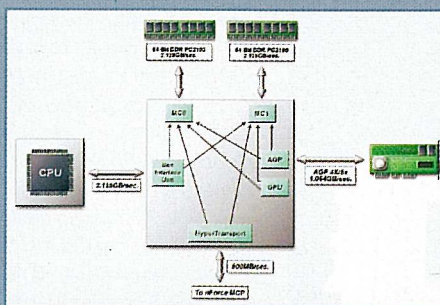
APU (Audio Processing Unit) oferă o serie de funcții audio preluând în același timp sarcina de rezolvare a algoritmilor audio de la



procesor. Această eliberare a procesorului ajută la creșterea performanțelor generale ale sistemului. Un APU trebuie să îndeplinească



următoarele trei condiții: accelerare hardware pentru minim 256 voci 2D, 64 voci 3D și poziționare audio 3D; suport complet pentru DirectX 8.0; encodare hardware Dolby Digital 5.1. APU încorporat în nForce 2 are 4 secțiuni principale: Setup Engine (responsabil cu gestionarea memoriei și resurselor DMA), Voice Processor (conține o serie de funcții predefinite DSP - Digital Signal Processing pentru procesarea și mixarea vocilor), Global Processor (conține funcții programabile DSP pentru adăugarea de efecte și producerea fluxului audio final pentru sistemul de operare), Dolby Interactive Content Encoder



(realizează encodarea Dolby Digital AC-3 iar datele sunt transmise prin intermediul S/PDif unui decodor extern ce permite folosirea unui sistem audio 5.1). De menționat este faptul că APU integrat în nForce2 stă și la baza sistemului audio din consola de jocuri Microsoft Xbox. Sistemul NVIDIA SoundStorm oferă o serie de conectori pentru microfon, CD, TV, line-in, căști, 5 boxe și subwoofer. Acești conectori sunt disponibili prin intermediul unei plăci adiționale ACR. Fiecare producător de plăci de bază va putea decide dacă va folosi sau nu această facilități multimedia. Atunci când cumpărați o placă de bază cu chipset nForce2 fiți atenți să aibă trecut în specificațiile tehnice „SoundStorm” dacă vreți să beneficiați de un sistem multimedia complet.

NFORCE2 ÎNTÂLNESC KT400

Chiar dacă nForce2 a apărut mai târziu decât KT400, NVIDIA speră să recupereze acest timp prin dotări mai bune și viteză mare de lucru. VIA va replica în curând cu KT400A ce va aduce suportul dual DDR implementat deja în nForce2. Până atunci cea mai bună soluție din punct de vedere preț/performanță pentru sistemele cu procesor Athlon XP cu bus 266 MHz și DDR 333 este KT400 (deoarece chipseturile VIA sunt optimizate pentru lucru asincron). Alegerea ideală pentru procesor Athlon XP cu bus 333 și memorie DDR 333 este fără îndoială o placă de bază cu nForce2. În continuare vom avea ocazia să vedem la lucru

PC NUTS

EXTREME COMPUTING

overclocking

cât urea Mushkii tăi

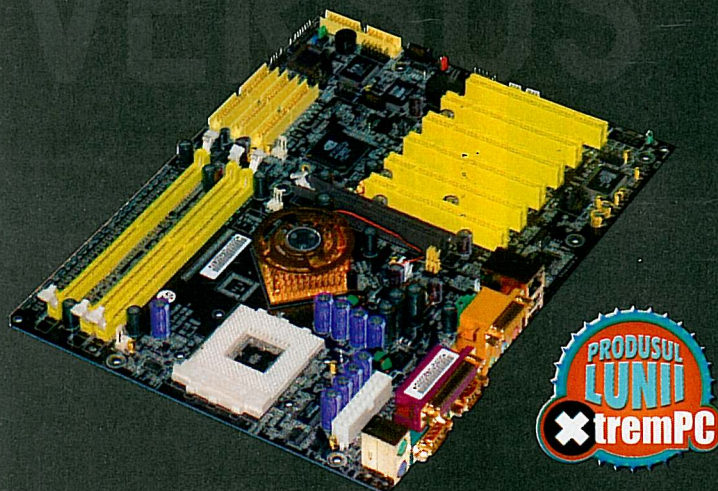


Produse unice în România destinate overclockingului, tweakingului, PC-ului împins la extrem în condiții de stabilitate maximă:

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

Tape Computer

- Importator unic și distribuitor în România -
București - Splaiul Unirii nr 8, Bloc B4,
telefon: 021-330.57.83 / 330.90.22 / 330.23.92
E-mail: tape@tape.ro
Web: <http://www.tape.ro>

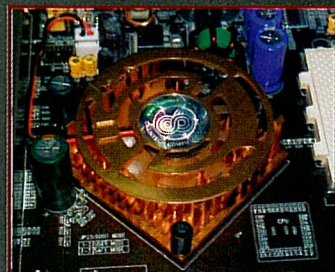


Chaintech CT-7NJS

N/A Viteză mai mare în mod sincron

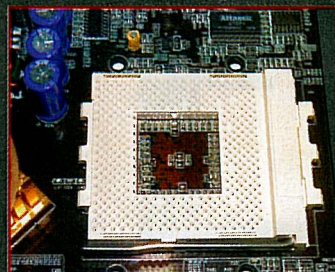
Distribuitor: ASBIS/Comrace • Tel.: 021-224.05.11/021-321.18.18
Web: www.asbis.ro / www.comrace.ro

Răcire chipset



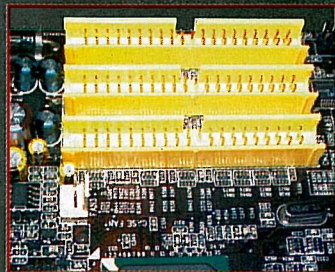
Un cooler strălucitor asigură răcirea chipset-ului nForce2

Socket



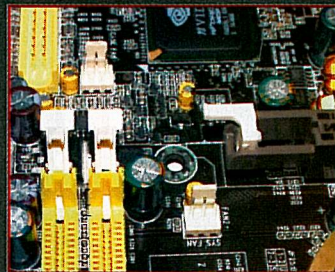
Dacă doriți un cooler de mari dimensiuni verificați să nu atingă condensatorul din imagine

Southbridge



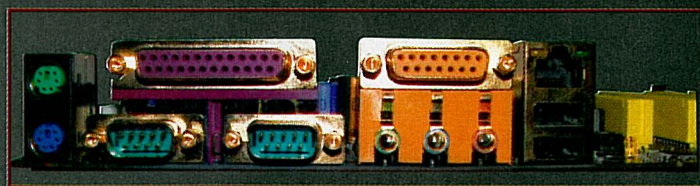
Cei doi conectori IDE sunt completați de cel pentru RAID

DIMM-uri



Placa video trece foarte aproape de bancurile de memorie

Conectori



Conectorul de rețea este dotat cu două leduri de stare

cele două chipseturi rivale: nForce2 în implementarea Chaintech și KT400 pe o placă EpoX. Sistemul de test a fost compus din: procesor Athlon XP 1800+, HDD Seagate Barracuda ATA 4, 2 module memorie KingMax DDR 400 de 256 MB, placă video GeForce3 Ti200. Sistemele de operare au fost instalate „pe curat” după formatarea în prealabil a HDD-ului. Au fost utilizați cei mai recenti driveri disponibili în momentul testării. Pentru evaluarea stabilității (atât în overclocking cât și în condiții normale de lucru) am rulat timp de 4 ore programul 3Dmark2001 SE.

CÂT DE IMPORTANTE SUNT DOTĂRILE?

Așa cum ați putut citi în reportajul „Cu placa de bază pe canalele din Amsterdam” Chaintech a lansat cu mult fast Zenith 7NJS bazată pe chipsetul nForce2. Dotarea impresionantă a acestei plăci continuă linia Apogee: cutie imensă, pachet software bogat, accesorii diverse (Zenith vine chiar cu un breloc). Din păcate am remarcat lipsa unor elemente importante: SoundStorm, Dual NET și video integrat. Acestea se vor regăsi cu siguranță în versiunile viitoare ale seriei Zenith. Prin opțiunile oferite Epox EP-8K9A se adresează celor ce deoresc o placă de bază cât mai simplă dar cu performanțe deosebite. Sunetul onboard al acestei plăci este AC 97 versiunea 2.2 iar alte dotări suplimentare (gen conectori FireWire sau Serial ATA) lipsesc. Alegerea Chaintech pentru sunet s-a oprit la chipsetul CMedia 8738 ce are o serie de caracteristici importante: 6 canale, full duplex

pentru înregistrare și redare simultane, accelerare hardware 32 voci 3D, compatibil Aureal A3D și Creative EAX, suport pentru S/PDif. Chaintech a completat sistemul audio cu ieșiri S/PDif și optice iar în pachet avem plăcerea să descoperim chiar și un cablu optic. O placă PCI ne pune la dispoziție 2 porturi FireWire iar chip-ul Promise 20376 oferă 2 conectori FireWire și suport pentru RAID mod 0 sau 1. CBOX-ul din dotarea Zenith 7NJS, ajuns la varianta 2, are acum un afișaj tip DigiDoc cu ajutorul căruia putem identifica mai repede problemele ivite în timpul procesului de bootare. CBOX 2 mai dispune de 2 mufe audio (pentru microfon și Line-in), 4 conectori USB 2.0 și 1 FireWire. Pentru ergonomia interioară a calculatorului, cablurile IDE și FDD ce însoțesc Zenith 7NJS sunt rotunde. Grija companiei Chaintech pentru detalii merge până la furnizarea pastei siliconice pentru montajul coolerului pe procesor.

PASIUNEA MEA: OVERCLOCKING-UL

Nu încurajăm fenomenul overclocking, dar ne face plăcere să constatăm o funcționare ireproșabilă a plăcii de bază în condiții de stres maxim. Acest experiment xtrem poate fi numit fără teama de a greși: test de duranță. Ambele plăci ne-au permis ridicarea frecvenței procesorului Athlon XP 1800 + (1530 MHz) la 1587 MHz, fără să afectăm stabilitatea sistemului. Pentru Chaintech Zenith 7NJS am folosit un voltaj de 1.8 V iar pentru Epox am folosit 1.9 V ce au asigurat o stabilitate bună. Chaintech Zenith

Detalii tehnice			
	Chaintech	EPOX	ABIT
Model	Zenith 7NJS	EP-8K9A	AT7 MAX
Chipset	NForce2	KT400	KT400
FSB	333/266/200	333/266/200	333/266/200
Northbridge	NForce2 SPP	KT400	KT400
Răcire northbride	activă	pasivă	pasivă
Southbridge	MCP-T	VT8235	VT8235
AGP	8X	8X	8X
PCI	5	5	5
CNR	1	1	0
Tip memorie	DDR400/333/266	DDR400/333/266	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB (3DIMM)	3GB (3DIMM)	4GB (4DIMM)
Serial ATA	■	□	■
ATA	133/100	133/100	133/100
USB 2.0	6/6	2/6	8/8
Firewire	1	□	2
RAID	PDC20376	□	HighPoint
Audio onboard	CMedia 8738	AC 97 v2.2	ALC 650
LAN onboard	Fast Ethernet	□	■

Performanțe jocuri: 0.720 • Performanțe sintetice: 0.774 • Dotări: 0.064 **1.558**

7NJS nu permite modificarea multiplicatorului nici dacă reușim deblocarea procesorului dar oferă un număr mai mare de opțiuni pentru voltajul procesorului decât Epox EP-8K9A: de la 1.400V până la 2.150V în pași de 0.025V. În timpul testelor de stabilitate în overclocking, Chaintech Zenith 7NJS s-a blocat de două ori în cele 4 ore de 3DMark2001 SE iar Epox EP-8K9A o singură dată. Pe baza acestui test și având în vedere că în condiții normale ambele plăci au rulat fără blocaje putem afirma că atât Zenith 7NJS cât și EP-8K9A nu pun probleme de stabilitate.

PERFORMANȚE

Pe lângă dotări, utilizatorul caută în primul rând performanțe maxime iar cele două plăci din acest test oferă viteză mare atât în aplicații sintetice cât și în jocurile 3D. Prima dată am efectuat testul cu două module de memorie 256 MB DDR333 iar rezultatele au arătat o supremație a Epox EP-8K9A. Situația s-a inversat când am scăzut frecvența memoriei pentru Zenith 7NJS, optimizarea nForce2 pentru modul de lucru sincron reușind să-și facă datoria cu succes. Testele au arătat o creștere a performanțelor cu memoria DDR 266 cu 3,4 % față de DDR 333 în aplicațiile 3D. Dacă folosim două module de memorie cu DDR266 pentru nForce2 și DDR333 pentru KT400, Zenith 7NJS se dovedește mai puternică decât concurența de la Epox EP-8K9A. Poate părea ciudat scorul mai mic obținut cu DDR 333 decât cu DDR 266 dar nu trebuie să uităm de optimizarea nForce pentru lucru sincron al procesorului cu memoria.

Un maxim de performanță (teoretic) s-ar putea obține prin deblocarea Athlonului XP pentru a micșora multiplicatorul astfel încât să putem face posibilă trecerea acestuia la bus de 200 MHz și lucrul sincron cu DDR400.

ÎN LOC DE CONCLUZIE

NVIDIA a anunțat performanțe superioare ale IGP-ului nForce2 față de GeForce4 MX atunci când se folosesc două module de memorie DDR 400. Deoarece nForce2 nu este momentan disponibil și cu grafică integrată nu putem încă testa performanțele video. Dacă avem în vedere și dotările foarte bune de care dispune chipsetul nForce2 putem anticipa vremuri grele pentru VIA. Totuși să nu uităm că nu oricine este dispus să cumpere două module de memorie pentru a beneficia de performanțe maxime cu nForce2. Referitor la plăcile testate în acest articol putem recomanda pentru doritorii de performanțe maxime Chaintech Zenith 7NJS cu un procesor Athlon XP cu bus de 166 MHz și memorie DDR333. Dotările foarte bune ale acestuia (Serial ATA, RAID) au însă un preț care va descuraja mulți doritori de nForce2. EP-8K9A vine cu un raport preț/performanță avantajos iar dacă doriți un procesor cu bus de 133MHz și memorie DDR333 această placă reprezintă o alegere foarte bună. Cu ajutorul tabelelor de mai jos puteți face o comparație între cele două plăci din articol și locul 1 din numărul trecut: Abit AT7 Max 2 cu chipset KT400.

Liviu Marica

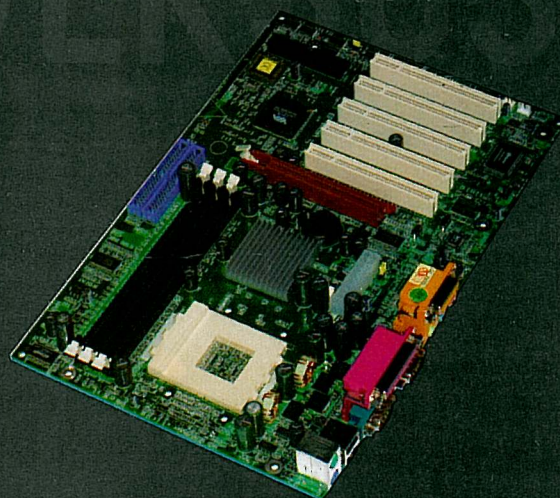
Overclocking

	Zenith 7NJS	EP-8K9A	AT7 MAX 2
Modificare FSB	100 - 200	100 - 255	100 - 250
Multiplicator	□	6X - 13X	8X - 24X
Voltaj procesor	1.4V - 2.150V	1.400V - 2.000V	1.100V - 2.325V
Voltaj AGP	1.6V - 2.0V	+0.1V, +0.2V, +0.3V	□
Voltaj DIMM	2.6V - 3.2V	0.1V - 0.7V	2.6V - 3.25V
Setări BIOS /jump/dip	■ □ □	■ □ □	■ □ □

Teste

	Zenith 7NJS	EP-8K9A	AT7 MAX 2
Quake 3 (640x480)	240.4	234.7	245.5
Serious Sam (640x480)	163.3	160	162.7
3DMark2001 SE (640)	8988	8978	9065
Sandra Memory Int.	2086	2079	2090
Sandra Memory Flt.	1951	1993	2010
Sandra Dhrystone	4275	4249	4264
Sandra Whetstone	2137	2130	2134
Sandra Disk	26389	24586	26550
PC Mark CPU	4749	4666	4690
PC Mark Memory	3520	3231	3432

versus
nForce2 vs KT400

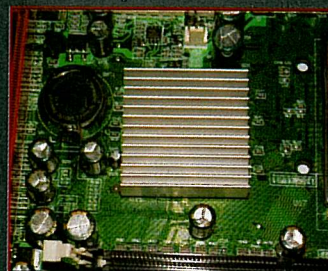


Epox EP-8K9A

100.9\$^{IVA} Soluție simplă dar performantă

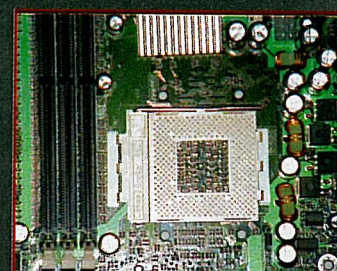
Distribuitor: Depozitul de Calculatoare • Tel.: 021-221.73.77 • Web: www.itshop.ro

Răcire chipset



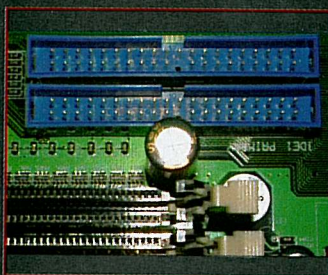
Deoarece KT400 nu se încălzește foarte tare Epox a preferat o răcire pasivă

Socket



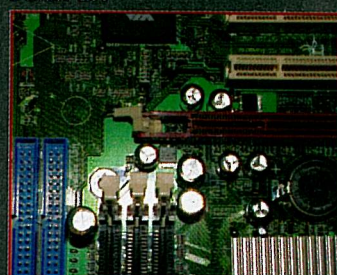
Coolerele mari vă vor pune probleme la montare

Conectori IDE



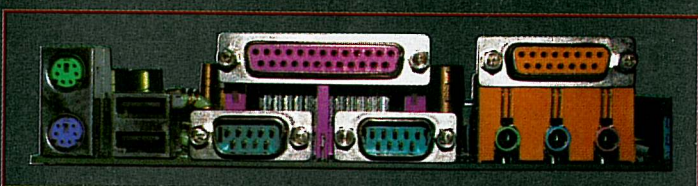
Când conectați cablurile IDE trebuie să fiți atenți la condensatorul vecin

DIMM-uri



Puteți schimba fără probleme memoriile fără să fiți nevoiți să scoateți placa video

Conectori



Conectorii externi sunt standard prin urmare nu vor exista incompatibilități cu carcasa

Performanțe jocuri: 0.709 • Performanțe sintetice: 0.757 • Dotări: 0.016 **1.482**

Leadtek®

*Leadtek WinFast
"Placa video a anului"
în România*



Plăci video exagerat de rapide

GeForce4



WinFast A250 TD MyVIVO

Chipset: GeForce4 Titanium 4400
Memorie: 128MB DDR
Viteză memorie: 3.6ns
Frecvență chipset: 275MHz
Frecvență memorie: 550MHz
Conectori: TV-Out, DVI, VIVO
Răcire: 2 coolere + dublu radiator
Bundle: 3 jocuri originale

GeForce4



WinFast A280 LE TDH MyVIVO

Chipset: GeForce4 Titanium 4200SE
Memorie: 128MB DDR
Viteză memorie: 4ns
Frecvență chipset: 250MHz
Frecvență memorie: 450MHz
Conectori: TV-Out, DVI, VIVO
Răcire: cooler + radiator memorie
Bundle: 3 jocuri originale
Extra: monitorizare hardware, AGP8X

GeForce4



WinFast A250 LE TD MyVIVO

Chipset: GeForce4 Titanium 4200
Memorie: 128MB DDR
Viteză memorie: 4ns
Frecvență chipset: 250MHz
Frecvență memorie: 450MHz
Conectori: TV-Out, DVI, VIVO
Răcire: cooler + radiator memorie
Bundle: 3 jocuri originale

GeForce4



WinFast A180 DDR TDH MyVIVO

Chipset: GeForce4 MX440SE (AGP8X)
Memorie: 64MB DDR
Viteză memorie: 4ns
Frecvență chipset: 275MHz
Frecvență memorie: 512MHz
Conectori: TV-Out, VIVO
Răcire: cooler
Bundle: 3 jocuri originale
Extra: monitorizare hardware

GeForce4



WinFast A170 PRO TH MyVIVO

Chipset: GeForce4 MX460
Memorie: 64MB DDR
Viteză memorie: 4ns
Frecvență chipset: 300MHz
Frecvență memorie: 460MHz
Conectori: TV-Out, VIVO
Răcire: cooler
Bundle: 2 jocuri originale
Extra: monitorizare hardware

GeForce4



WinFast A170 PRO TH

Chipset: GeForce4 MX460
Memorie: 64MB DDR
Viteză memorie: 4ns
Frecvență chipset: 300MHz
Frecvență memorie: 460MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler
Bundle: 2 jocuri originale
Extra: monitorizare hardware

GeForce2



WinFast GeForce2 MX400

Chipset: GeForce2 MX400
Memorie: 64MB SDR
Viteză memorie: 6ns
Frecvență chipset: 200MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler

Tuner TV/FM



WinFast TV2000 XP Deluxe

Tuner: TV/FM
Sistem: PAL B/G, PAL D/K
Canale TV: maxim 181
Radio: FM 88MHz - 108MHz
Control: Telecomandă
Facilități: Picture In Picture,
Time-Shifting, captură MPEG-1/2/4,
Video-Streaming, scanare automată
Bundle: Ulead VideoStudio 6 SE DVD,
Ulead Cool 3D 3.0 SE

Placă de bază



WinFast K7N415DA

Chipset: nForce415-D
Bus: 226/200
Memorie: DDR PC2100/PC1600
Hard disk: Dual Ultra ATA100
Porturi: 1AGP/4PCI/1CNR
Dotări: LAN 10/100, AC97 5.1,
2xUSB1.1, AGP4X
Overclocking: XBIOSII system,
CPU Protection OTS

Placă de bază



WinFast 7350KDA

Chipset: SIS 735
Bus: 226/200
Memorie: DDR PC2100/PC1600
Hard disk: Dual Ultra ATA100
Porturi: 1AGP/6PCI/1CNR
Dotări: LAN 10/100, AC97,
2xUSB1.1, AGP4X
Overclocking: XBIOSII system,
CPU Protection OTS, Speed Gear

Importator:

SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT

Skin Media SRL - Str. Puskin 18, Bucuresti I
Tel/Fax: 021 - 231.50.97, 021 - 231.65.18
GSM: 0724.237.323; E-mail: contact@skin.ro
www.skin.ro / www.leadtek.ro

Disponibile și în rețelele de magazine:

best
computers

Unirea Shopping Center
Corp Central, Etaj 3, Bucuresti
tel: 021 - 303.01.91
Bd Regina Elisabeta 25, Bucuresti
tel: 021 - 314.76.98
Bucur Obor, Sos. Colentina 2,
Bloc ALMO, Corp 2, Etaj I
tel: 021 - 252.69.27

ultra
PRO

Sos. Stefan cel Mare 54, Bucuresti
tel: 021 - 211.70.90
Bd N. Titulescu 64, Bucuresti
tel: 021 - 222.20.36
Bd 15 Noiembrie 37, Brasov
tel: 0268 - 472.288
Bd Ferdinand 89A, Constanta
tel: 0241-615.000

dc
DEPOZITUL DE-
CALCULATOR

Știrbei Vodă nr. 172, Bucuresti
tel: 021 - 221.73.77
stirbei@depozituldecaltatoare.ro
Bd. Decabal nr. 18, Bucuresti
tel: 021 - 326.57.33
decebal@depozituldecaltatoare.ro
www.tshop.ro

Sharp Zaurus SL-5500G

Mai mult decât un simplu PDA



SHARP ZAURUS SL-5500G ESTE UN PDA

ce a reușit să cucerească mulți fani într-un timp relativ scurt. Un element important în acest fenomen este sistemul de operare folosit de Zaurus SL-5500G: Linux 2.4. Posibilitatea de a dezvolta aplicații pentru acest PDA a atras foarte mulți programatori și deja sunt disponibile pe Internet foarte multe jocuri și utilitare.

DESIGN

Din combinația de metal cu plastic de bună calitate și din forma bine conturată a rezultat un design elegant și robust. Chiar dacă dimensiunile sunt mai mari decât cele oferite de concurență, Zaurus SL-5500G prezintă o portabilitate foarte bună.

DOTĂRI

Procesorul ales de Sharp pentru Zaurus SL-5500G este StrongARM la 206 MHz. Memoria pentru sistemul de operare este de 16MB Flash iar pentru stocare și lucru avem la dispoziție 64MB SDRAM. Compatibilitatea cu memoria CompactFlash Type II și Secure Digital oferă posibilitatea de a extinde această memorie în funcție de dorința utilizatorului, în prezent existând carduri cu o capacitate de până la 1GB. Display-ul LCD color de 3.5" este iluminat lateral și tratat antireflex. Imaginea acestuia este foarte bună chiar și în condiții de iluminare extreme (soare puternic sau întuneric). Protecția display-ului este realizată printr-un plastic dur și translucid ce-l acoperă în timpul transportului sau atunci când nu este folosit. În partea inferioară se află un panou cu 7 butoane (pentru acces rapid la funcții predefinite) și un pad direcțional. Acest panou se poate culisa în jos descoperind o mini tastatură QWERTY.

SOFTWARE

Cei ce nu au lucrat cu Linux vor fi surprinși să vadă cât de ușor se lucrează cu acest sistem de

operare. Cei care cunosc Linux se vor simți în mediul lor și vor fi bucuroși să descopere cât mai multe din posibilitățile oferite de Zaurus SL-5500G. Dotarea software standard este foarte bogată iar posibilitatea de instalare a pachetelor suplimentare lărgeste foarte mult sfera aplicațiilor posibile. În timpul testului am instalat o serie de pachete download-ate de pe Internet și nu am avut nici o problemă cu rularea lor. Unele aplicații ce necesitau o putere mare de calcul au făcut PDA-ul să încetinească ritmul sau să ruleze sacadat iar fișierele video au necesitat un timp mai lung (15-25s) de încărcare. Oricât ne-am străduit prin pornirea mai multor aplicații nu am reușit o blocare totală, sistemul de operare Linux 2.4 dovedindu-și eficiența.

COMUNICARE CU PC-UL

Sincronizarea se face într-un mod foarte simplu prin intermediul software-ului "Qtopia Desktop" și "Intellisync" iar transferul fișierelor este efectuat foarte rapid grație portului USB. Nu am întâmpinat probleme în a sincroniza conținutul de e-mail sau agenda, timpul de așteptare fiind acceptabil. Fișierele MS Word97-2000 și MS Excel 97-2000 pot fi deschise pe Zaurus SL-5500G cu aplicațiile aferente (handcomWord, handcomSheet). Verificarea compatibilității între aceste tipuri de fișiere am realizat-o cu următorul experiment: am operat cu Zaurus SL-5500G modificări asupra unui fișier MS Word și după aceea l-am exportat pe calculatorul nostru Desktop unde l-am deschis cu StarOffice.



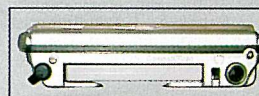
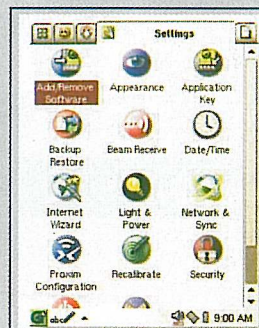
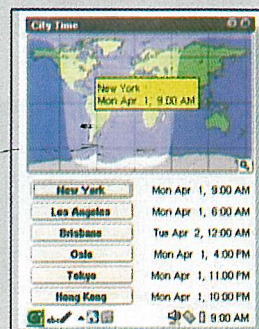
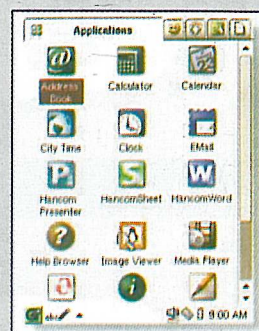
CE CONȚINE PACHETUL?

Baterie lithium-ion, adaptor AC, creion, protecție ecran, ghid de instalare, manual de utilizare, docking station, CD-ROM cu driveri.

CONCLUZIE

Zaurus SL-5500G ne-a cucerit prin potențialul foarte mare și prin ușurința utilizării. După o săptămână de teste ne-am despărțit cu greu de el. Din păcate prețul (justificat de tehnologia oferită) este prohibitiv pentru mulți dintre noi, însă nu trebuie să uităm că se adresează oamenilor de afaceri.

Liviu Marica



Detalii tehnice

Platformă software	Linux 2.4, Qtopia, Personal Java
CPU	StrongARM (SA-1110) 206MHz
Display	LCD 3.5"
Rezoluție	240x320
Memorie ROM Flash	16MB
Memorie RAM	64MB SDRAM
Baterii	EA-BL06
E-mail	POP3/SMTP
Browser web	Opera (HTML 4.0, JavaScript 1.3, CSS1, cookie)
Player media	Music Player (mp3, mpeg-1)
Dimensiuni	74x138x18 mm
Greutate	194 g

Contact

Distribuitor	Sltitech
Telefon	021-230.87.82
Web	www.sltitech.ro
Garantie	1 an
Pret	700 EURO

Circulați, vă rugăm, pe banda 16X!

www.pro.ro



Și nu e puțin lucru! Cyber Drive introduce primul CD-RW care re-scrie CD-uri la viteze de 2.400KB/s.



Interfața E-IDE/ATAPI
2MB cache buffer

Transfer data rate: write = 6.000 KB/s
rewrite = 2.400 KB/s
read = 7.200 KB/s

Random acces time: 100 ms

**CYBER
DRIVE**

unic distribuitor: ProVision

*Tehnologie specială: **Double Suspension System** prin care se reduc la minim vibrațiile în timpul funcționării

Alături de caracteristicile unui CD-RW performant, pe care și le dorește orice cunoscător, modelul CD078D se impune și printr-o prezență deosebită în magazine (ambalaj, manual de utilizare, cablu, sistem de montaj, soft-uri utilitare).



CD-RW CD088D

- E-IDE/ATAPI Interface
- 2MB cache buffer
- transfer data rate: write = 48X
rewrite = 16X
read = 48X (max)
- random acces time: 100 ms



CD-ROM 52X CD526D

- 52X maximum data transfer (7800 KB/s)
- E-IDE/ATAPI Interface
- 128 KB cache buffer
- acces time: 75 ms
- disk rotation speed - CD-ROM/CD-R = 10.000 rpm
- CD-RW = 5.000 rpm
- CD-DA/Video CD = 2.000 rpm
- kit includes: CD526D CD-ROM drive, user manual, audio cable



DVD-ROM DM168D

- 16X speed (21.600 KB/s)
data transfer rate (DVD-ROM)
- 48X speed (7.200 KB/s)
data transfer rate (CD-ROM)
- E-IDE/ATAPI Interface
- 512 KB cache buffer
- support reading CD-R/DVD-R
- access time: DVD-ROM = 100 ms
CD-ROM = 90 ms
- disk rotation speed:
DVD-ROM = 10.000 rpm
CD-ROM = 10.000 rpm
- kit includes: DM168D DVD-ROM drive, user manual, audio cable

Value added distributor



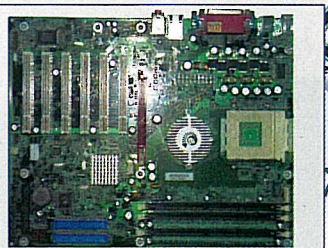
ProVision
IT DISTRIBUTION
Build your confident efuture

AMD Epox 8RDA+ nForce 2 de la Epox

nForce2

3
TOP

Pret
109.25



TIPUL SOLUȚIEI

EPoX 8RDA+ este o soluție pentru platforma Socket A, aducând ca noutate suport DualChannel DDRAM 400 prin chipsetul nForce2.

AVANTAJE OFERITE

nForce2 este un chipset de ultimă generație și astfel implementează tehnologii ca AGP 8X, DualChannel DDRAM, USB 2.0, ATA133 și Firewire. EPOX 8RDA+ integrează sunet cu 6 canale AC'97 și LAN onboard prin chipsetul Realtek 8201BL. Placa are și un debug led pentru diagnosticare în timpul funcționării. Distrugerea procesorului prin supraîncălzire este prevenită prin protecție hardware care oprește alimentarea când acesta atinge 110°C. De asemenea, se poate seta cât timp să nu efectueze operații procesorul în cazul încălzirii sale excesive.

PERFORMANȚE

Deși placa suportă DDRAM 400 în mod Dual Channel, în testul nostru nu a putut lansa WindowsXP cu două bancuri ocupate cu memorii Kingmax setate la 400MHz și CL 2, iar cu CL setat la 2.5 a efectuat secvența de boot dar nu a putut rula nici un test. Athlonul folosit în testul nostru, având FSB la 266MHz, a funcționat mai bine cu memorie DDR266 decât cu DDR333 deoarece nForce2 este optimizat pentru modul de lucru sincron cu procesorul. În testul nostru folosind memorie DDRAM 333 cu CL setat la 2.5 performanțele în jocuri au fost mai mici decât cele obținute cu DDRAM 266 cu CL 2 și anume 235.7 fps în Quake 3, respectiv 150.8 în Serious Sam. Performanțele sunt mai bune decât cele ale performerului de luna trecută Abit AT7 MAX2, dotările fiind

Detalii tehnice

Chipset	nForce-2
FSB	333/266/200
AGP/PCI/ISA	1 8x/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR400/333/266/200
Memorie maximă	3GB(3DIMM)
USB 2.0	6/6
Northbridge	nForce 2 - 1285PP
Southbridge	MCP-T
ATA	133/100/66
Serial ATA	□
Audio	AC'97 v2.2
RAID	□
Extra	2 x FireWire, Lan Realtek 8201BL

Overclocking

Modificare FSB	100-200 (pas 1MHz)
Modificare multiplicator	3x - 24x
Modificare voltaj	1.400 - 2.200 în pași de 0,025V

Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	□/□/□
Dotări speciale: voltaj AGP(1,5-1,8V), voltaj DIMM (2,5-2,9V)	

Teste		
Quake3	640x480	249,2
Serious Sam	640x480	161,1
3DMark2001SE	640x480	9006
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2102
SiSoft Sandra	Mem. Float	2004
CPU Dhrystone		4256
CPU Whetstone		2128
Disk		27710
PCMark2002	CPU	4730
	Memorie	3565

Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0,726
Performanțe sintetice	0,781
Dotări	0,032
Verdict	1,539

Contact

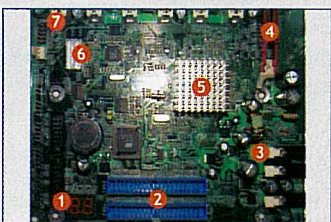
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Web	www.itshop.ro
Garanție	2 ani

singurele care au tras în jos placa de la EPOX.

CONCLUZIE

Rezultatele afișate în tabel au fost realizate cu memoria setată sincron cu procesorul, adică la 266MHz și CL la 2. Per total Epox 8RDA+ este o soluție excelentă pentru procesoarele AthlonXP cu bus la 333MHz.

Ionuț Popa



- 1 debug led pentru diagnosticare
- 2 conectori IDE așezați ergonomic
- 3 3 sloturi DIMM care incomodează o placă video AGP lungă
- 4 slot AGP cu clemă de reținere a plăcii video



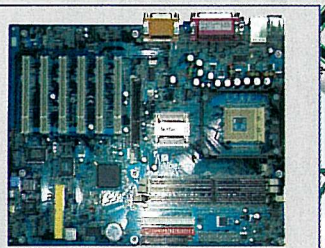
- 5 Southbridge răcit pasiv
- 6 conectori FireWire
- 7 conectori USB suplimentari
- 8 Northbridge-ul nForce2 dotat cu un radiator estetic nu se încălzește tare

pentium 4 Albatron PX845PE Pro II DDR333 cu chipset Intel

i845PE

-
TOP

Pret
89.95



TIPUL SOLUȚIEI

Implementarea celui mai nou chipset Intel pentru platformele Pentium 4.

AVANTAJE OFERITE

Placa conține majoritatea tehnologiilor de ultimă oră prezente la ceilalți producători, mai puțin FireWire. În pachetul care însoțește produsul se găsește un cablu Serial ATA și un conector pentru 4 porturi USB 2.0 suplimentare. În BIOS se găsesc suficiente opțiuni pentru a ușura overclocking-ul, FSB-ul procesorului și voltagjele diverselor componente putând fi reglate în plaje generoase. Memoria poate fi setată la DDR333 doar cu un procesor cu bus-ul la 533MHz.

CONCLUZIE

Dotările excelente și performanțele foarte bune recomandă Albatron PX845PE Pro II.

Detalii tehnice

Chipset	i845PE
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	2GB (3DIMM)
USB 2.0	6/6
Northbridge	i845PE
Southbridge	ICH4
ATA	133/100/66
Serial ATA	150
Audio	AC'97 v2.2
RAID	Promise FasTrak 736
Extra	RAID, Lan

Overclocking

Modificare FSB	100-248 (pas 1MHz)
Modificare multiplicator	□
Modificare voltaj	1.10V-1.850V cu pași de 0,025V

Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	□/□/□
Dotări speciale: voltaj AGP: 1.5V, 1.6V voltaj DIMM: 2,5V-2,8V	

Teste		
Quake3	640x480	306,4
Serious Sam	640x480	164,0
3DMark2001SE	640x480	9703
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2591
SiSoft Sandra	Mem. Float	2591
CPU Dhrystone		4588
CPU Whetstone		2961
Disk		28042
PCMark2002	CPU	5899
	Memorie	5825

Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	1,044
Performanțe sintetice	0,998
Dotări	0,054
Verdict	2,096

Contact

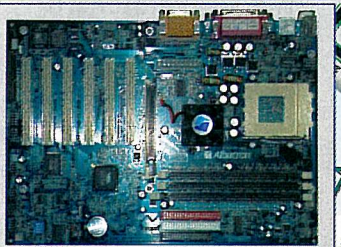
Distribuitor	Spot
Telefon	021-411.06.75
Web	www.spot.ro
Garanție	1 an

AMD Albatron KX-400 8X KT400 cu dotări minime

KT400

22
TOP

Pret
84.95



TIPUL SOLUȚIEI

Este o implementarea a chipset-ului KT400 ce oferă AGP 8X și 6 porturi USB 2.0.

AVANTAJE OFERITE

Albatron KX-400 8X nu oferă facilități precum RAID, LAN onboard sau porturi FireWire, fiind o placă destinată utilizatorilor nepretențioși. Sistemul poate folosi până la 3GB de memorie și permite setarea FSB-ului la 333MHz ceea ce asigură compatibilitatea cu noile procesoare de la AMD. Pe partea de overclocking, FSB-ul se poate modifica de la 100-233MHz în pași de 1MHz, iar voltagjul procesorului, AGP și DIMM se pot selecta între valori prestabilite.

CONCLUZIE

Cu toate că am folosit memorie DDR333 cu CL 2 performanțele plăcii la lucrul cu memoria s-au dovedit slabe situându-se la nivelul memoriei DDR266.

Detalii tehnice

Chipset	KT400
FSB	333/266/200
AGP/PCI/ISA	1 AGP 8X/6/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB
USB 2.0	6/6
Northbridge	VIA VT8377
Southbridge	VIA VT8235
ATA	133/100/66/33
Serial ATA	□
Audio	ALC650
RAID	□
Extra	□

Overclocking

Modificare FSB	100-233 (pas 1MHz)
Modificare multiplicator	5-12.5
Modificare voltaj	1.2-2.1V cu pași de 0,025

Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	□/□/□
Dotări speciale: voltaj AGP: 1.5-1.8V voltaj DIMM: 2,5-2,8	

Teste		
Quake3	640x480	225
Serious Sam	640x480	151,0
3DMark2001SE	640x480	8590
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2061
SiSoft Sandra	Mem. Float	1946
CPU Dhrystone		4249
CPU Whetstone		2124
Disk		27967
PCMark2002	CPU	4601
	Memorie	3146

Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0,676
Performanțe sintetice	0,756
Dotări	0,024
Verdict	1,455

Contact

Distribuitor	Spot
Telefon	021-411.06.75
Web	www.spot.ro
Garanție	1 an

**Bazează-te pe un prieten
de încredere!**



Ciobănesc românesc mioritic.



BlackLine

BlueLine



Pentru fiecare calculator achiziționat cu
Windows XP Professional Romanian Interface Pack
preinstalat,
primești **gratuit** un
USB Memory stick MSI 32 MB!

ProCA
Microsoft
System Builder
Program Member 2002

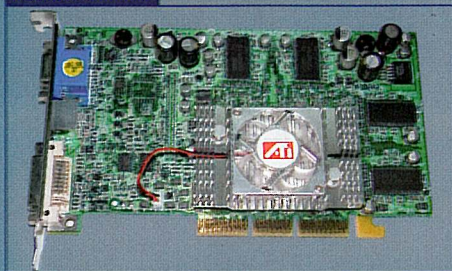


Str. Turturelelor 52, tel/fax (021) 323.82.00
www.proca.ro

PowerColor Evil Commando 64MB

Mai puțină memorie dar mai rapid

Radeon9000 Pro



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Această placă este identică din punct de vedere al construcției și specificațiilor tehnice cu modelul Radeon 9000 Pro Evil Commando 128, singura diferență fiind cantitatea de memorie care este de 64MB la acest model. Frecvența de lucru a chipset-ului este de 275MHz, iar frecvența memoriei este de 550MHz.

POT FACE OVERCLOCKING?

Încercarea unui overclocking duce la apariția de artefacte vizuale, creșteri mici de performanță.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

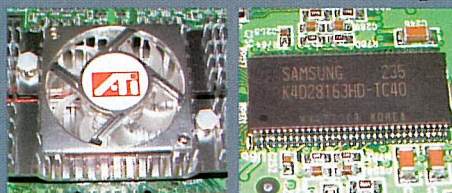
Evil Commando Radeon 9000 Pro 64 are aceleași caracteristici tehnice cu modelul care are 128MB RAM. Gestiunea unei capacități mai mici de memorie își spune cuvântul deoarece Evil Commando Radeon 9000 Pro 64 a obținut cu 154 de puncte în plus la 3DMark 2001SE 1280x1024 față de modelul cu 128MB RAM testat în XtremPC 36.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

CD-ul cu drivere de instalare, un CD, două cabluri de TV-Out, un adaptor DVI-VGA și manualul cu instrucțiuni de instalare.

CONCLUZIE

Un preț atractiv pentru o placă care oferă suport pentru cele mai noi funcții DirectX și performanțe mai bune decât GeForce4 MX.



Cooler standard cu sigla ATI

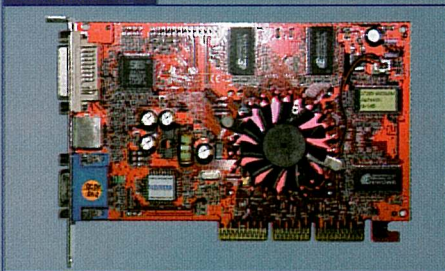
Memoriile Samsung de 4ns

Rezultate teste				Detalii tehnice	
3DMark2001 SE	1280	6125	1600	Chipset	Radeon 9000 Pro
				Memorie	64MB Samsung, 4ns
Quake 3	1280	103.9	1600	Video In	□
				Frecvență chipset	275MHz
Serious Sam	1280	78.9	1600	Frecvență memorie	275MHz
				Dual Head	■
Video Mark	2212			TV-Out/DVI	■/■
Q733, P790, F689				Contact	
Evaluare (puncte)				Distribuitor	ProCA/Best Computers
Performanță	1.289			Web	www.proca.ro/www.bestcomputers.ro
Dotări	0.010			Telefon	021-323.82.00/021-345.55.05
Verdict	1.299			Preț	105\$

GAINWARD XABRE 400

GeForce4 MX killer în 3DMark. Dar doar atât

SiS Xabre 400



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este primul model de placă video de la Gainward care utilizează un chipset Xabre 400. PCB-ul plăcii respectă culoarea roșie caracteristică produselor Gainward. Specificațiile tehnice ale plăcii sunt cele standard, adică 250MHz frecvența procesorului și 500MHz frecvența memoriilor.

POT FACE OVERCLOCKING?

Nu, deoarece depășirea frecvențelor normale de lucru duce la apariția artefactelor vizuale.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

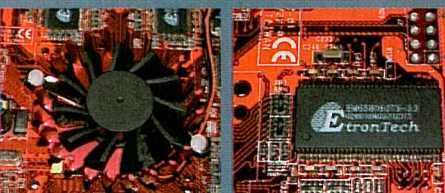
La rezoluții mai mici placa obține rezultate mult mai mari decât Radeon 9000 Pro, deci și față de GeForce4 MX440. În 3DMark 2001 SE la rezoluția de 1280x1024 obține 6801 puncte plasându-se cu 1313 puncte peste GeForce MX440 de la InnoVision și cu 700 de puncte peste modelul MAYA Radeon 9000 Pro testat în XtremPC 37.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

CD-ul cu drivere de instalare, un manual cu instrucțiuni de instalare și un cablu pentru TV-out.

CONCLUZIE

Nu se observă avantajele suportului AGP8X deoarece la rezoluții mari performanțele acestei plăci scad foarte mult.



Cooler fără performanțe deosebite

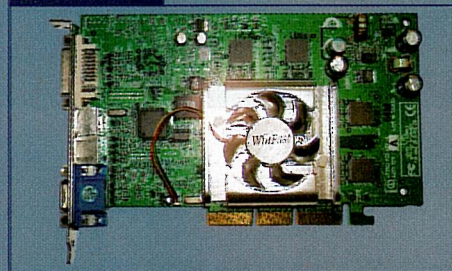
Memorie fără răcire și cu viteză de 3.5ns

Rezultate teste				Detalii tehnice	
3DMark2001 SE	1280	6801	1600	Chipset	Xabre 400
				Memorie	64MB EtronTech, 3.5ns
Quake 3	1280	119.8	1600	Video In	□
				Frecvență chipset	250MHz
Serious Sam	1280	43.3	1600	Frecvență memorie	500MHz
				Dual Head	□
Video Mark	2049			TV-Out/DVI	■/■
Q723, P821, F505				Contact	
Evaluare (puncte)				Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Performanță	1.183			Web	www.itshop.ro
Dotări	0.010			Telefon	021-221.73.77
Verdict	1.193			Preț	94\$

LEADTEK A180 DDR TDH MYVIVO

MyViVO și AGP 8X - dotările clasei înalte

MX440 - 8X



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

WinFast A180 DDR TDH MyViVO este noua versiune a plăcii A17 DDR ce folosește un chipset GeForce4 MX440 AGP 8X. Placa oferă și posibilitatea de captură video, este dotată cu un sistem de diagnosticare prin intermediul unor LED-uri și 64MB memorie DDR. Frecvențele de lucru sunt mai ridicate decât cele de la GeForce4 MX440 AGP 4X, adică 275MHz pentru procesor și 513MHz pentru memorie.

POT FACE OVERCLOCKING?

Câștigul de performanță a fost de aproximativ 6% atunci când am ridicat frecvențele la 300MHz pentru procesor și 550MHz pentru memorie. În timpul testului de overclocking am înregistrat o diferență de 364 de puncte în 3DMark 2001 SE la rezoluția de 1280x1024.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

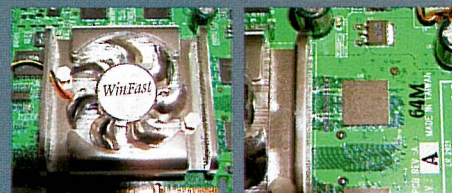
În 3DMark 2001 SE la rezoluția de 1280x1024 a obținut 5488 de puncte, iar în Quake III la aceeași rezoluție, placa a rulat cu 125.3 fps.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

CD-ul cu drivere de instalare, cabluri pentru TV-Out și TV-In, un adaptor DVI-RGB, programele Cool 3D, Ulead VideoStudio6 și 4 jocuri.

CONCLUZIE

Este o placă video avantajată de suportul AGP 8X, dotările foarte bune și de posibilitatea de captură video.



Un cooler eficient pentru răcirea chipsetului

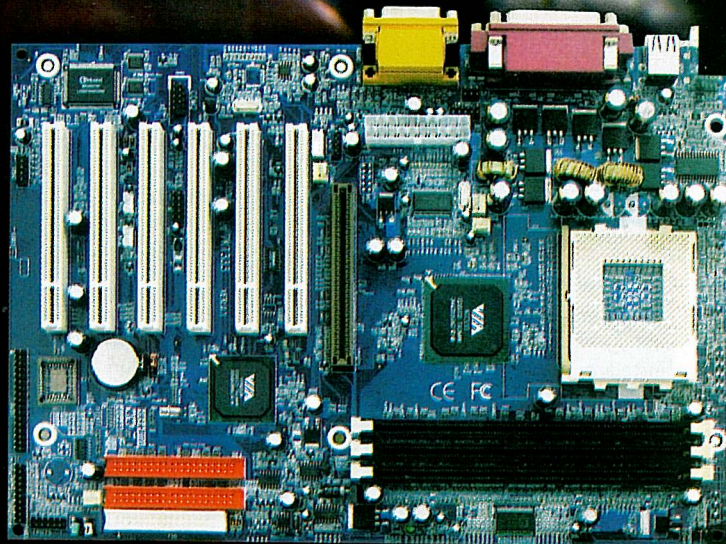
Memoria Hynix de 3.6ns permite overclocking

Rezultate teste				Detalii tehnice	
3DMark2001 SE	1280	5488	1600	Chipset	GeForce4 MX440 AGP8X
				Memorie	64MB, 3.6ns
Quake 3	1280	125.3	1600	Video In	■
				Frecvență chipset	274.5MHz
Serious Sam	1280	64.8	1600	Frecvență memorie	513MHz
				Dual Head	□
Video Mark	2387			TV-Out/DVI	■/■
Q784, P1003, F600				Contact	
Evaluare (puncte)				Distribuitor	Skin Media
Performanță	1.310			Web	www.skin.ro
Dotări	0.020			Telefon	021-231.50.97
Verdict	1.330			Preț	146\$

DEPOZITUL DE CALCULATOARE®

ACORP
COMPUTERS

Da, da, da...
KT333 este, chipset VIA este,
PCI-uri multe este,
USB 2.0 ştie.
Gata, suntem o stână de bază!



Depozitul de Calculatoare Bucuresti
Stirbei Voda nr.172 Tel : 021-2217377
stirbei@depozituldecapcalculoare.ro
Bd.Decebal nr.18 Tel: 021-326 57 33
decebal@depozituldecapcalculoare.ro
Bd. Ion Mihalache nr. 109
mihalache109@depozituldecapcalculoare.ro
Pitesti (in curand o noua locatie)
pitesti@depozituldecapcalculoare.ro
Calarasi Tel: 0242 333624
calarasi@depozituldecapcalculoare.ro
Brasov Tel: 0268 470019
brasov@depozituldecapcalculoare.ro

ROMSOFT SA
Maresal Averescu 8-10
Tel/Fax: 224 03 33
office@romsoft.ro
Bucuresti

ROMSOFT
THE HARDWARE COMPANY

Roverscan Slim Black TFT

Monitor TFT de 15" "în negru"



448\$ Romsoft • 021-224.03.33

CE ESTE?

Un monitor ce utilizează un display TFT LCD Active Matrix cu o diagonală de 15". Rezoluția maximă suportată este de 1024x768 la 75Hz. Dimensiunea dotpitch-ului este de 0.29mm. Conectarea la PC este de tip RGB analog.

DE CE "DA"?

Monitorul oferă mai multe posibilități de ajustare a calității imaginii în funcție de tipul imaginilor afișate. Astfel, din meniul OSD, se pot regla manual focalizarea și luminozitatea imaginii pentru text sau pentru aplicații grafice. Monitorul suportă prin intermediul meniului OSD și o funcție de ajustare automată a tuturor setărilor pentru a ușura intervenția utilizatorului pentru reglarea monitorului.

DE CE "NU"?

Unghiurile de vedere sunt foarte mici, rezoluția la care oferă calitatea maximă este doar cea de 1024x768, iar dotpitch-ul de 0.29mm este ridicat.

CE CONȚINE PACHETUL?

Alimentatorul, cablul de alimentare, un cablu VGA, un cablu DVI și manualul cu instrucțiuni de instalare.

CONCLUZIE

Claritatea imaginii datorată focalizării foarte bune îl recomandă pentru utilizarea îndelungată fiind mai ușor de suportat de către utilizator decât un monitor CRT.

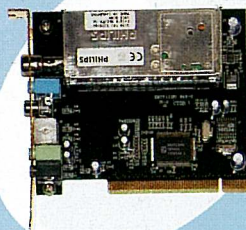
Detalii tehnice

Diagonală: 15" • Rezoluție maximă: 1024x768 la 75Hz • Dotpitch 0.29mm • Unghi de vedere de 80 de grade vertical, 110 grade orizontal • Conectare - analog VGA • Contrast - 300:1 • Greutate 3.2KG



Terratec Cinergy400 TV

Recepție stereo unde este posibil



64.9\$ Depozitul de Calculatoare • 021-221.73.77

CE ESTE?

TV Tuner intern cu chipset SAA7134HL și tuner Philips Pal BG/DK ce permite recepție stereo (atunci când semnalul furnizat este stereo). Este o alternativă la TV Tunerele cu chipset Conexant.

DE CE "DA"?

Recepția este de calitate iar funcția de captură este bine implementată. Captura se poate realiza folosind oricare din codecurile instalate în sistemul de operare. Am realizat fără nici o problemă captură direct în format DivX de pe mai multe canale TV. Nu au fost uitate funcțiile de teletext, time-shifting (funcție denumită de Terratec "Time-delayed playback") și de preview pentru toate canalele memorate.

DE CE "NU"?

Pentru o recepție bună a tuturor canalelor este absolut necesar un semnal puternic. Din păcate în România majoritatea furnizorilor de cablu TV nu emit semnal stereo, astfel încât această facilități a TV Tunerului va rămâne inaccesibilă pentru mulți dintre noi.

CE CONȚINE PACHETUL?

Telecomandă cu 36 butoane, manual de utilizare, cabluri audio-video.

CONCLUZIE

Este un TV Tuner reușit și beneficiază de majoritatea tehnologiilor întâlnite la acest tip de componente. Dacă ar fi participat la testul de TV Tunere din XtremPC numărul 35 ar fi ocupat locul 4.

Detalii tehnice

Interfață: intern/PCI • Chipset: SAA7134HL • Rezoluție maximă captură: 720x288 • Format captură: MPEG-1, MPEG-2 • Sistem: PAL B/G PAL D/K • Preview: 100 canale • Conectori: composite video în, audio in/out, S-Video în



Wacom Tablet Volito

Libertate de exprimare grafică



61EUR MGT • 021-232.88.94

CE ESTE?

Tabletă grafică cu rezoluție de 1000 dpi și cu o suprafață activă de 127.6x92.8 mm (format A6). Este compatibilă cu sistemele de operare Windows 98, ME, 2000 și XP.

DE CE "DA"?

Prețul mic și software-ul bogat constituie punctele puternice ale acestui produs. Spre deosebire de alte dispozitive wireless, creionul și mouse-ul nu au nevoie de baterii pentru a funcționa. În timpul testelor noastre s-a integrat perfect cu toate programele de grafică folosite iar după o scurtă perioadă de acomodare și interfața Windows devine mai ușor de utilizat cu pen-ul Volito.

DE CE "NU"?

Utilizarea mouse-ului este însoțită în mod inevitabil de zgomotul caracteristic al frecării plastic pe plastic.

CE CONȚINE PACHETUL?

Tableta grafică, un pen wireless cu greutatea de 10 g și cu 512 niveluri de apăsare, un mouse wireless fără bilă, manual de utilizare și un pachet bogat de software: ArcSoft PhotoImpression, ArcSoft Funhouse, JustWrite Office - poți scrie direct în Microsoft Word și Excel.

CONCLUZIE

Un accesoriu ce nu ar trebui să lipsească nici unui amator de grafică. Graficienii profesioniști vor trebui să aleagă o altă soluție cu suprafață activă mai mare și cu un număr mai mare de niveluri de apăsare.

Detalii tehnice

Rezoluție: 1000 dpi • Suprafață activă: (A6) 127.6x92.8 mm • Sisteme de operare: Windows 98, ME, 2000, XP • Pen: greutate 10g • Funcții de mouse: fără fir, fără alimentare cu baterii • 512 niveluri de presiune



HiTi PhotoPrinter 630PS

Laborator foto digital pentru acasă



399 EUR MGT • 021-232.88.94

CE ESTE?

Imprimantă fotografică realizată de compania HiTi (High Technology) în colaborare cu UMAX ce folosește tehnologia de imprimare prin transfer termic al culorii. Prin acest procedeu sunt aplicate patru straturi de culoare, împreună putând forma până la 16.77 milioane de culori posibile. Rezoluția de 300x300 dpi a imprimantei este egală cu 4800 dpi pentru imprimantele inkjet.

DE CE "DA"?

Fotografiile au o claritate deosebită, tehnologia folosită dovedindu-și eficacitatea. Pentru a o folosi nu aveți nevoie de un calculator deoarece HiTi PhotoPrinter 630PS are cititor de CompactFlash și SmartMedia. Tipărirea se realizează în modul de funcționare independent printr-un controller foarte ușor de folosit și care dispune și de un display true color.

DE CE "NU"?

Ribonul poate tipări doar 20 de fotografii iar rezultatele cele mai bune se pot obține doar cu hârtie fotografică specială.

CE CONȚINE PACHETUL?

Controller, caseta pentru hârtie, cablu USB, ghid rapid de folosire, CD-ROM (cu driveri, software), cablu de alimentare, print kit (8 foi de hârtie photo, 1 pagină de sticker 4x4 și 1 ribbon pentru 10 printări).

CONCLUZIE

Cei pasionați de fotografia digitală vor fi încântați să-și vadă fotografiile printate pe această imprimantă.

Detalii tehnice

Imprimare prin transfer termic al culorii • 16.77 milioane de culori • Viteză printare: 100 s/fotografie • Rezoluție: 300x300 dpi • Format hârtie: 100x152 mm • Display true color • Conectare USB • Cititor CompactFlash și SmartMedia.



Acorp 9LCD15B

Acorp cu dotări standard



304.84\$ Depozitul de Calculatoare • 021-221.73.77

CE ESTE?

Monitor LCD de 15" de la Acorp, ce suportă rezoluția standard de 1024x768 pixeli la 75Hz.

DE CE "DA"?

Unghiul de vedere destul de larg al monitorului permite privirea acestuia din lateral fără a afecta mult imaginea afișată. Culoarele afișate de monitor sunt puțin întunecate, dar clare. Contrastul este puternic astfel încât negrul afișat de monitor este puternic, textul afișat în paginile web fiind lizibil și clar. Perfecționarea tehnologiei de producție se observă la privirea cu atenție a ecranului pe fond negru, când am reușit să vedem un singur pixel defect, aproape de centrul ecranului.

DE CE "NU"?

Luminozitatea monitorului nu este foarte puternică, imaginea având un aspect întunecat. Timpul de răspuns al cristalelor lichide este destul de mare, mișcarea mouse-ului pe ecran având efecte negative, lăsând urme pe ecran. La navigarea web, defilarea ecranului în sus și în jos creează un efect obositor. Cadrul monitorului este mare și arată urât.

CE CONȚINE PACHETUL?

În pachet se găsește cablul de alimentare, cel de date și un manual de instalare și utilizare.

CONCLUZIE

Per ansamblu Acorp 9LCD15B este un monitor TFT slab și ieftin având prețul ca principal argument care îl recomandă.

Detalii tehnice

Tehnologie: TFT • Rezoluție maximă: 1024x768 • Diagonală: 15" • Conector: D-Sub cu 15 pini • Luminozitate: 250 cd/m2 • Contrast: 400:1 • Timp de răspuns: 30 ms • Unghi de vedere: V - 160s, O - 160s



Explorer E-5002L

LCD de 15" pentru nepretențioși



302.89\$ Depozitul de Calculatoare • 021-221.73.77

CE ESTE?

Explorer E-5002L este un monitor LCD de 15" construit în tehnologie TFT. Acesta oferă o rezoluție maximă de 1024x768 pixeli la 75Hz.

DE CE "DA"?

Diagonala vizibilă a acestui monitor este de 15" și se apropie de cea a unui monitor CRT de 17". Calitatea cea mai bună a imaginii se obține la rezoluția maximă de 1024x768 pixeli deoarece în restul rezoluțiilor imaginea este afișată prin interpolare, acest lucru dând impresia de imagine neclară. Funcțiile meniului nu sunt bogate dar conțin toate opțiunile necesare pentru reglarea imaginii. De remarcat este funcția de corecție automată a imaginii care funcționează ireproșabil.

DE CE "NU"?

Contrastul și luminozitatea nu sunt satisfăcătoare, imaginea părând întunecată și culorile șterse. Deși timpul de răspuns al cristalelor este raportat de producător ca fiind de 27 ms, imaginile în mișcare produc un efect supărător, lăsând umbre pe ecran. Unghiul de vedere este mic în comparație cu monitoarele de top, imaginea fiind afișată corect doar dacă monitorul este privit perpendicular pe suprafața ecranului.

CE CONȚINE PACHETUL?

Manual, cablu alimentare și de date.

CONCLUZIE

Din punct de vedere al prețului, E-5002L este unul din cele mai ieftine monitoare LCD de 15".

Detalii tehnice

Tehnologie: TFT • Rezoluție maximă: 1024x768 • Diagonală: 15" • Conector: D-Sub cu 15 pini • Luminozitate: 250 cd/m2 • Contrast: 350:1 • Timp de răspuns: 27 ms • Unghi de vedere: V - 75s, O - 70s



Explorer E-7002FE

Soluție accesibilă de 17"



147.44\$ Romsoft • 021-224.03.33

CE ESTE?

Monitor cu diagonală de 17" ce oferă o rezoluție maximă de 1280x1024 pixeli la 60Hz și un meniu OSD ușor accesibil prin control de tip potențiomtru.

DE CE "DA"?

Prețul acestui model este imbatabil pentru categoria de 17". Rezoluția de 1024x768 pixeli în care monitorul oferă 85Hz este suficientă pentru marea majoritate a utilizatorilor, fiind în același timp și cea recomandată de standardul TCO 95 pentru monitoarele cu diagonală de 17". Deși monitorul nu oferă control pentru anularea erorilor de convergență, aceasta se încadrează în limite acceptabile pe toată suprafața ecranului.

DE CE "NU"?

Imaginea suferă de erori de geometrie serioase în partea dreaptă a ecranului, liniile drepte trasate de Nokia Monitor Test având o formă sinusoidală. Focalizarea monitorului are de suferit în toate colțurile ecranului, în centru aceasta apropiindu-se de ceea ce căutăm la un monitor. Efectul Moiré este foarte pronunțat și nu există posibilitatea corecției din OSD.

CE CONȚINE PACHETUL?

Manual, cablu alimentare și de date.

CONCLUZIE

Prețul foarte atractiv al acestui model poate sta la baza deciziei alegerii acestui model precum și dorința de a achiziționa un monitor cu ecran plat de 17".

Detalii tehnice

Tehnologie: CRT • Rezoluție maximă: 1280x1024 • Diagonală: 17" • Frecvență orizontală: 70KHz • Frecvență verticală: 50-120Hz • Lățime bandă video: 110 Mhz • Conector: D-Sub • Certificare: TCO 95



PQI Memory in Black 256 MB

Cu memoria în buzunar



136\$ UltraPro • 012-211.70.90

CE ESTE?

Este o unitate de stocare a datelor cu capacitatea de 256MB ce utilizează memoria Flash ca mediu de stocare și se conectează prin intermediul portului USB.

DE CE "DA"?

Are dimensiuni mici, este ușoară (16 grame), iar procedura de instalare și utilizare este foarte simplă. Unitatea este detectată automat la inserarea în conectorul USB iar sistemele de operare WindowsMe și WindowsXP nu necesită driveri de instalare. Suportă blocarea la scriere pentru evitarea ștergerii accidentale a datelor. Se poate folosi pentru a efectua procesul de bootare al calculatoarelor ce permit încărcarea sistemului de operare după o unitate conectată pe USB.

DE CE "NU"?

Nu suportă decât sistemele de fișiere de tip FAT. Cu toate că este foarte folositor celor care vor să transporte date, prețul este destul de ridicat pentru avantajele oferite.

CE CONȚINE PACHETUL?

Lângă Memory in Black se mai află doar un mini CD necesar instalării în sistemul de operare Windows 98.

CONCLUZIE

Excelentă pentru stocarea rapidă a datelor și transportul lor fără riscul de a se defecta din cauză că nu conține componente în mișcare precum hard disk-urile.

Detalii tehnice

Capacitate: 256MB • Sisteme operare: Windows 98/98SE, ME, XP, 2000 și Mac OS 8.6 • Conectare PC: USB 1.1 • Viteză citire: 1000 kbs • Viteză scriere: 900 kbs



MT 609-2

Convertor USB la Serial



21\$ Seektron • 0244-185.920

CE ESTE?

Convertor care permite conectarea unui dispozitiv serial pe un port USB al calculatorului.

DE CE "DA"?

Permite conectarea foarte ușoară a unui dispozitiv cu mod de conectare serial pe un port USB al calculatorului. Acest lucru este util în special pentru posesorii unei plăci de bază din seria MAX de la ABIT care nu posedă conectori seriali și PS/2 sau pentru posesorii de notebook-uri. Instalarea decurge ușor, în Windows 98 după introducerea lui MT 609-2 în portul USB, sistemul de operare detectează un nou device și cere driverele corespunzătoare. Viteza de transfer este de maxim 230 Kb/s, peste cea a unui port serial normal și permite conectarea dispozitivelor de tip camere digitale, PDA-uri, modemuri externe, Tablet Pc-uri.

DE CE "NU"?

În cazul în care avem porturi seriale disponibile, utilitatea lui MT 609-2 dispare. Cablul de conectare este foarte scurt. Prețul de achiziționare este destul de mare pentru un simplu adaptor.

CE CONȚINE PACHETUL?

Dischetă cu driveri, manualul fiind inclus pe dischetă.

CONCLUZIE

MT 609-2 este un dispozitiv util în cazul lipsei unui port serial în calculator care oferă o rată de transfer superioară oricărui port de tip RS232.

Detalii tehnice

Greutate: 30 grame • Dimensiuni: 55mm/36mm/17.5mm • Alimentare: 5V DC • Fiabilitate: 30.000 ore



Roverscan 117PS

Reglarea automată a luminozității



237.7\$ Depozitul de Calculatoare • 021-221.73.77

CE ESTE?

Un monitor cu diagonala de 17" ce folosește un tub Diamondtron cu dotpitch-ul de 0.26mm. Rezoluția maximă suportată este de 1600x1200 la o frecvență orizontală de 75Hz. Conectarea la placa video se face prin intermediul unui conector de tip RGB analog.

DE CE "DA"?

Unul din avantajele acestui monitor este reglajul automat al luminozității în cazul în care sunt afișate imagini luminoase sau pagini de text pe fond alb. Folosirea tubului de tip Diamondtron conferă claritate sporită și culori mai "naturale" față de alte tuburi CRT. Erorile de convergență se situează la valori destul de mici, putând fi corectate din OSD.

DE CE "NU"?

La o privire mai atentă se poate observa că nu toată suprafața ecranului este luminată la fel. Anumite zone par mai întunecate. Geometria imaginii este bună, dar nu perfectă.

CE CONȚINE PACHETUL?

Un cablu de alimentare, piciorul de susținere al monitorului și un manual cu date tehnice și instrucțiuni de instalare.

CONCLUZIE

Este un monitor cu o calitate bună a imaginii, avantajat de tubul Diamondtron. Prețul este unul potrivit pentru monitoarele cu tub Diamondtron.

Detalii tehnice

Diagonală: 17" • Dot Pitch(mm): 0,26 (Diamondtron) • Frecvențe verticale: 60-160Hz • Frecvențe orizontale: 30-96KHz • Rezoluție maximă: 1600x1200 la 75Hz • Mod de conectare: RGB Analog • Greutate: 18.4kg



Trust 632AV LCD Power Video

Puține opțiuni de reglaj fin



215 EUR RTC/Diverta • 021-220.97.94

CE ESTE?

Aparat digital de mici dimensiuni ce poate înregistra în format digital secvențe video și audio.

DE CE "DA"?

Dispune de un ecran LCD color de 3.5 cm cu funcție de viewfinder (se pot viziona imagini în timpul înregistrării). Cu ajutorul acestui ecran se pot observa și modifica parametrii camerei 632AV. Vizionarea sau ștergerea fișierelor din memorie se realizează într-un mod foarte intuitiv. Dotările mai includ: ieșire TV, microfon încorporat și un mic difuzor. Folosit ca reportofon digital putem stoca până la 170 minute audio.

DE CE "NU"?

Trust 632AV nu dispune de setările necesare realizării unor reglaje fine și din această cauză calitatea capturilor video și a fotografiilor digitale nu se ridică la un nivel foarte bun. Când dorim să înregistrăm video cu sonor nu vom putea obține o rată mai mare de 10 fps. Dacă nu vom folosi sunet se poate atinge o rată de până la 30 fps.

CE CONȚINE PACHETUL?

CompactFlash 32MB, manual de utilizare, CD cu driveri și software de editare video (DVD Movie Factory, Photo Express 4), trepid, baterii, cablu USB, cablu de alimentare, cablu audio-video.

CONCLUZIE

Raportul preț/dotări este avantajos dar calitatea fotografiilor nu vor satisface utilizatorii mai pretențioși.

Detalii tehnice

Memorie internă: 8MB • Tip card: CompactFlash (maxim 512 MB) • Card memorie inclus: 32MB • Tip conctare PC: USB • Display LCD: 3.5 cm • Rezoluție foto: 1600x1200 (3.3 Mpixeli) • Format fișiere: jpg, avi, wav



LG FLATRON L1510M

Contrast bun și dotări multimedia



399\$ Depozitul de Calculatoare/UltraPro • 021-221.73.77/021-211.70.90

CE ESTE?

Flatron L1510M este un monitor ce utilizează tehnologia TFT matrix Anti-Glare pentru un display LCD cu diagonala de 15". Monitorul este dotat cu un sistem audio format din două difuzoare și un amplificator integrat.

DE CE "DA"?

În meniul OSD există setări predefinite de luminozitate și contrast pentru text și imagine pe timp de zi sau noapte. Toate aceste setări sunt grupate sub denumirea "Light View". Monitorul este ideal pentru aplicații de tip "office" oferind în plus un sistem audio suficient de performant pentru ascultarea muzicii la birou. Boxele au o putere de 1 W pe fiecare canal.

DE CE "NU"?

Din cauza latenței mari față de monitoarele CRT nu este indicat pentru utilizatorii ce folosesc aplicațiile grafice de tip animație sau la jocuri cu acțiune rapidă.

CE CONȚINE PACHETUL?

În pachet se găsesc cablurile de alimentare, de conectare la placa video și manualul de instalare și utilizare.

CONCLUZIE

Este un monitor recomandat pentru folosirea în special la aplicațiile de tip "office" datorită optimizărilor pentru lucrul cu text pe timp de zi sau noapte.

Detalii tehnice

Display: TFT LCD • Matrix Anti-Glare • Diagonală: 15" • Rezoluție maximă: 1024x768/75Hz • Dot Pitch 0.297mm • Contrast: 300:1 • Latență: 25ms • Unghiuri de vedere: nespecificat • Conectare: RGB analog • TCO '99, MPR-II • O intrare audio • O ieșire de căști • Greutate: 4.0 KG



TRUST US

**UMFLĂ
POTUL!**

diverta 



Pentru a putea participa la concurs trebuie să completezi și să trimiți talonul de alături la adresa indicată

MENȚIUNE:
taloanele pentru toate concursurile din revistă pot fi trimise în același plic. Premiile vor fi oferite conform specificațiilor, nu se va oferi contravaloarea în bani.

Termenul limită al concursului este 23 ianuarie 2003 data poștei
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 40 XtremPC



- ☐ 1.3 Megapixeli
- ☐ 3 Megapixeli
- ☐ 3.3 Megapixeli

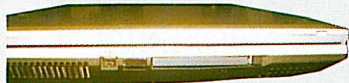
CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

Putere și portabilitate

Notebook ASUS M2400E



NOTEBOOK-UL ESTE UNUL DIN accesoriile omului de afaceri modern. Pentru a fi cu adevărat util un notebook trebuie să îndeplinească o serie de criterii: autonomie mare a bateriei, manevrabilitate bună, posibilitatea interconectării cu un număr cât mai ridicat de dispozitive și nu în ultimul rând: performanțe mari în aplicațiile tip office. De obicei prețul nu joacă un rol tot așa de important (cum este cazul în calculatoarele desktop) deoarece publicul țintă are o disponibilitate mai mare în a plăti un preț mai ridicat pentru un obiect de calitate și absolut necesar. Invitatul testului ce urmează este notebook-ul ASUS M2400E ce ne-a convins prin raportul bun dotări/preț.



Ventilație, FireWire, IrDA, PC Card, Boxe audio

PRIMA IMPRESIE

Carcasa este realizată dintr-un aliaj magneziu-aluminiu ce-i oferă culoarea argintie și o rezistență mare la șocuri. Prezentarea exterioară este tipică pentru seria ASUS M2000 definită de producător în trei cuvinte: "subțire, zvelt și sexy".

PORTABILITATE

ASUS M2400E este însoțit de o servietă cu ajutorul căreia transportul notebookului este ușurat în mod simțitor dar în același timp îi oferă și o protecție împotriva factorilor externi. Display-ul TFT de 14.1" este înconjurat cu o ramă metalică ce împiedică îndoirea acestuia, conferind astfel o protecție suplimentară. Greutatea sub 2 kg și dimensiunile mici

(306x253x22 mm) nu o să vă pună probleme în deplasările dumneavoastră de afaceri, nota la capitolul portabilitate fiind maximă.

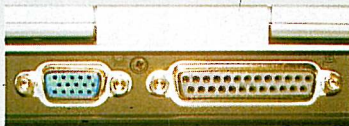
DOTĂRI

ASUS M2400E dispune de un procesor Intel Pentium 4 Mobile cu frecvența de 1.7GHz. Chiar dacă acest tip de procesor (Pentium 4 Mobile) este mai scump decât varianta normală, consumul mic de energie ridică foarte mult durata de autonomie a notebook-ului. HDD-ul este ATA 100 și are o capacitate de 40GB (suficientă chiar și pentru un calculator desktop) iar unitatea optică este un DVD Toshiba. În pachet se mai află și o unitate FDD, un mouse Logitech (ce poartă sigla



Unitatea DVD și mufele pentru căști, microfon și alimentare

ASUS), căști și microfon Emkay. Pentru acces la internet avem două posibilități: prin placa de rețea sau prin modem. Pentru interconectarea cu perifericele avem la dispoziție 2 porturi USB 2.0 și unul FireWire, ambele fiind oferite de southbridge-ul SIS 961. Securitatea datelor poate fi realizată prin parolarea BIOS-ului, a HDD-ului sau prin folosirea unui dispozitiv Kensington.



Portul paralel și VGA

PERFORMANȚE

Bateria Li-Ion are perioada de încărcare rapidă (90%) estimată de producător la 2 ore. Am testat autonomia notebook-ului ASUS M2400E în trei moduri: aplicații 3D



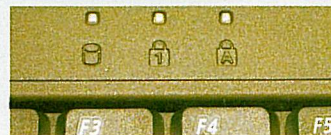
Butoane de acces rapid la funcții predefinite sau programabile

(Need For Speed: Hot Pursuit 2), audio (Media Player 8.0) și office (OpenOffice1.01). Rezultatele obținute în aceste teste sunt foarte

bune având în vedere și viteza procesorului și consumul mare al plăcii video 3D. În aplicația 3D a rulat fluent dar cu detaliile la minim și în rezoluția de 600x800.

CONCLUZIE

M2400E reușește să ofere



LED-uri ce indică activitatea HDD și controlul tastaturii

performanțe bune și autonomie ridicată la un preț accesibil. Ar fi fost interesant dacă în loc de unitatea FDD ar fi avut un CD-RW chiar dacă aceasta ar fi însemnat un cost mai ridicat, CD-RW-ul fiind principalul lips al acestui notebook. Un aspect important este și posibilitatea cumpărătorului de a alege singur sistemul de operare dorit.

Liviu Marica

Detalii tehnice

Procesor	Intel Pentium 4 Mobile 1.7GHz
Chipset	SIS 650 + SIS 961
Memorie RAM	128MB DDR 266 (maxim 1024MB)
BIOS	Award
Display	TFT XGA 14.1"
Rezoluție TFT	maxim 1024x768 (64K culori)
Rezoluție CRT	maxim 1920x1400
Placă grafică	Integrată SIS 650 (max 128MB)
HDD	IBM 40
FDD	■
Modem	GB 56K V.90
Rețea	10/100 Mbps (Integrat în SIS 650)
Unitate optică	DVD ROM 8x
LED-uri	Power, baterie, acces HDD, e-mail, wireless lan, Num Lock, Caps Lock, CD
Docking station	optional
Dimensiuni	306mmx253mmx22mm
Greutate	1.98kg
Firewire	1
USB 2.0	2
Infrared port	■
Conector VGA	■
Port paralel	■
Audio	AC 97
Carcasa	Magneziu-aluminiu
Securitate	Kensington Lock Port, parolă BIOS, parolă HDD
Baterie	Li-Ion, 14.8V
Sistem de operare	Opțional
Teste	
Autonomie	Aplicații 3D: 1 ora 29 minute
	Aplicații audio: 2 ore 48 minute
	Aplicații office: 2 ore 26 minute
SiSoft Sandra	CPU Dhrystone: 1955
	CPU Whetstone: 2230
	Memory Int: 1677
	Memory float: 1695
	HDD: 5745 kB/s
	DVD: 2156 kB/s
Contact	
Preț	1513 USD
Distribuitor	Romsoft
Telefon	021-224.03.33
Web	www.romsoft.ro

PDA cu OS Penbex

Aosta Technology PDA B528S



B528S este destinat utilizatorilor ce au nevoie de un PDA accesibil din punct de vedere financiar dar care să ofere principalele funcții de organizare a timpului. Sistemul de operare folosit de B528S este Penbex - versiunea engleză, o alternativă mai puțin costisitoare la Palm OS.

DOTĂRI

B528S are la bază un procesor DragonBall EZ 16MHz și o memorie de 8MB RAM. Display-ul de 160x160 este monocrom cu 16 nuanțe de gri. Acesta beneficiază de iluminare. Alimentarea se realizează cu două baterii AAA incluse în pachet. În cutie se mai află: un mic ghid, un CD cu drivere și un cablu serial.

APLICAȚII PRINCIPALE

Penbex OS oferă funcțiile obișnuite pentru un PDA: agendă, e-mail, calculator, lista ToDo, ora pe glob.

SINCRONIZARE CU PC-UL

Comunicarea cu PC-ul se realizează prin intermediul portului serial sau prin infraroșii (IrDA). Din păcate nu avem la dispoziție comunicare USB ce ar fi permis o sincronizare mai rapidă.

CONCLUZIE

Un PDA de nivel foarte scăzut dar care oferă majoritatea funcțiilor absolut necesare unui astfel de dispozitiv.

Detalii tehnice

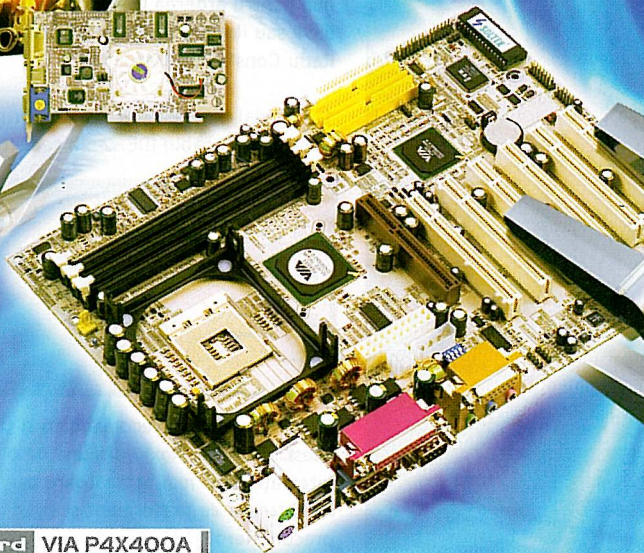
Procesor	DragonBall EZ 16MHz
Memorie RAM	8MB
Memorie ROM	2MB
Greutate	135 g
Dimensiuni	117.8x82.5x13.8 mm
Conectare PC	IrDa și serial
Display	Monocrom cu rezoluție 160x160
Slot SD/MMC	■
Contact	
Preț	102.825
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Web	www.itshop.ro

SOLTEK®

DDR400 AGP8X

VIA P4X400A Chipset

SL-85ERV2+Soltek Xabre Graphics Card



SL-85ERV2

Socket 478 mainboard VIA P4X400A

- VIA P4X400A (P4X400 CE Version) - FSB 533/400 Mhz
- Expansion Slots: 6 x PCI, 1 x AGP 8X/4X
- 6 x USB 2.0/1.1 Ports - Support DDR 400/333/266 SDRAM
- Supports UATA-133 - 6 Channel AC'97 Audio
- BIOS FSB Setting - BIOS AGP & DIMM Voltage Setting



*Soltek Computer Inc. typically runs a DDR 400 Memory Module Validation Program for Chipset VIA P4X400A. Detailed information is available in Soltek Web Site: www.soltek.com.tw

Soltek Xabre 400

- AGP8X - AGP3.0 compliant - Supports DDR SDRAM - High Performance & High Quality 3D Accelerator - High Performance 2D Accelerator
- Motion Fixing Video Processor - MPEG 2/1 Video Decoder - Double Scene Technology



SL-75FRV

Socket A VIA KT400 + VT8235

- FSB 333/266/200Mhz
- Expansion Slots: 5 x PCI, 1 x AGP 8X/4X
- 6 x USB 2.0/1.1 Ports
- Supports DDR 400/333/266
- Supports UATA-133/120/66
- 6-Channel AC'97 Audio
- Vcore Setting
- BIOS FSB Setting
- BIOS AGP & DIMM Voltage Setting

*Soltek Computer Inc. typically runs a DDR 400 Memory Module Validation Program for Chipset VIA KT400. Detailed information is available in Soltek Web Site: www.soltek.com.tw



SL-85MR3-R

Socket 478 Intel 845GE + ICH4

- FSB 533/400 Mhz
- 6 x USB 2.0 Ports
- Support DDR 333/266 SDRAM
- 6 Channel AC'97 Audio
- BIOS FSB Setting
- BIOS AGP & DIMM Voltage Setting
- Serial ATA Raid Controller
- Supports 2xUATA-100, 1xUATA 133, 2x Serial ATA



SOLTEK®

Please call our distributors for more information

ProCA

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



forum XPC

www.xtremmpc.ro

Puteți citi aici cele mai interesante întrebări și răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtremmpc.ro. Vă așteptăm și pe voi să participați alături de noi la discuții despre domeniul hardware.

FORUM: Benchmark & Overclocking

VREAU ȘI EU UN BENCHMARK PENTRU APACHE

Dacă există și știți de existența unui astfel de benchmark vreau și eu unul pentru Apache.

• **Black_Adormen**
<http://www.wyona.org/docs/xdocs/int-performance.html>;
<http://www.chamas.com/bench>

/hello_bysystem.html;
<https://www2.iplegion.com/>;
 Dacă nu sunt satisfăcătoare, încercă "ab - Apache HTTP server benchmarking tool" la
<http://sunsite.tus.ac.jp/pub/apache/docs-2.0/programs/ab.html>
 • **Seth965**

FORUM: Plăci video

PLACĂ GRAFICĂ PENTRU EDITARE FOTO

Un prieten fotograf vrea să-și cumpere calculator. El nu are prea mulți bani și nu vrea să cheltuiască mai mult decât 150 de USD cu TVA cu tot la capitolul VGA. El lucrează cu fișiere de imagine mari, de la câțiva MB până la 1-2GB. Recomandarea mea a fost o placă BBA ATI Radeon 9000 128MB fiindcă vrea neapărat placa de 128MB la prețul amintit. Întrebarea mea este: va beneficia el de o placă grafică cu 128MB, adică cei 64 de MB în plus față de acceleratoarele obișnuite vor face munca lui în 2D mai ușoară? • **Hubert**

Trebuie să aibă RAM la greu în calculator nu memorie pe placa video. Fișierele de Photoshop folosesc memoria sistemului la greu ceanu nu cea a plăcii video. Deci 512RAM cel puțin și hard de 7200rpm. Că o fi Radeon 9000 cu 128 MB sau GeForce4 MX440 cu 64Mb, prea mică diferența. • **Admin**

Ca o paranteză la răspunsul anterior, dacă respectivul va lucra pe 2D și vrea să aibă cea mai bună calitate să se orienteze către Matrox Millenium G450/550. • **Seth965**

Mă gândeam și eu că nu are el nevoie de 128MB pentru 2D. Problema Matrox-urilor este că sunt încă foarte scumpe. Așa că am ales un ATI Radeon 7500 32MB BBA pentru calitatea imaginii.

• **Hubert**

FORUM: Plăci de bază

EPOX 8K5A2

Placa asta este bună dar am mici probleme cu ea. Nu vede standby-ul adică am opțiuni doar de „Turn Off” și „Restart”. O fi din BIOS. După ce am instalat un program ProE (grafică 3D pe parte de inginerie) am constatat că după ce dau „Turn off” ... CPU - usage-ul urcă la 100% și nu prea

se mai mișcă. • **Raddisk**

Încearcă un update de BIOS. Îl găsești la ei pe site. Eu am 8K3a și după update de BIOS n-am mai avut nici o problemă, fapt scris și în XPC la test.

• **KeyserSoze**
 Intră în Start/Control Panel/Power Options. La Advanced poți să îți configurezi Standby-ul
 • **Seth965**

FORUM: Forum special Leadtek

TELECOMANDA TV TUNER PENTRU MICRO DVD

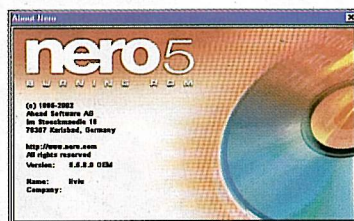
Pentru TV Tuner Leadtek există vreun program să pot folosi telecomanda în alte scopuri (Micro DVD, Winamp, etc). Pentru Pinnacle sunt cu duimul dar nu sunt compatibile cu Leadtek. • **Siluro Da**, există. Vezi la <http://www.girder.nl>. Este free și vezi să iei și pluginul pentru Leadtek. Poți comanda orice aplicație de pe PC mai puțin pe cea a tunerului TV. • **Paul**

hardmail

PERMUTĂRI DE UNITĂȚI IDE

1. Cum ar trebui să leg CD-RW și CD-ROM-ul cu placa de bază? HDD-ul și CD-RW prin același cablu iar CD-ROM-ul separat sau HDD-ul cu CD-ROM-ul și CD-RW separat sau HDD-ul singur iar CD-ROM-ul și CD-RW împreună? 2. Care soft este cel mai bun pentru arderea CD-urilor Nero 5599 sau Roxio 5.0 Power Edition? **Radu Constantin Dan**

1. Cel mai bine este să lași CD-RW-ul singur pe un cablu IDE. 2. În redacție

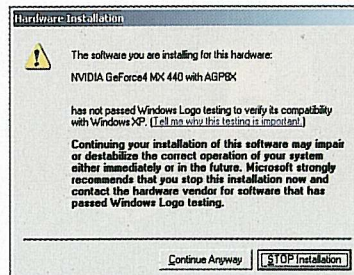


folosim Nero și îți recomandăm și ție acest software. Roxio dispune de o interfață mult mai atrăgătoare dar nu este așa de performant și sigur precum Nero.

DRIVERE NESEMATE

Am un modem Motorola 56 și Windows XP Professional. Am instalat tot felul de driveri care de care mai "noi" și tot nimic, vrea neapărat să fie Digitally Signed (semnate digital). Te rog ajută-mă sau dă-mi o adresă de unde pot lua asemenea driveri. **Kostin**

Acest avertisment apare în timpul instalării driverelor ce nu sunt certificate în laboratoarele Microsoft. Asta nu înseamnă că vei avea probleme sau componenta respectivă nu va funcționa



corespunzător. Dacă firma producătoare (în cazul tău fiind vorba de Motorola) nu a considerat necesară certificarea Microsoft a driverilor (foarte puțini considerând

necesară această etapă) este evident că nu-i vei putea găsi pe Internet sau în altă parte.

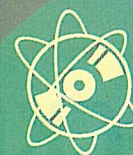
ÎNTREBĂRI DE LA O CITITOARE

Mă numesc Mirela Boncea și doresc câteva sfaturi în legătură cu PC-ul pe care-l am. Configurația este următoarea: Athlon 1.2GHz, 128 DDR, placă de bază K7VTA3, placă video GeForce2 MX400, HDD Fireball 20GB. 1. Calculatorul este foarte zgomotos. Cei de la firmă mi-au spus că o să-mi pună un ventilator mai puternic-deoarece aceste procesoare



au probleme cu supraîncălzirea. Programul Speed Fan ce l-am găsit pe unul din CD-urile din revistă indică o viteză de 6700-6800 rotații/min. Cu cine am mai vorbit mi-au spus că s-ar putea să se fi dezlipit radiatorul de pe procesor și atunci să facă zgomot puternic. 2. După 1/2h de funcționare în diferite programe temperatura procesorului variază de la 57° la 65°C. Temperatura plăcii de bază variază și ea între 45 - 57°C. Din câte am citit prin revista dvs. chiar și pentru un procesor ce are probleme cu supraîncălzirea aceste temperaturi nu sunt normale. 3. Dispun de 120\$ și ținând cont de problemele pe care le-am enumerat m-am gândit să adaug 128 DDR și să schimb placa de bază și procesorul. Acești bani pentru ce placă de bază și procesor mi-ar ajunge? Pot să-mi permit un AMD la 1800 sau 2000 MHz? **Mirela Boncea**

Ne bucurăm să aflăm că avem și cititoare la rubrica hardmail care sunt preocupate de sănătatea și performanța calculatorului personal. 1. Calculatorul tău este zgomotos deoarece folosește un cooler cu ventilator de turaj mare. Poți vorbi cu cei de la firma să îți



MC&CD MEDIA
www.ergona-mccd.ro

Dacă aveți probleme cu calculatorul sau simțiți pur și simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnați la moarte, dați-ne un mesaj pe adresa hardmail@xtremc.ro sau la adresa redacției. Sunt mari șanse să avem calmantul potrivit.

→ hardmail@xtremc.ro

monteze un cooler cu ventilator de dimensiuni mai mari și cu turație mai mică așa cum este Titan TTC-Cu5TB sau Tiger SDA38670BT. Pentru mai multe informații poți consulta numărul 34 XtremPC la pagina 34 unde vei găsi un test de sisteme de răcire. 2. Temperaturile mari înregistrate pentru placa de bază pot fi cauzate de o eroare de senzor sau de o așezare neinspirată a componentelor în interiorul carcasei. 3. Prețul memoriei DDR a crescut simțitor în ultimul timp. Din păcate banii de care dispui nu îți vor ajunge nici măcar pentru o placă de bază și un procesor mai bune decât cele actuale. Poți schimba doar procesorul.

USB 2.0 SAU USB 1.1?

Mi-am cumpărat un CD-Writer extern Plextor 40/12/40U și problema este că un CD de 700MB îl scrie în 15 - 17 minute și asta mă deranjează foarte mult deoarece în revista dumneavoastră



cu numărul 34 ați prezentat un CD-Writer ca al meu care scria un CD de 650 MB în 2.57 minute. Care să fie problema? Am următoarea configurație: AMD K6-2 500MHz, 128RAM, HDD 8GB, placă video cu 16MB RAM, sistem operare Windows Me.

Mircea Adrian

Problema ta are un răspuns foarte simplu: CDRW Plextor 40/12/40U extern poate scrie cu 40X doar dacă este conectat pe un port USB 2.0. Suntem convingiți că sistemul tău nu este dotat cu un astfel de port deoarece USB 2.0 a început să fie oferit ca opțiune onboard cu puțin timp în urmă. O rezolvare ar fi achiziționarea unei plăci PCI ce oferă USB 2.0, aceasta fiind singura variantă disponibilă.

BINE CĂ EXISTĂ PROTECȚIE BUFFER UNDERRUN

Am o problemă cu CD-RW meu TEAC 24X. Folosesc NERO Burning Rom și când copiez un CD on the fly (adică CD în CD-ROM și blank-ul în CD-RW face următoarele figuri: scrie CD-ul corect dar se golește bufferul până la 0 apoi crește iarăși până la 100% și iar scade și iar crește... face treaba asta cam de 5 - 6 ori în

10 minute cât îmi ia să scrie CD-ul la 16X! PRIMARY Master IDE - HDD 40GB Seagate; Slave IDE - nimic; Secondary Master IDE - CDRW TEAC 24X/10X/48X; Slave IDE - CD-ROM Sony 52X. Nu mi-a mai făcut figura asta pe sistemul anterior.
Maruta Alexandru

Timpul mare de scriere la 16X și golirea periodică a buffer-ului îți indică o încetinire a procesului din cauza vitezei mici de furnizare a datelor. Astfel viteza de oferire a datelor (de la CD-ROM-ul Sony) este mult mai mică decât cea de scriere a CDRW-ului TEAC. O soluție este schimbarea configurației IDE după cum urmează: pe Secondary Master - CD-RW-ul, pe Primary Master - HDD-ul iar pe Primary Slave - CD-ROM. Dacă nici așa nu scapi de probleme încearcă scrierea la viteze mai mici.

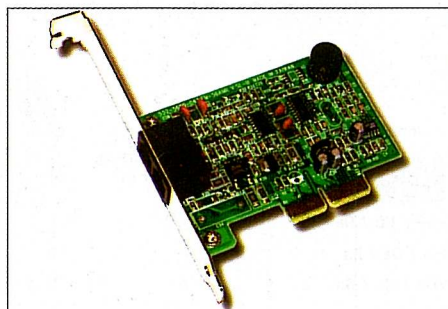
CUM SĂ BLOCHEZ CALCULATORUL

Am memorie fabricată de o firmă mai puțin cunoscută. Am observat că dacă selectez din BIOS - System Performance 'Turbo' în loc de 'Optimal' sistemul se blochează după câteva minute. La fel se întâmplă dacă folosesc 'CPU/Memory frequency ratio' - '4:5' în loc de '1:1' sau 'CAS Latency' '2.0' în loc de '2.5'. Aș vrea să știu care sunt valorile normale pentru memoria PC 2700 și ce mi-ar trebui pentru setările astea care blochează sistemul.
Andrei Melencu

Memoriile din sistemul tău nu pot rula cu CAS 2. Din această cauză sistemul se blochează când setezi "Turbo" sau CAS 2. Valorile normale pentru memoriile PC 2700 sunt cele specificate de fiecare producător. Pentru a beneficia de avantajele aduse de CAS 2 trebuie să achiziționezi memorie cu aceste specificații.

CUM MERG MODEMURILE MAI BINE

Un modem pe AMR merge mai bine decât unul PCI sau unul extern?
Radu P.



Modemurile externe oferă cele mai multe avantaje. Între cele AMR și PCI nu este o diferență vizibilă de performanță.

Liviu Marica

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

MC&CD MEDIA s.r.l., Splaiul Independenței 202A,
Tel./Fax: 212 71 96/97/98/99
Mobil: 093-170 509; 093-252 311; 093-761 700; 091-217 633

TOPSOCKETA

PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
						 Cu seria MAX Abit a dat lovitura iar AT7 MAX2 beneficiază de cele două atribute dorite de toată lumea: performanță și dotări de excepție				
1	Abit	AT7 MAX2	1.560	174.2	KT400	FSB 333, 1AGP/5PCI, PC2700, 8 USB2.0, RAID, S-ATA, FireWire, Lan	0.726	0.772	0.062	Tape Computer
2	Chaintech	CT-7NJ5	1.558	N/A	nForce 2	FSB 333, 1AGP/5PCI/1CNR, PC3200, ATA133, 6 USB 2.0, FireWire, Raid, Lan, audio	0.720	0.774	0.064	ASBIS/Comrace
3	EpoX	8RDA+	1.539	109.2	nForce 2	FSB 333, 1AGP/6PCI, PC3200, ATA133, 6 USB 2.0, FireWire, Lan, audio	0.726	0.781	0.032	Depozitul de Calculatoare
4	ASUS	A7V8X	1.537	124.16	KT400	FSB 333, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0	0.714	0.762	0.06	Romsoft
5	Chaintech	Apogee CT-7VJLD	1.535	N/A	KT400	FSB 333, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMedia8738, 2 USB, 4 USB 2.0	0.720	0.767	0.048	ASBIS/Comrace
6	Chaintech	Apogee CT-7VJL	1.532	N/E	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738, 2 USB, 4 USB 2.0	0.720	0.764	0.048	ASBIS/Comrace
7	Gigabyte	GA-7VAXP	1.520	112.4	KT400	FSB 333, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.704	0.760	0.056	UltraPro
8	DFI	AD77 Infinity	1.514	103.4	KT400	FSB 333, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.704	0.754	0.056	Tape Computer
9	Abit	KD7 RAID	1.512	115.9	KT400	FSB 333, 1AGP/ 6PCI, PC2700, 4 USB2.0, RAID, Lan	0.715	0.765	0.032	Tape Computer
10	Abit	AT7	1.503	140.2	KT333	FSB 266, 1AGP/3PCI, PC2700, ATA133, ALC650, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.690	0.745	0.058	Tape Computer
11	Shuttle	AK35GT2R	1.500	89	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB, RAID	0.705	0.759	0.036	ETA2U...
12	Gigabyte	GA-VRXP	1.496	98.2	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CT5880, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.743	0.697	0.056	UltraPro
13	EPoX	8K3A	1.493	104	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	0.724	0.761	0.008	Best Computers / Elsaco
14	ASUS	A7V333	1.490	107	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB 2.0, RAID	0.705	0.745	0.04	Senorg / Depozitul de Calculatoare
15	Soltek	SL-75FRV	1.489	N/E	KT400	FSB 333, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, 2 USB 2.0	0.707	0.758	0.024	Soltek
16	Soltek	SL-75DRV5	1.488	95	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 4 USB	0.758	0.713	0.016	Best/ProCA/Romsoft/Viami
17	EpoX	8K9A	1.482	100.9	KT400	FSB 333, 1AGP/5PCI/1CNR, PC3200, ATA133, 2 USB 2.0, audio	0.709	0.757	0.016	Depozitul de Calculatoare
18	DFI	AD76 RAID	1.480	96.5	KT333CE	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, 2 USB, 4 USB 2.0	0.747	0.705	0.028	Tape Computer
19	Jetway	V333U	1.476	75	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB 2.0	0.706	0.758	0.012	UltraPro
20	Abit	NV7-133R	1.474	115.9	nForce415	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX	0.693	0.751	0.024	Ager / Depozitul de Calculatoare
21	Albatron	KX400+ PRO	1.468	79.9	KT333	FSB 333, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, REALTEK ALC650, 6 USB 2.0, BIOS Mirror	1.131	1.237	0.8	Spot
22	Albatron	KX400 8X	1.455	84.9	KT400	FSB 333, 1AGP/6PCI, PC3200, ATA 133, 6 USB 2.0, BIOS Mirror, audio	0.676	0.756	0.024	Spot
23	ASUS	A7N266	1.830	N/E	nForce420	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX	1.131	1.237	0.8	Ager / Depozitul de Calculatoare
24	Jetway	V333DA	1.778	75	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	1.115	1.238	0.4	UltraPro

DRIVE-URI DVD+RW

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Scritere DVD	Scritere CD	Rescriere CD	Citire DVD	Citire CD	Buffer	Intețată / Buffer Underrun / Tehnologii	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Distribuitor
											 Deși Philips se dovedește momentan liderul inventatorilor, Ricoh este cel al producătorilor DVD+RW					
1	Ricoh	MP5120A-DP	1.662	117.5	2.4X 12X	10X	8X	32X	-	-	IDE / Just Link	0.372	0.353	0.412	0.524	Romsoft
2	Philips	DVD-RW208	1.661	449	2.4X 12X	10X	8X	32X	-	-	IDE / Seamless Link / Termo Balanced Writing	0.371	0.341	0.420	0.528	Best Computers
3	Sony	DRW110A	1.659	499.9	2.4X 12X	10X	8X	32X	2MB	-	IDE / Just Link	0.368	0.347	0.422	0.521	Spot
4	HP	dvd101i	1.647	N/E	2.4X 12X	10X	8X	32X	2MB	-	IDE / Buffer Underrun protection	0.370	0.351	0.408	0.518	Distribuitorii HP

Sistem de test: Procesor Intel Pentium 4 la 2.4GHz; Shuttle AS45GTR, 256MB memorie DDR333.

TV-TUNERE

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Intețată / Tuner FM / Telecomandă	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Distribuitor
						 Premiul testului vine de la ATI sub forma unei plăci All-In-Wonder cu chipset Radeon 8500							
1	Hercules	All-In-Wonder 8500	8.35	354.8	ATI	AGP / Nu / Da	8	8	8	9	9	9	UltraPro / UbiSoft
2	Leadtek	TV2000XP Deluxe	8.00	66	Conexant 878a	PCI / Da / Da	8	8	8	8	8	8	Skin Media / UltraPro
3	Creative	3D Personal Cinema	7.95	194	SA7108B	VGA / Nu / Da	9	7	8	6	9	7	UltraPro
4	Terratec	Cinergy400 TV	7.85	64.9	SAA7134HL	PCI / Nu / Da	8	8	6	8	8	9	UltraPro / UbiSoft
5	AVerMedia	AVerTV Studio	7.75	60	Conexant 878a	PCI / Da / Da	8	8	8	7	8	5	Lasting Computers
6	Items	Much TV DVR	7.20	46.5	Conexant 878a	PCI / Da / Da	8	7	7	6	7	8	ProCA

Sistem de test: Procesor Intel Pentium 4 la 2.4GHz; Shuttle AS45GTR, 256MB memorie DDR333.

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

TOPSOCKET478

PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Pref (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
NOU	Albatron	PX845PE Pro II	2.096	89.9	i845PE	 Ultimul chipset de la Intel aduce suport DDR333 în mod sincron cu procesorul, iar implementarea de la Albatron completează dotările prin Serial ATA, controller Raid, Lan și audio On-board. FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Raid, Lan, Serial ATA, 6 USB 2.0	1.044	0.998	0.054	Spot

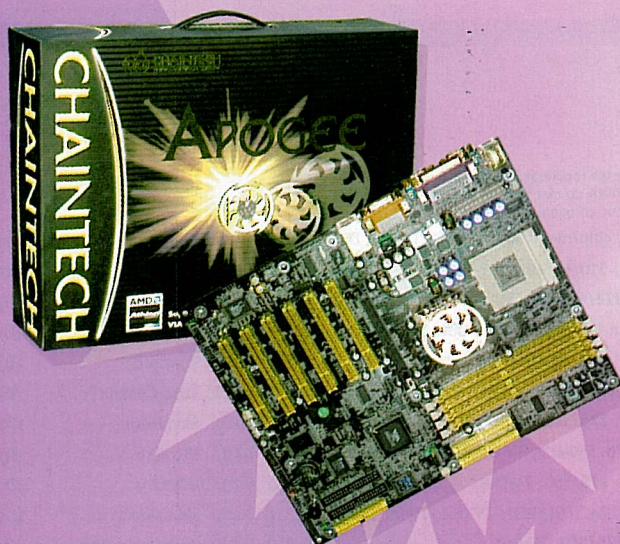
Plăcile de bază din acest tabel sunt testate cu noul sistem de test cu procesor Intel Pentium 4 la 2.4GHz și 256MB memorie DDR333.

PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Pref (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
1	Shuttle	AS45GTR	1.645	130	SiS648	 Combinația reușită northbridge-ului SiS 648 și southbridge-ului SiS 963 a condus Shuttle AS45GTR pe locul întâi. Performanțele în jocuri sunt mari și este de remarcat introducerea în premieră a tehnologiei serial ATA. FSB 533, 1AGP 8X/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 4 USB 2.0	0.793	0.785	0.064	FIT Distribution / ProCA
2	EPoX	45DA5+	1.622	128.25	SiS648	FSB 533, 8AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97v2.2, 4 USB 2.0	0.786	0.788	0.048	Depozitul de Calculatoare
3	ASUS	P4S8X	1.613	166.7	SiS648	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 6 USB2.0, RAID, Serial ATA	0.775	0.781	0.056	Depozitul de Calculatoare
4	Abit	SR7-8X	1.602	96.5	SiS648	FSB 533, 1AGP/ 5PCI, PC2700, 2 USB 2.0, Lan	0.794	0.784	0.024	TAPE Computer
5	Gigabyte	GA-8SG667	1.585	94	SiS648	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 4 USB2.0	0.779	0.786	0.020	Tornado
6	Asus	P4PE Ultra	1.584	186	i845PE	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, 6 USB2.0, RAID, Serial ATA	0.774	0.746	0.064	Ultra PRO
7	Abit	SD7-533	1.576	91.6	SiS645	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, CMi87386ch, 2 USB, S/PDIF	0.786	0.788	0.048	Tape Computer
8	Gigabyte	GA-8S1ML	1.569	76.1	SiS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNr, PC2700, ATA100, ALC201A, RAID, 2USB, video S3	0.784	0.769	0.016	UltraPro
9	ASUS	P4S533	1.565	107.1	SiS645DX	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMi8738, 4USB	0.767	0.778	0.02	UltraPro / Depozitul de Calculatoare
10	Abit	IT7 MAX2	1.563	189.7	i845E	FSB 533, 1AGP/4PCI, PC2700, 8 USB2.0, RAID, FireWire	0.739	0.757	0.066	Tape Computer
11	Gigabyte	8PE667 Ultra	1.557	156	i845PE	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNr, PC2700, 6 USB2.0, Lan, RAID	0.758	0.750	0.048	UltraPro / Tornado
12	ASUS	P4B533-E	1.557	170	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, CMi8738, 6 USB, lan-on-board, S/PDIF	0.751	0.746	0.06	Romsoft
13	Soltek	SL-85ERV	1.555	-	P4X400	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 2 USB2.0	0.764	0.771	0.020	ProCA
14	Soltek	SL-85DRS2	1.549	maxim 107.2	SiS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.777	0.764	0.08	ProCA / Depozitul de Calculatoare
15	Asus	P4GE-V	1.539	171	i845GE	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ADI AD1980, 6 USB2.0, Lan, Video	0.770	0.749	0.020	UltraPro
16	Gigabyte	GA-8IGX	1.535	112.4	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 6 USB 2.0	0.769	0.746	0.020	UltraPro
17	Chaintech	9BJF	1.534	N/E	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNr, PC2100, ATA100, CMi8738 6ch, video	0.771	0.743	0.02	ASBIS / Comrace
18	Abit	BE7	1.534	149	i845PE	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, 6 USB2.0, Lan, RAID	0.763	0.746	0.024	TAPE Computer
19	EPoX	4G4A+	1.533	110.62	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNr, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, RAID, video	0.749	0.760	0.024	Romsoft
20	Gigabyte	8GE667	1.533	114	i845GE	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, Realtek ALC650, 4 USB2.0, Lan, Video	0.765	0.748	0.020	ELKO Tech Romania/Tornado/Ultra PRO
21	Albatron	Silver PX845E	1.528	96.5	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, Realtek ALC650	0.757	0.743	0.028	Spot
22	Intel	D85GBV	1.527	N/E	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, video, TV-Out, DVI	0.757	0.742	0.028	Intel Corporation
23	DFI	NB76-EC	1.527	112	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNr, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, video, S/PDIF	0.768	0.745	0.012	Tape Computer
24	Acorp	4DB45AP	1.526	106.8	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CMi8738	0.767	0.731	0.028	Romsoft
25	Albatron	PX845G PRO II	1.526	130	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, RAID PDC20276	0.762	0.740	0.024	Spot
26	Gigabyte	GA-8IEXP	1.525	135.2	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNr, PC2100, ATA133, CT5880, RAID, S/PDIF, FireWire	0.736	0.729	0.06	UltraPro
27	Abit	IT7	1.523	154.7	i845E	FSB 533, 1AGP/4PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, RAID HPT374	0.756	0.739	0.028	Tape Computer
28	DFI	PE21-EC/A	1.520	81	VIAP4X400	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650	0.748	0.764	0.008	Tape Computer
29	EPoX	EP-4BEAR	1.519	128	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, RAID	0.752	0.738	0.028	Depozitul de Calculatoare
30	Abit	BG7	1.519	133	i845G	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.745	0.763	0.008	Tape Computer
31	MSI	645 Ultra	1.517	N/E	SiS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNr, PC2700, ATA100, ALC650, 4 USB 2.0	0.765	0.733	0.02	-
32	Chaintech	CT-7EJL	1.517	N/E	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNr, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB 2.0	0.755	0.742	0.02	Comrace
33	Abit	BD7II-RAID	1.513	144	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 4 USB 2.0, RAID	0.745	0.763	0.008	Tape Computer
34	Albatron	PX845PEVPRO	1.509	89.9	i845PE	FSB 533, 1AGP/ 5PCI, PC2700, 2 USB2.0, Lan	0.759	0.738	0.012	Spot
35	Albatron	PX845E PRO II	1.504	120	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.746	0.738	0.02	Spot
36	VIA	P4XB-RA	1.499	85.5	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNr, PC2100, ATA100, CMi8738, 2 USB, RAID	0.745	0.734	0.02	Depozitul de Calculatoare
37	DFI	NS35-SC	1.496	86	SiS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNr, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB, video SiS315	0.708	0.776	0.012	Tape Computer
38	Shuttle	AB45	1.495	84	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB 2.0	0.746	0.731	0.018	FIT Distribution
39	Chaintech	CT-8BJD	1.493	N/E	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNr, PC2100, ATA100, CMi8738, 2 USB	0.730	0.755	0.008	ASBIS / Comrace
40	Soltek	SL-85DRV3	1.488	N/E	P4X266A	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNr, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB, RAID	0.750	0.726	0.012	ProCA / Romsoft
41	Shuttle	AV45GT	1.486	67.5	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, CMi8738, 2 USB, 2 USB 2.0	0.750	0.728	0.008	ProCA
42	DFI	NB73-ES	1.485	108	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI/1CNr, PC2100, ATA100, Realtek ALC 650, 4 USB 2.0	0.743	0.730	0.012	Tape Computer
43	Gigabyte	GA-8SRX	1.482	70.4	SiS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNr, PC2700, ATA100, CT5880, 2 USB	0.748	0.725	0.008	UltraPro
44	EagleTec	M935LR	1.482	N/E	SiS650	FSB 400, 1AGP/2PCI/1AMR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB, video SiS315, modem	0.727	0.734	0.02	Depozitul de Calculatoare

PREMIUL I:

CHAINTECH APOGEE 7VJL Deluxe
VIA KT400, AGP8x, DDR400



UMFLĂ POTUL! KT400

CHAINTECH - GIGABYTE - SOLTEK

PREMIUL II:

GIGABYTE 7VAXP
VIA KT400, AGP8x, DDR400



"CHAINTECH Apogee 7VJL Deluxe s-a comportat bine în testele de overclocking din punct de vedere al stabilității" - XtremPC 36

"GIGABYTE-7VAXP reprezintă cea mai reușită implementare a chipsetului KT400" - XtremPC 36

"SOLTEK SL - 75 FRV este o opțiune excelentă pentru cei ce doresc un upgrade la KT400" - XtremPC 36

Pentru a putea participa la concurs trebuie să completezi și să trimiți talonul de mai jos la adresa indicată

MENȚIUNE:
taloanele pentru toate concursurile din revistă pot fi trimise în același plic. Premiile vor fi oferite conform specificațiilor, nu se va oferi contravaloarea în bani.

PREMIUL III:

SOLTEK SL - 75 FRV
VIA KT400, AGP8x, DDR400



TALON PARTICIPARE

Completează și trimite acest talon la adresa:
XtremPC - Str. Puskin 18 București 1

Nume:..... Prenume:.....
Telefon:..... E-mail:.....

Chaintech Apogee 7VJL Deluxe are la bază chipset-ul:

- ☐ KT266
- ☐ KT333
- ☐ KT400

Soltek SL-75FRV este dotat cu:

- ☐ 3 sloturi PCI
- ☐ 4 sloturi PCI
- ☐ 5 sloturi PCI

Gigabyte 7VAXP are racirea northbridge-ului:

- ☐ activa (cooler)
- ☐ pasiva (radiator)
- ☐ fara sistem de racire

Termenul limită al concursului - 23 ianuarie 2003 data poștei
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 40 XtremPC

TOPPLĂCIVIDEO

PLĂCI VIDEO

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)
1	Gigabyte	MAYA II R9700 PRO	2.553	N/E	Radeon9700 Pro	 Radeon9700 Pro este regele accelerării 3D. Nu mai există nici un dubiu, NVIDIA nu mai este pe primul loc, ATI a luat, cel puțin temporar, coroana.	2.533	0.020	UltraPro/Caro (D)
2	Hercules	3D Prophet 9700 Pro	2.546	359	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2.2ns, chip/mem: 310/648MHz, TV-Out, DVI	2.531	0.015	UbiSoft/Best Comp (O)(D)
3	Abit	Siluro Radeon 9700 Pro	2.537	389	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2ns, chip/mem: 325/620MHz, TV-Out, DVI	2.527	0.010	Tape Computer (D)
4	Leadtek	WinFast A250Ultra TD ViVO	2.236	329	Titanium4600	128MB DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI, VIVO	2.211	0.025	Skin Media (D)
5	Gainward	Ultra/750XP	2.234	305	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/648MHz, TV-Out, 2 DVI	2.214	0.020	Romsoft (D)
6	Abit	Siluro GF4 Ti4200 OTES	2.069	167	Titanium4200	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/553MHz, TV-Out, DVI	2.049	0.020	Tape Computer (D)
NOU	Leadtek	WinFast A280 LE TD MyVIVO	1.970	209	Ti4200 AGP 8X	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/513MHz, TV-Out, TV-In, DVI	1.940	0.030	Skin Media (D)
NOU	Gigabyte	MAYA II GV-R9500	1.435	N/A	Radeon9500	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.410	0.025	UltraPro (D)
NOU	Gigabyte	MAYA R9000 Pro	1.370	129	Radeon9000 Pro	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550, TV-Out	1.355	0.015	UltraPro (D)
NOU	Leadtek	WinFast A180TDH MyVIVO	1.330	146	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/513MHz, TV-Out, TV-In, DVI	1.310	0.020	Skin Media (D)
NOU	Powercolor	EvilCommando 9000 Pro	1.299	131	Radeon9000 Pro	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550, TV-Out	1.289	0.010	Best Computers (O)
NOU	Powercolor	EvilCommando 64MB	1.299	105	Radeon9000 Pro	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550, TV-Out, DVI	1.289	0.010	ProCA/Best Computers (D)
NOU	Gainward	Xabre 400	1.193	94	Xabre 400	64MB DDR, 3.5ns, chip/mem: 250/500, TV-Out, DVI	1.183	0.010	Depozitul de Calculatoare (D)
NOU	Leadtek	WinFast A170ProTH VIVO	1.287	110	GeForce4 MX460	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 300/460, TV-Out, VIVO	1.262	0.025	Skin Media (D)

Plăcile video din acest tabel sunt testate cu : Placă de bază Shuttle AS45GTR, memorie 256 MB DDR333

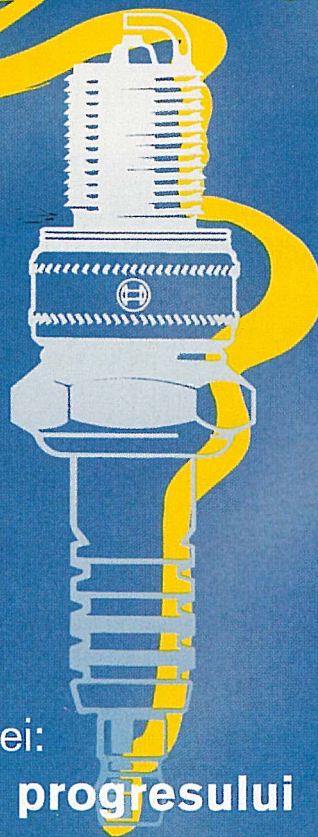
PLĂCI VIDEO

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)
1	Leadtek	WinFast A250Ultra	2.066	329	Titanium4600	 Chipset-ul GeForce4 Titanium4600 a adus încă o dată NVIDIA pe primul loc în topul performanței. Adăugați 2 ventilatoare și un radiator cât o zi de post și aveți rețeta.	2.046	0.02	Best / UltraPro (O)(D)
2	ASUS	V8460Ultra	2.056	320	Titanium4600	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.01	Depozitul de Calculatoare (D)
3	Chaintech	GT61	2.040	N/E	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.020	0.02	ASBIS / Comrace (D)
4	Gainward	PowerPackTi4600 (simplu)	2.036	max 387	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.006	0.03	Romsoft / UltraPro / Caro (D)
5	Abit	Siluro GF4 Ti4600	2.027	269.9	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/648MHz, TV-Out, DVI	2.012	0.015	Tape Computer (D)
6	Albatron	GeForce4 Ti4600 Medusa	1.994	260	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	1.974	0.020	Spot (D)
7	Butterfly	EX-Ti4600	1.891	338	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	1.876	0.015	ProCA (D)
8	Gainward	PowerPackTi4400	1.890	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.865	0.025	Romsoft / UltraPro / Caro (D)
9	MSI	G4Ti4400-VTD	1.865	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/554MHz, TV-Out, DVI	1.845	0.02	Best Computers (O)
10	ASUS	V8840	1.864	254.3	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/553.5MHz, TV-Out, DVI	1.844	0.02	Depozitul de Calculatoare (D)
11	Abit	Siluro GF4 Ti4400	1.832	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/553.5MHz, TV-Out, DVI	1.817	0.015	Tape Computer (D)
12	Albatron	GeForce4 Ti4200 Medusa	1.806	180	Titanium4200	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 250/550MHz, TV-Out, DVI	1.786	0.020	Spot (D)
13	Leadtek	A250LE TD	1.751	170.5	Titanium4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.731	0.02	Skin Media (D)
14	ASUS	V8420 64MB	1.751	167.5	Titanium4200	64MB SDR, 4ns, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.736	0.015	Depozitul de Calculatoare (D)
15	Abit	Siluro GF4 Ti4200	1.715	161	Titanium4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.700	0.045	Tape Computer (D)
16	Leadtek	WinFast A250LE TD MyVIVO	1.703	197.5	Titanium4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445.5MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.678	0.025	Skin Media (D)
17	Gainward	Ultra/650XP GS	1.675	N/E	Titanium4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445.5MHz, TV-Out, DVI	1.660	0.015	Depozitul de Calculatoare UltraPro (D)
18	ASUS	V8420/128MB	1.674	206	Titanium4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445MHz, TV-Out, DVI	1.654	0.02	Romsoft (D)
19	Gigabyte	Radeon 8500 Deluxe Maya	1.618	235	Radeon 8500	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 274/548MHz, TV-Out, DVI	1.554	0.015	UltraPro (D)
20	Gigabyte	Radeon 8500 Deluxe Maya	1.573	214	Radeon 8500	64MB SDR, 3.3ns, chip/mem: 275/550 MHz, TV-Out, DVI	1.558	0.015	UltraPro (D)
21	Hercules	3D Prophet 8500	1.569	212	Radeon 8500	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.616	0.02	UbiSoft (D)
22	Gainward	GeForce3 Titanium500	1.515	159	Titanium 500	128MB DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TV-Out, DVI	1.500	0.015	Caro Group (D)
23	Leadtek	WinFast Titanium 500	1.730	199	Titanium 500	64MB DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TV-Out, DVI, 2joc.	1.710	0.02	Best / UltraPro (O)(D)
24	Sapphire	Radeon 8500LE	1.437	137	Radeon 8500LE	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.727	0.01	Best Computers (O)
25	Hercules	3D Prophet 8500LE	1.399	159	Radeon 8500LE	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.384	0.015	UbiSoft (D)
26	PowerColor	Evil Master II	1.381	149	Radeon 8500LE	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.366	0.015	ProCA (D)
27	Abit	Siluro GF3 Vio	1.574	231	GeForce3	64MB DDR, chip/mem: 200/460MHz, TV-Out, DVI	1.559	0.015	Tape Computer (D)
28	Hercules	3DProphet8500 All-in-One	1.315	259	Radeon8500 LE	64MB DDR, 4ns, TV/FM Tuner, TV-Out, Video In, DVI	1.285	0.03	UbiSoft (D)
29	Leadtek	WinFast Titanium 200	1.510	N/E	Titanium200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI, 2 jocuri	1.495	0.015	Skin Media (D)
30	Abit	Siluro Ti200	1.305	116	Titanium200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI, Triple Head	1.248	0.015	Tape Computer (D)

* Notele subliniate cu roșu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov și bleu (note finale și parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri

* Prețurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu are temporar sau definitiv acel produs pe stoc

100



de ani
strălucire
1902-2002

Un secol de la inventarea bujiei:
Bosch a aprins scânteia progresului
în industria auto

În 1902, Robert Bosch descoperea metoda de obținere a prețioasei scânteii, cea care face să funcționeze motorul cu aprindere. Adică... inventa bujia! Și rezolva astfel „problema problemelor”, cum spunea Carl Benz: „Fără acea scânteie totul era zadarnic. Cele mai sofisticate construcții nu foloseau la nimic”. În 100 de ani, Bosch a pus la punct peste 20.000 de tipuri de bujii. Astăzi, performanțele bujii Bosch sunt alegerea nr. 1 în domeniul auto. Astăzi, întreaga lume automobilistică sărbătorește Centenarul Bujiei Bosch.



Automotive

BOSCH

hobby

grafică, editare audio-video, programare, sisteme de operare, Internet

GRAFICA

066 SPLUTTERFISH BRAZIL I.O.3.

Vizualizare de calitate pentru
3D Studio Max

068 MAD F/X

Viitorul graficii profesionale 3D este
randarea în timp real

069 ILUAC AELIOM

Peisaje virtuale în timp real

069 CHARACTER FX

Animatia personajelor digitale devine
floare la ureche

070 GALERIIXTREME

O fereastră către lumea creativității 3D

AUDIO

072 INTELLISCORE POLYPHONIC

Transformare facilă din WAV și MP3 în MIDI

072 CAKEWALK PLASMA

Un instrument pentru muzicienii
amatori

073 NATIVE INSTRUMENTS

ABSINTH

Crearea de sunet și muzică
la îndemâna oricui

INTERNET

074 XPLOREXXTREME

075 WINAMPSKIN 3

Creează-ți ușor propriul skin de Winamp 3!

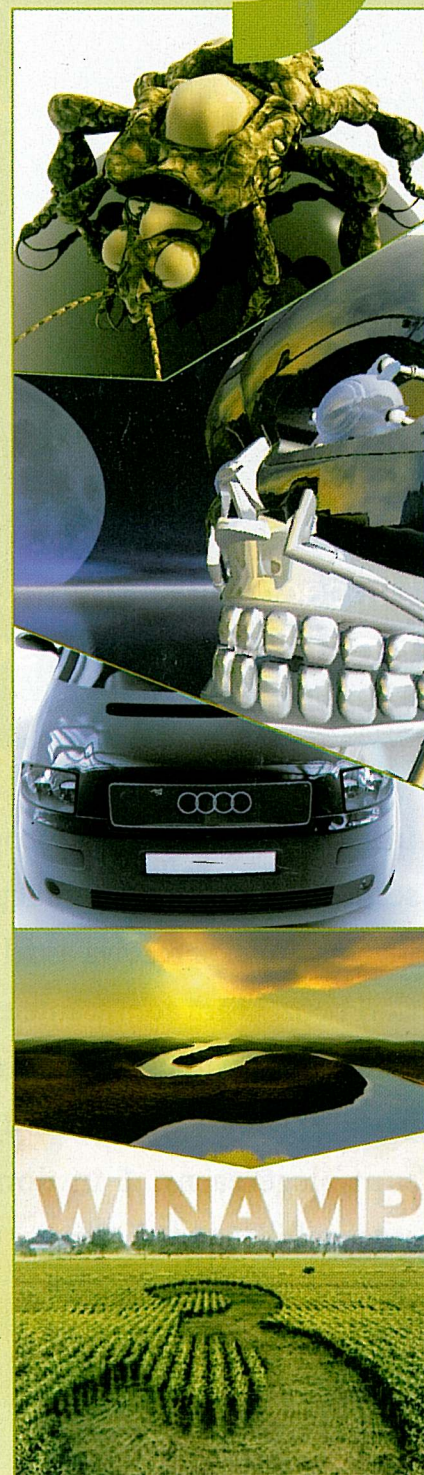
COARNELE LUNGI ALE MICROSOFT

Deși compania din Redmond nu comentează nimic și nu oferă date presei, zvonurile despre noul sistem de operare din seria Windows se înmulțesc pe zi ce trece. Negată vehement, scăparea unei versiuni alfa pe Internet are un grad mare de certitudine, dată fiind istoria de evadări a versiunilor precedente, astfel că unele zvonuri au un grad destul de mare de plauzibilitate.

Cunoscut sub numele de cod "Longhorn" și programat să apară în 2004, acesta este creditat cu numeroase schimbări fundamentale, din care pot fi menționate interconectivitate XML (eXtensible Markup Language) - considerat de mulți limbajul viitorului, sistem de fișiere (WFS-Windows Future Storage) bazat pe SQL Server 2003 (nume de cod Yukon) și o interfață reiterativă. Ceea ce este foarte bine și frumos, orice ar însemna asta. Conform analiștilor, Longhorn ar putea fi cea mai importantă schimbare pentru platforma Windows de la NT încoace.

Dincolo de aceste afirmații se ascund totuși și motive de îngrijorare: Windows Longhorn va fi primul sistem de operare care va avea nevoie de hardware special. Această prevestire vine la nu foarte mult timp după ce Windows XP a ieșit pe piață cu o listă de dimensiuni considerabile de hardware cu care nu era compatibil, ca să nu mai vorbim de software-ul care nu mai era funcțional, multe din titlurile dezafectate aparținând chiar Microsoft. Principala problemă vine de la Proiectul Palladium, care face parte din strategia Thrustworthy Computing a Microsoft. Practic, pentru a proteja utilizatorul de spam, hacking și viruși, Microsoft a colaborat cu Intel și AMD care vor crea microprocesoare și cipuri de securitate. Acestea vor avea probabil nevoie de plăci de bază speciale, ceea ce înseamnă că pentru a beneficia de securitatea sporită din Longhorn, va trebui să vă achiziționați practic un nou PC. Aceste premoniții se pot dovedi firește nefondate, însă oricum cel care au piese hardware mai vechi vor fi lăsați din nou pe dinafară.

Măcar programele obișnuite vor rula fără probleme, neimpedicate de măsurile suplimentare de securitate. Se pare că sfârșitul anului 2004/începutul anului 2005 ne va aduce un război software contra hardware.



hai să ne cunoaștem mai bine :-)

LOGIN

www



Te simți bine oricând

enter

www.mcdonalds.ro



Splutterfish **BRAZIL** 1.0.3

Vizualizare de calitate pentru 3D Studio Max



ÎMI ADUC AMINTE CÂND ACUM MAI BINE de jumătate de an testam entuziașt versiunea alpha public test a Brazil r/s (rendering system). Creat de o echipă formată din profesioniști ai graficii 3D, majoritatea lucrând la Blur Studios, Brazil era primul motor de randare care adresa problemele nu neapărat din punctul de vedere al unui programator, ci mai degrabă din punctul de vedere al unui artist CG. Nume mari ca Irfan Celik (un modelator de prim rang), Cuneit Ozdas (creatorul Quick Dirt și Texporter) sau Neil Blevins (un artist 3D renumit) erau vehiculate în legătură cu proiectul atrăgând atenția cercului de graficieni digitali.

NUCLEUL CE LUCRA LA BRAZIL S-A cristalizat într-o firmă cu numele bizar de

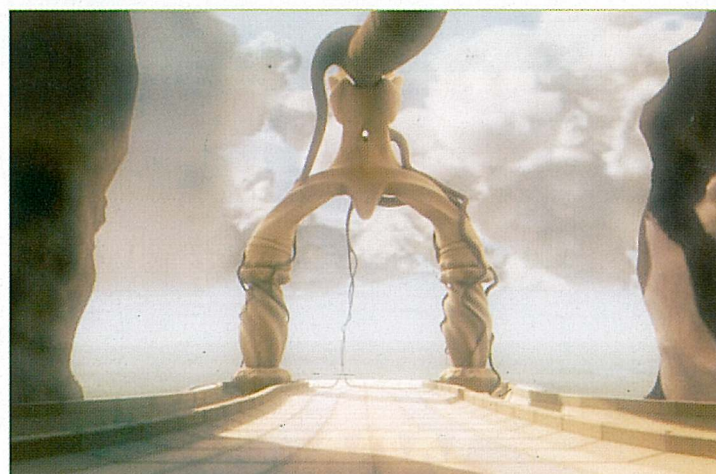
Splutterfish și a continuat să uimească cu posibilitățile pe care le deschideau în lumea vizualizării 3D. Era o perioadă în care termenii ca iluminare globală, radioizitate, caustics, skylight erau încă de domeniul fantasticului. În ceea ce privește 3D Studio Max 4, platforma căreia îi era adresat pluginul, Brazil nu avea alți concurenți importanți la momentul respectiv. Final Render și Vray încă nici nu se născuseră, iar BMRT (Blue Moon Rendering Tools) și VirtuaLight erau prea limitate sau pline de bug-uri pentru a ieși cu adevărat în evidență.

A TRECUT MULTĂ VREMĂ DE LA versiunea alpha și am prins chiar și vreo patru-cinci versiuni beta. Tot acest drum presărat cu versiuni testate public a făcut

ca în final, atunci când Brazil a ajuns în variantă definitivă și comercială, el să fie cel mai solid plugin de randare disponibil pe piață, performant și plin de opțiuni utile. Din punct de vedere al vitezei, el se dovedește mai lent decât Vray, care are în plus și displacement mapping de calitate. Dar Brazil câștigă puncte pe partea de calitate a imaginii, are un material cu care puteți randa sticlă mult mai rapid decât în Vray și obiectele transparente sunt mult mai credibile, iar Enhanced Bump Mapping-ul cu care este dotat poate fi considerat o replică distantă la Displacement Map-ul din Vray. Față de Final Render, Brazil nu are diferențe mari

de viteză, însă este mult mai stabil decât pluginul celor de la Cebas.

UNUL DINTRE AVANTAJELE BRAZIL-ULUI este numărul mare de shadere predefinite cu care vine. Despre "Glass" am amintit deja: rapid și plăcut estetic. "Chrome" are reflexii rapide și arată și el bine. Car Paint, Wax, Velvet și Ghost sunt auto-explicative. GlowWorm poate conferi niște halouri foarte atractive și poate lumina pe întuneric. Ascunse prin meniuri veți găsi și shadere utile ca Lambert sau Sheen, ale căror caracteristici nu are rost să fie explicate în acest articol. Cei care se pricepe le vor descoperi repede utilitatea, dacă nu în alt



BRAZIL IN CIFRE

Nu a trecut mult până ce Brazil a început să își încordeze mușchii: mai întâi a fost o scenă cu roboți din sticlă, care depășea 450.000 de poligoane. Nu s-a dovedit cine știe ce problemă. După o scurtă perioadă a urmat o scenă cu pahare de sticlă care totaliza 106 milioane de fețe. În momentul de față Brazil deține în continuare recordul, după ce producătorii au randat cu versiunea 1.0 o scenă care are nici mai mult nici mai puțin decât 430 de miliarde de fețe. Scena respectivă folosea 450 Mb de memorie pentru a fi randată la 4000x4000 pixeli pe un Dual Athlon 1,7 GHz cu 1 Gb RAM. Timpul de randare a fost de 6 ore și jumătate, din care trei ore și jumătate a durat încărcarea scenei. 3D Studio Max dădea semne de agonie, deplasarea obiectelor în viewporturi fiind aproape imposibilă, în ciuda optimizărilor. Cele mai mari probleme au fost întâlnite la rândul

din spate de dragoni, unde în fiecare bucket trebuiau randate comasat peste 100 de milioane de fețe. Randarea cu skylight a dublat timpul inițial, ajungându-se la o perioadă de 12,5 ore.

Suntem conștienți că nu veți avea ocazia să randati o scenă de asemenea dimensiuni, și că în final, nu cantitatea, ci calitatea contează. Dar în condițiile în care Brazil și-a demonstrat calitatea, numerele sunt mai mult decât impresionante.



fel, măcar prin încercări repetate. În final, shader-ul Cartoon este unul dintre cele mai bune pe care le-am întâlnit într-un motor de randare până acum, înlocuind complet un plugin ca Illustrate. Efectele de interreflexii speculare sau caustics sunt generate cu ajutorul deja celebrelor photon maps, care pot fi folosite eficient și pentru a simula iluminarea globală, câștigând la capitolul viteză.

PE LĂNGĂ SHADERE, BRAZIL MAI VINE cu propriile camere și lumini, cu numeroase opțiuni suplimentare față de cele din Max și cu un feedback vizual mult mai util. De asemenea, în meniuri

veți găsi la secțiunea CSG server opțiunea de a crea un plan infinit pentru orice scenă. Un utilitar pe care mi-l doream încă de la prima scenă cu iluminare globală pe care am randat-o.

SINGURUL MINUS ESTE IMPLEMENTAREA HDRI (High Dynamic Range Images), folosită pentru tehnica numită "image-based lighting", iluminare conformă cu cea dintr-o anumită imagine. Brazilul este din acest punct de vedere depășit în primul rând de Vray și în al doilea rând de Final Render în ceea ce privește calitatea imaginii. Dar sunt sigur că situația va fi remediată cât de curând.

Adrian Dorobăț

DETALII

- Nume: Splotterfish Brazil
- Versiune: 1.0.3
- Producător: Splotterfish
- Web: <http://www.splotterfish.com/sf>
- Sistem: 1 GHz, DirectX 16 MB, 256 MB

VERDICT: 9/10

Poate nu cel mai rapid, dar cel mai bun motor de randare de pe piață

autoexpert
REVISTA

Partenerul tău auto

În fiecare lună 134 de pagini

și secțiune auto util

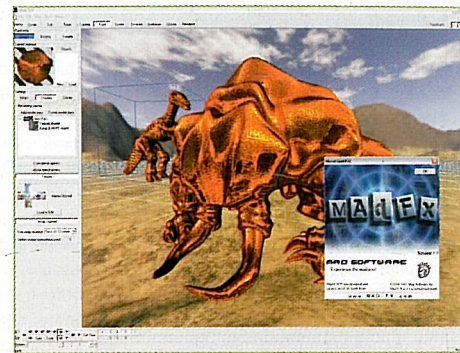
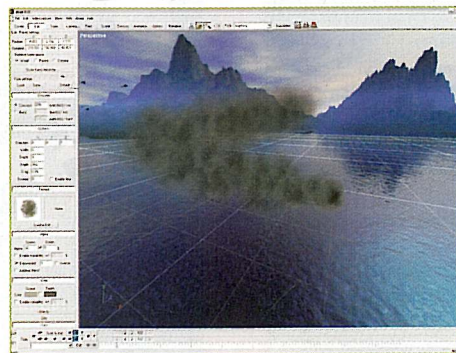
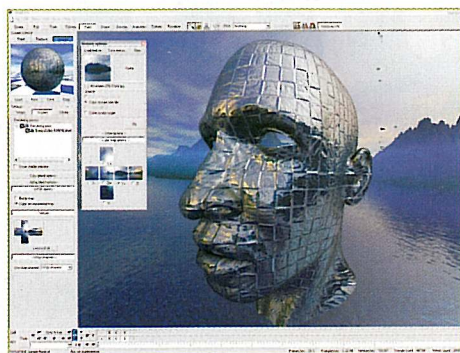
134 de PAGINI

AM TESTAT
RENAULT KANGOO 404 vs SUZUKI JIMNY vs DAIHATSU TERIOS
TOYOTA RAV4 Diesel vs RYUNGAI SANTA FE Diesel
PEUGEOT 207 SW vs FORD FOCUS SWAGON vs VW BORA VARIANT
VOLKSWAGEN

MASINA ANULUI 2003 MEGANE II
IN EUROPA

DACIA PICKUP DIESEL 1.9
UN PAS MIC PENTRU RENAULT, UN PAS MARE PENTRU Dacia

www.autoexpert.ro



Mad F/X

Viitorul graficii profesionale 3D este randarea în timp real

PROGRAMAT SĂ APARĂ ÎN CURÂND LA UN PREȚ

Imbatabil, Mad F/X este răspunsul la rugămintele celor care se ocupau de grafica 3D, dar nu aveau banii necesari pentru a achiziționa un software high-end sau stații grafice performante fără de care randările ar fi durat zile, săptămâni sau chiar luni întregi.

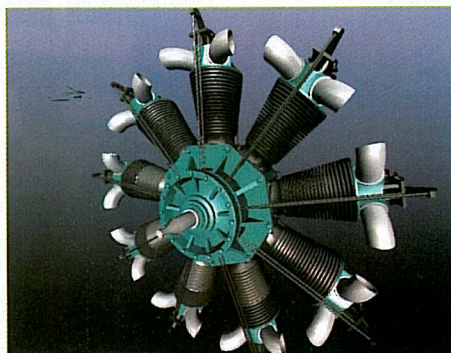
Plăcile grafice apărute în ultima perioadă sunt însă atât de performante încât, cu o programare adecvată, randarea poate fi realizată în timp real. Iar Mad/FX se adresează chiar acestei nevoi de software adecvat randării 3D real-time, oferind creatorilor de jocuri, arhitecților care au nevoie de vizualizare și pasionaților de grafică 3D un instrument care să le permită o virtualizare rapidă, tridimensională a viziunii lor creative.

Suportând majoritatea acceleratoarelor 3D actuale (suportul pentru GeForceFX nu este inclus, dar va fi prezent cu siguranță când programul va ieși din faza beta) și API-uri ca DirectX 8.1 și DirectX 9.0, Mad F/X are performanțe excelente: 570.000 de poligoane afișate la peste 15 fps, cu 8 milioane de triunghiuri pe secundă. Asta în condițiile în care 3D Studio Max începe să găfăie de pe la 150.000 de poligoane în sus și asta în viewport.

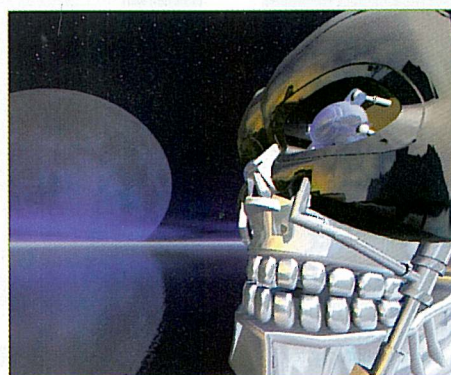
Desigur, calitatea randării mai are de suferit îmbunătățiri până să se apropie de nivelul de fotorealism obținut cu o combinație max+Brazil, de exemplu, însă suportul pentru pixel shaders și vertex shaders îi dă posibilitatea să creeze efecte rar întâlnite până acum în aplicații real-time. Acest lucru este sprijinit de implementarea unui Shader Management System, care face aproximativ același lucru ca limbajul Cg de la Nvidia, sacrificând totuși calitatea în favoarea editării vizuale a



shaderelor. Din moment ce hardware-ul grafic 3D este totuși limitat de câte instrucțiuni suportă, SMS-ul combină segmentele de shader programate vizual în Mad F/X, obținând în final un singur vertex și pixel shader optimizat, pe care îl trimite către placa grafică.

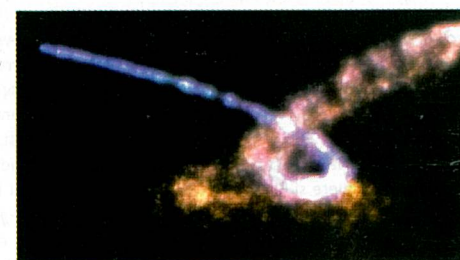
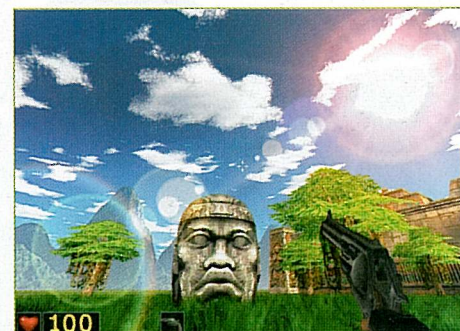
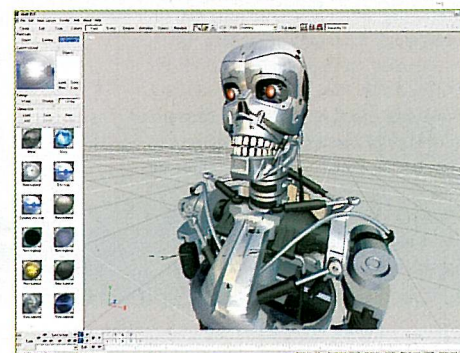


Pe lângă modelare și texturare, Mad F/X este capabil și de animație, cu posibilități de editare avansată a curbilor ce gestionează mișcarea, dar și cu un editor solid de keyframe-uri. Pe un hardware de ultimă oră (GeForce 4, Radeon 9700 Pro), producătorii afirmă că au rulat animații cu un conținut ce depășea un milion de poligoane, la aceeași viteză rezonabilă de 15 cadre pe secundă. Deși suportă Transform&Lighting, care este un ansamblu de funcții implementate prima oară de Nvidia, Mad F/X este optimizat în principal pentru tehnologia Transform de la ATI.



Dar tehnologiile implementate nu se opresc aici: imaginați-vă că aveți la dispoziție hardware texture projection (reflexii și refracții în timp real), hardware bump-mapping (DOT3, cubic environmental și 2D environmental), hardware shadow volumes (construite în modul stencil), anisotropic filtering (până la 16x), mip-mapping și suport de până la 6 texturi în același render pass. Să nu mai vorbim de efecte de preprocesare, cum ar fi randare cartoon și lens-flares.

Concluzia se impune de la sine: se poate spune cu un grad destul de mare de certitudine că în afară de iluminare globală, programul este pe același plan calitativ cu multe pachete de grafică 3D.



DETALII

- Nume: Mad F/X
- Versiune: 1.0
- Producător: Mad Software
- Distribuitor: N/A
- Web: <http://www.mad-fx.com>
- Preț: 79\$

VERDICT: 9/10
Excelent raport
preț /
performanță

Ilucac AELIOM

Peisaje virtuale în timp real

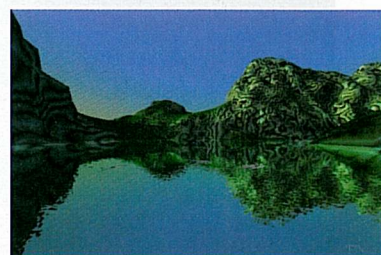
DUPĂ CUM PRECIZAM ȘI ÎN CAZUL LUI Mad F/X, progresul tehnologic a permis trecerea de la randarea tradițională la randare real-time, cu suport hardware. Aeliom se încadrează și el în această categorie de programe de ultimă oră, fiind fundamental un program ce generează peisaje în stilul Terragen. E adevărat că nu se apropie de nivelul de

detaliu din Terragen, dar avantajul principal este că odată peisajul randat, puteți naviga prin scenă în timp real. Acest lucru este posibil însă doar dacă aveți o placă de bază performantă, cu suport pentru pixel și vertex shaders. În schimb veți beneficia de o călătorie într-una din lumi fascinante incluse în Aeliom. Singurul lucru care nu arată

foarte bine este relieful propriu-zis, dar acest lucru se poate corecta printr-o hartă de relief potrivită. Cerul arată suficient de bine pentru o aplicație real-time, iar apa are reflexii realiste. Programul este bazat pe un engine dezvoltat de Iluac, care poartă numele de iLuSEON și are implementate tehnologii de ultimă oră: limbaj de programare high-level pentru shading, high-order surfaces, per-pixel materials, cube mapping, displacement mapping, volumetric clouds, real-time planar reflection via portals etc.

Pentru viitor, producătorii au planuri mari. La începutul anului viitor va fi lansat Aeliom Forge, un editor care va permite crearea de lumi complexe pentru Aeliom. Editarea de shade-uri se va putea face vizual, ca și plasarea și editarea de elemente preconstruite.

Aeliom Forge va fi urmată de o versiune pro câteva luni mai târziu. La sfârșitul anului 2003, Iluac speră că va fi gata și proiectul Aeliom Games, care va permite crearea de lumi interactive bazate pe motorul iLuSEON și folosind ca editor de niveluri Aeliom.



DETALII

- Versiune: 1.1.1
- Producător: Iluac
- Distribuitor: N/A
- Web: <http://www.iluac.com/aeliom/>
- Sistem: Pentium III 1 GHz, 256Mb RAM, GeForce 3

VERDICT: 8/10

Recomandat celor cu plăci grafice puternice

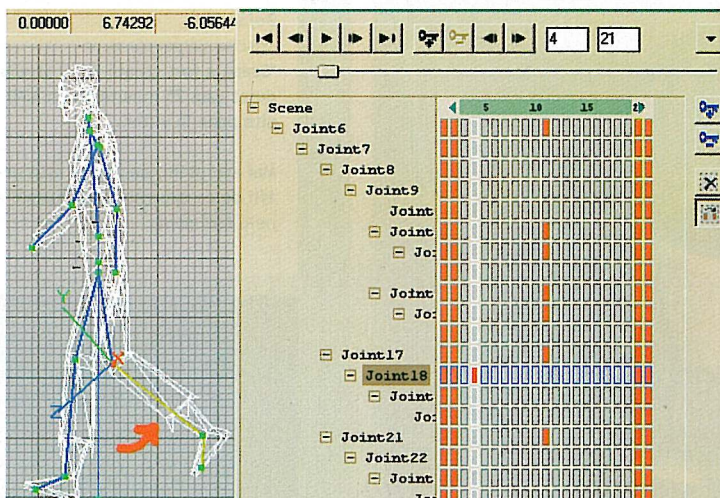
Character FX

Animația personajelor digitale devine floare la ureche

PENTRU MULȚI DINTRE CEI PASIONAȚI de grafica 3D, procesul de creație se oprește după crearea unei scene și randarea ei la o calitate cât mai bună, eventual și postprocesare 2D. Pentru alții însă, modelarea personajelor și pregătirea unui decor de calitate este doar începutul. Urmează crearea unei animații, o activitate care necesită mai multă experiență și mai mult timp pentru creare și randare. Majoritatea pachetelor 3D au și facilități pentru animație incluse, deși doar cele high-end (Maya, Softimage XSI, Houdini SideFX) se pot lăuda cu instrumente complexe pentru animație. 3D Studio Max are Character Studio, care trebuie achiziționat separat, iar Lightwave are Project Messiah, care trebuie de asemenea achiziționat separat.

O soluție mai simplă, mai ieftină și în special indicată pentru creatorii de jocuri amatori și profesioniști ar fi să creați modelul într-un editor freeware și să îl importați apoi în Character FX, care este un instrument stand-alone dedicat animației.

Character FX importă Wavefront.obj, care este formatul universal pentru toate aplicațiile 3D, 3D Studio Max .3ds, pentru că programul



celor de la Discreet este foarte popular și formatul Milkshape ASCII, pentru că Milkshape este shareware și foarte iubit de creatorii de jocuri și de mod-uri pentru jocuri.

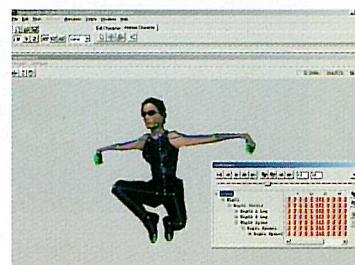
Odată importat modelul, este floare la ureche să creați un schelet la care să atașați vertecșii din meșă, mai ales dacă aveți experiență anterioară dintr-un pachet 3D. Animația este și ea simplificată foarte mult prin opțiuni ca autokeyframing, deplasarea cadrelor

cheie prin drag&drop, un setup intuitiv pentru inverse kinematics (cu setare de limitări pentru rotația oaselor) și weighted vertices, o opțiune ce permite practic ca un vertex să fie afectat nu doar de un "os", ci de mai multe. Randarea se poate face chiar în program, dar acesta este limitat la un render OpenGL, de aceea este de preferat să exportați modelul. Pentru export și pentru import, pe lângă formatele suportate se mai adaugă

fișiere de tip .x, pentru DirectX 7 și 8, MD2 (deja depășit), Nebula N3d și Blitz Basic .b3d.

Pentru cei care vor mai mult, există un limbaj de scripting integrat, cu care pot fi accesate și modificate obiectele în timpul rulării. Documentația și tutorialele anexate ar trebui să fie de ajuns oricărui utilizator.

CharacterFX este recomandat de simplitatea în utilizare și eficiența în animație. Deși nu are opțiuni ca ease in/out sau keyframe scaling, se remarcă



DETALII

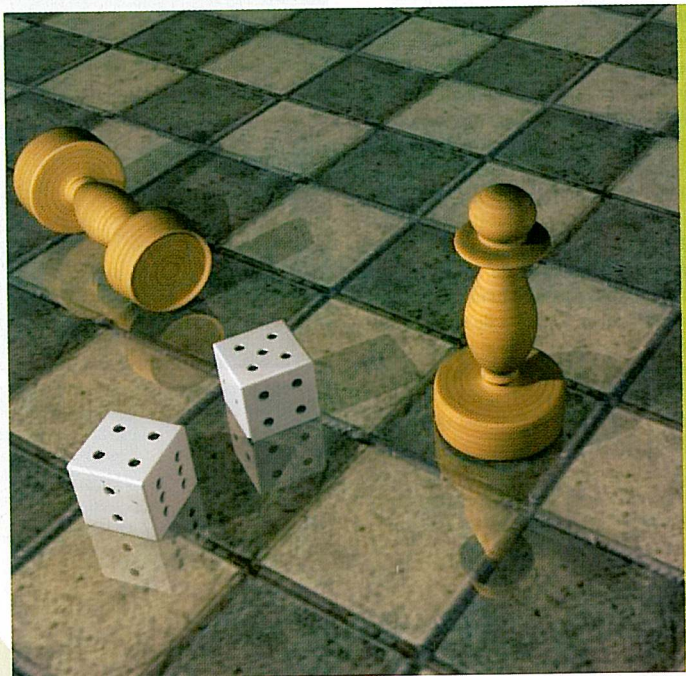
- Versiune: 1.1.1
- Producător: Insane Software
- Distribuitor: N/A
- Web: <http://www.insanesoftware.de/CharacterFX/>

VERDICT: 9/10
O soluție ieftină pentru animatorii de pretutindeni

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de mail redactia@xtremPC.ro sau prin poștă la: XtremPC, Str. Puskin 18, București 1

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale



▲ **Pădureanu Marius**
maxus_04@yahoo.com

Imaginile au fost randate pe o configurație K7 Athlon 1200 Mhz, 256Mb RAM, GeForce2 MX200 cu 32Mb. Impresia generală este de simplitate excesivă, chiar și acolo unde nu este cazul. Unul dintre motive ar putea fi folosirea de prea multe ori a UV mapping-ului default, ceea ce face ca obiectele să apară artificiale. Mai lucrează pe partea de texturare. Imaginea cu șahul ne-a plăcut cel mai mult.

▼ **Bojan Dan**
coackaru@personal.ro

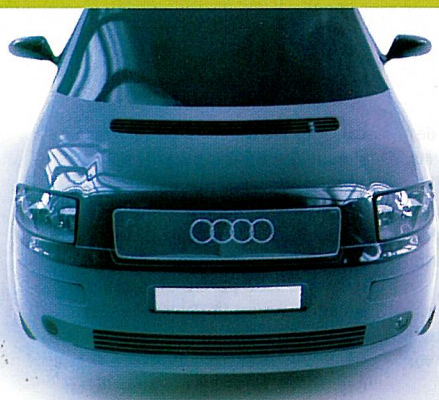
"Scena a fost creată în 3D Studio Max 5, texturi în Photoshop 7 și randarea a durat cam 25 minute pe un AMD 1700+ cu 512 DDRAM. Am să mai trimit și alte poze în viitor..."

Mai așteptăm, pentru că asta ne-a plăcut. Totuși, pentru viitor, încearcă să afli de ce expresia "mă chiamă" este greșită. Ia-o ca pe o favoare pe care ne-o faci nouă.



▼
Popescu Ion Bogdan
bog_digital@yahoo.com

Autorul ne spune că imaginea nu este atât de profesională pe cât ar fi vrut el să o facă, dar s-a plictisit după ce a pierdut toată ziua cu ea. Totuși a văzut și o mulțime de poze care nu aveau ce căuta la rubrica "Galerii Xtreme" și a zis "ce ar fi dacă?". Ii publicăm imaginea, cu mențiunea că multe dintre pozele care "nu aveau ce să caute la această rubrică" au măcar meritul că autorii au avut voința necesară de a "munci" la ele mai mult de o zi. Pentru scena prezentată, 45.000 de poligoane mi se pare cam mult. Ar mai fi putut fi optimizată și timpul de randare ar fi scăzut considerabil în final.



rubrici. Atenția pentru detaliu este mai mult decât lăudabilă (priviți close-up-ul cu farul) iar punerea în scenă și iluminarea sunt ireproșabile. Software folosit: 3dsmax 5.0. Imaginile au fost randate cu Vray și HDRI, timp de lucru efectiv 110 ore, modelare low poly. Varianta albastră pe fond alb a fost preferata mea și a reușit performanța de a rezista 3 săptămâni ca wallpaper. Mai multe imagini și informații la <http://www.aurelm.host.sk/>

►
Aurel Manea
aurel_m@hotmail.com

Aurel Manea face parte din grupul de cititori XPC ai cărui membri pot fi numărați pe degetele de la o mână și care împărtășesc pe lângă afinitatea pentru revista noastră și un talent real pentru grafica 3D. I-am numit astfel pe Silviu "Piecemaker" Badea, Ștefan "Max the FireRaven" Giurgiu, Răzvan "Raz" Maftei, Andrei "Undo2" Cristea și firește Aurel "Lunetistul" Manea. Imaginea este excelentă și îmi aduce aminte Volkswagen-ul Passat al lui Răzvan Maftei, pe care îl publicăm acum două-trei luni în cadrul acestei

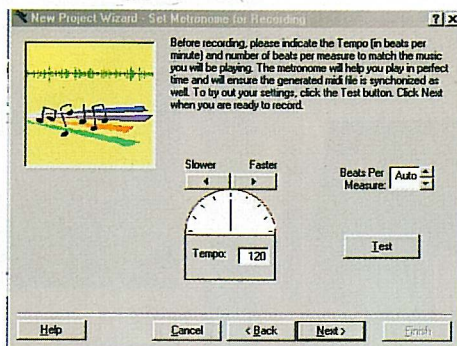


Intelliscore POLYPHONIC

Transformare facilă din WAV și MP3 în MIDI

PROGRAMELE GEN EJAY MUSIC DIRECTOR SAU Cakewalk Plasma au fost concepute în principal pentru a crește numărul celor care creează muzică, simplificând efectiv procesul de creație. Dar în principiu, pentru a putea crea o melodie MIDI sau un ansamblu melodic de loop-uri, tot mai era necesar un lucru: urechea muzicală, pentru a putea plasa și recunoaște notele pe un portativ virtual.

Intelliscore Polyphonic elimină și această ultimă cerință, pentru că este în stare să preia orice wav sau mp3 polifonic și să descifreze notele, numele corzilor și cheia în care se cântă. Apoi fișierul midi rezultat poate fi importat într-un program oarecare de editare midi și puteți înlocui instrumentele și edita melodia. O dată ce aveți notele, nu este foarte



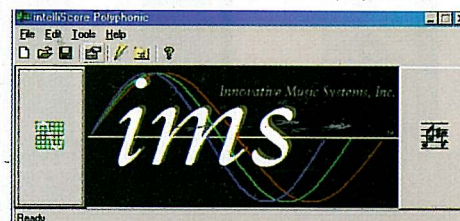
greu nici să recompuneți digital melodia folosind un sintetizator software.

Chiar m-am întrebat dacă nu cumva trupele românești de mână a doua nu au folosit acest program pentru a plagia melodiile străine, dar după ce am încercat să transform "Queen - We are the Champions" în MIDI și am văzut ce a ieșit, am renunțat la această ipoteză. Totuși, "Primăvara" lui Vivaldi, pe care o aveam și în format wav, s-a dovedit foarte ușor de transpus, iar rezultatul a fost mult mai satisfăcător. Nu că aș fi avut cum să confirm corectitudinea altfel decât... după ureche.

Interfața este extrem de simplă și programul este guvernat de un wizard care vă va ajuta să vă

puneți în practică proiectul. Puteți chiar înregistra live folosind un instrument conectat la calculator, sau chiar cântând la microfon. Fluxul audio poate fi transpus direct într-un seencer midi, eliminând nevoia unui midi pickup foarte scump.

Intelliscore Polyphonic poate captura efecte ca vibrato, tremolo și portamento. Asta spun producătorii și nu i-am putut contrazice, pentru că spre rușinea mea nu am știut ce reprezintă termenii. Oricum, măcar diferența dintre monofonic și polifonic o știu și programul celor de la Innovative Music Systems este unul dintre puținele care poate analiza și recunoaște "vocale" dintr-un wav sau mp3 polifonic.



DETALII

- Versiune: 5.0
- Producător: Innovative Music Systems
- Distribuitor: N/A
- Web: www.intelliscore.com

VERDICT: 8/10
Nu trebuie să aveți ureche muzicală

Cakewalk PLASMA

Un instrument pentru muzicienii amatori



CUNOSCUTĂ PENTRU PRODUSE

semiprofesionale ca Sonar sau Cakewalk, firma Twelve Tone Systems a decis că nu ar strica dacă ar face o incursiune și în domeniul creatorilor de muzică amatori, intrând pe teritoriul ocupat de produse ca EJAY Music Director, New Beat Trance Mission, Acid Pro sau Synapse Orion. Nu le-am numit decât pe cele mai importante, dar acest segment este destul de aglomerat. Tocmai de aceea inițiativa celor de la Twelve Tone ar fi trebuit să fie sprijinită de opțiuni inovatoare și dacă nu, măcar de o uzabilitate ridicată. Din păcate acest lucru nu se întâmplă, cel puțin nu în totalitate. Interfața este construită pe baza aceluiași concepte ca și cea de la Cakewalk sau Sonar, ceea ce înseamnă că le va fi imediat familiară fanilor produselor din seria Cakewalk. Din

păcate, dacă aceștia lucrează cu Cakewalk sau Sonar, au deja produse ale căror opțiuni și performanțe le depășesc pe cele din Plasma. Acesta, la un preț de 39\$, este destinat pieței entry-level și este destul de cert că nou veniții în universul Cakewalk vor găsi interfața cam peste mână.

Plasma suportă formatul propriu și pe cel wav enhanced din Acid (care include informații despre tempo, frecvență, amplitudine și alte caracteristici ale eșantionelor audio). Acestea pot fi deschise direct, dar restul formatelor (aiff, mp3, mp2, wma; asf) trebuie importate. Un nou minus. Pentru a contracara oarecum



gustul amar, Plasma vine cu un CD de loop-uri variate, în total peste 460 Mb de muzică, creată de firma PowerFX. Ceea ce este totuși destul de puțin față de EJAY Music Director, care oferă 2CD-uri, ce-i drept nu atât de variate ca gen. Sample-urile sunt riff-uri, loops sau single hits, toate în format wav, gata de a fi importate. Exportul se face tot în format wav, cei care vor mp3 sau wma urmând să fie dezamăgiți. Convertirea sau tragerea pe CD în format mp3 se pot face prin intermediul unei versiuni trial a Cakewalk Pyro, dar aceasta expiră după 30 de zile de la instalare.

Procesul de creare a unei melodii este din fericire suficient de familiar: importați sau deschideți loop-urile, le plasați în spațiul de lucru, le micșorați și le întindeți după dorință, iar parametrii de bază pot fi modificați prin intermediul unor curbe cu puncte de control (volumul, plasarea spațială stânga-dreapta și fade in/fade out pot fi manipulate foarte ușor astfel).

Un aspect interesant este cel de audio monitoring, o opțiune care vă permite să ascultați efectele în timp real pe un flux audio care intră live în calculator. Din nefericire în practică această opțiune este posibilă doar pe o placă audio profesională, cu driveri de

calitate, altfel veți avea de-a face ca și mine, cu ecouri, paraizi și distorsionări nedorite.

Cakewalk Plasma încearcă pe cât posibil să nu ofere aceleași facilități pe care le-ați găsi în alte produse de la Twelve Tone pentru a nu își face singuri concurență. De aceea veți observa contradicții gen prezența unui seencer midi, care însă este foarte departe de facilitățile oferite de un Cakewalk Audio Pro, de exemplu. Puteți totuși adăuga efecte MIDI real-time (Arpeggiator, Echo Delay, Quantize sau Session Drummer).

Singurul aspect cu adevărat original pe care l-am descoperit este posibilitatea de a controla efectele în timp real, folosind un joystick. Straniu, dar adevărat. Acest lucru este posibil prin intermediul pluginului FXPad, care este disponibil însă pentru toate programele de la Cakewalk, nu doar pentru Plasma.

DETALII

- Versiune: 1.0
- Producător: Twelve Tone Systems
- Distribuitor: N/A
- Web: www.cakewalk.com
- Sistem: Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8 Mb

VERDICT: 7/10
Nu se ridică la nivelul lui EJAY Music Director

Native INSTRUMENTS ABSYNTH

Crearea de sunet și muzică la îndemâna oricui

DUPĂ CE A TRECUR DIN MÂNA

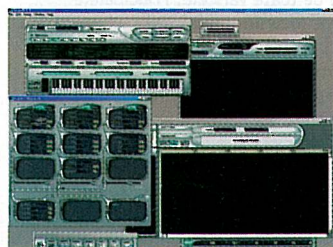
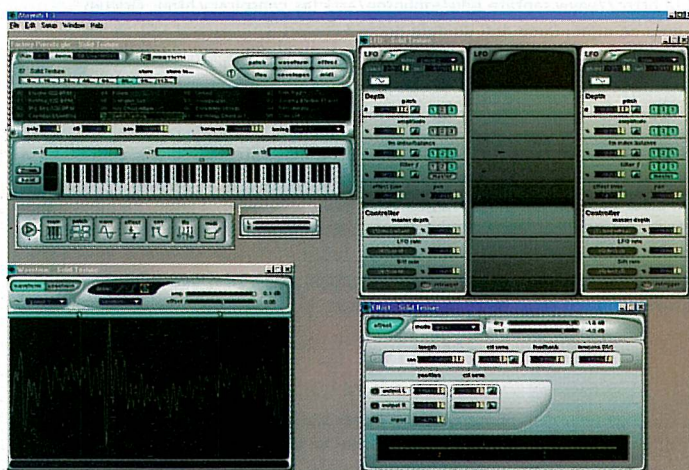
Rhizomatic Software în brațele primitoare ale celor de la Native Instruments, Absynth a devenit cu adevărat recunoscut ca unul dintre cele mai bune sintetizatoare de pe piață. Funcționând stand-alone și ca plugin VST 2.0, programul beneficiază de o interfață foarte prietenoasă cu utilizatorul, care vă oferă exact ferestrele de care aveți nevoie, atunci când aveți nevoie.

Ca orice sintetizator care se respectă, Absynth este împănăt cu cifre, slideri și potențiometre. Dar pe când în alte sintetizatoare vă jucați cu numere, în Absynth puteți desena curbe cu mouse-ul pentru anvelopele audio, dar și pentru MIDI pitch sau alți parametri. Calitatea sunetului este remarcabilă, chiar și pe o placă de bază cu chipset audio integrat, însă este recomandat să aveți un Sound Blaster Live sau Audigy pentru a folosi programul la întregul lui potențial. Latența și ocuparea procesorului sunt ținute la minim, ceea ce nu poate

decât să ne bucure.

Cele 128 de preset-uri cu care vine programul sunt suficiente pentru a putea folosi Absynth ca instrument într-un sequencer oarecare cu suport pentru pluginuri VST 2.0 și puteți crea astfel melodii excelente. Alternativa este să le folosiți ca punct de pornire după care să le modificați creativ obținând efecte cu totul noi. Cea de-a treia opțiune, rezervată doar pentru cei care știu cu ce se "mănâncă" un sintetizator audio, este să creați singuri patch-uri audio și să le aduceți prin experimente repetate la nivelul unuia din cele predefinite. Din păcate posibilitățile de înregistrare pe care le are Absynth nu sunt multumitoare, pentru că nu puteți aranja în nici un fel notele și nici nu puteți folosi mai multe preseturi simultan.

Punctele forte ale programului sunt tehnicile variate de sinteză puse la dispoziția utilizatorului, controlul flexibil asupra anvelopelor audio, interfața intuitivă și calitatea sunetelor generate.



DETALII

- Versiune: 1.3
- Producător: Brian Cleavinger/Rhizomatic Software
- Publisher: Native Instruments
- Web: www.nativeinstruments.com
- Sistem: Pentium III 500 MHz, 128MB RAM, Sound Blaster Live

VERDICT: 9/10
Unul dintre cele mai bune sintetizatoare de pe piață



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

Adresa: București, sector 1, O.P. 22, C.P. 124,
Tel./fax: 01-315.20.42,
Mobilink: 093.319.678
E-mail: redactia@comunic.ro

COMUNICATII www.comunic.ro
mobile
Revista Industriilor Internet, New Media @ Comunicatii

MEDIA ONLINE

VIDEO

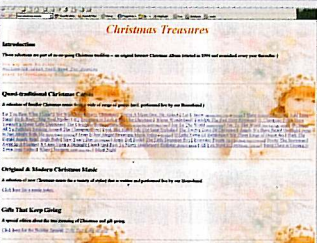
<http://www.yogavideo.com>



Ați obosit de atâta stat în fața calculatorului? Nu există soluție mai bună decât o ședință de yoga. O ședință de yoga transmisă online, firește de la site-ul prescripției mai sus de doctorul Xplorer. Cele patru serii de exerciții descrise în tot atâtea fluxuri online vă vor repara chackrele, vă vor reface prana și... cine mai știe ce, dacă veți reuși să vă înolăciți după indicații. Dacă nu vă pasionează sportul acesta, puteți încerca <http://www.video-c.co.uk/>, o colecție a celor mai vizionate videoclipuri din Marea Britanie.

AUDIO

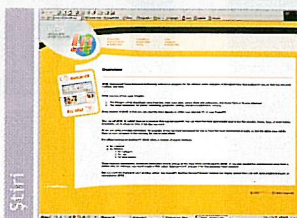
<http://www.audio-bible.com/>



Pentru a ne încadra în spiritul sărbătorilor, pentru cei mai religioși dintre voi recomandăm site-ul de mai sus, unde puteți găsi citită în format Audio Real Player întreaga Biblie. Vă scutește de efortul de a citi. Ca și www.talkingbible.com sau www.audiotreasures.com (format MP3) de altfel. Tot sărbătoresc, dar mai puțin religios este <http://pmclassical.iicinternet.com/christmas/> unde găsiți titluri celebre ca "Jingle Bells", "Silent Night" sau "We Wish You A Merry Christmas" în variantă instrumentală. Pentru melodii cu voce, vizitați <http://membrane.com/xmas/> un proiect online care a început din 1994 și continuă și în ziua de astăzi.

Xplorer Xtrem

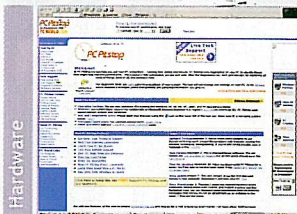
GHIDUL tău offline
PENTRU OPTIMIZAREA
NAVIGĂRII online



Știri

<http://www.softaura.com/unic/>

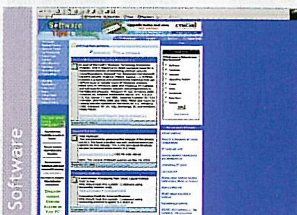
Colecția de știri de pe Internet poate fi o activitate destul de complexă și istovitoare, asta dacă nu aveți pe cineva care să vă ajute. Cum ar fi de exemplu UNIC, Universal Internet News Collector, care adună știrile de pe site-urile pe care i le precizați, le filtrează și le categorisește, oferindu-vi-le apoi pachet pentru citire. Și vă scutește și de pop-up-uri și bannere în același timp. De la www.shortnews.com, puteți lua gratuit o bandă ce afișează non-stop cele mai noi știri, bandă pe care o puteți instala ușor pe site-ul vostru.



Hardware

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

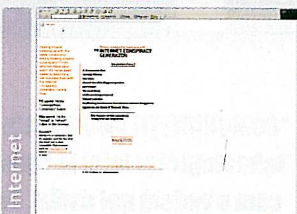
Vreți să știți mai multe despre ce se găsește în interiorul calculatorului vostru? (presupunând că l-ați cumpărat de-a gata și nu l-ați făcut din bucăți). Faceți o vizită pe acest site, pe care nu vi-l putem recomanda cu suficientă căldură, chiar dacă este realizat în colaborare cu PC World. Puteți să vă faceți o analiză detaliată a sistemului (system health, antivirus scan, etc.) și apoi veți primi sfaturi excelente pentru optimizare. Nici nu trebuie să vă înregistrați măcar, puteți testa în siguranța anonimității. Din păcate, optimizările sunt destul de vechi, calculatorul meu destul de vechi fiind considerat suficient de performant "pentru o gamă largă de aplicații".



Software

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

La această adresă puteți găsi știri despre cele mai noi produse apărute în lumea software, marea majoritate programe care ne afectează pe toți în egală măsură, cum ar fi DirectX 9 RC2 sau Microsoft Baseline Security Analyzer. Dar de departe modulul cel mai interesant este cel de tips&tricks, care dă numele site-ului și care vă va oferi o mulțime de idei interesante pentru optimizarea lucrului cu calculatorul, pe partea de software. Dacă nu știți ce este cu extensia unui fișier puteți găsi o explicație în glosarul din această pagină iar secțiunea easter eggs vă prezintă surprizele ascunse de programatori în diversele pachete software.



Internet

<http://www.westword.com/extra/conspire.html>

Cyberspațiul este un mediu propice pentru răspândirea celor mai diverse zvonuri și generarea de conspirații. Dar e mai simplu să vă creați propria conspirație decât să găsiți date despre una deja existentă, după cum vă va dovedi link-ul de mai sus. Despre conspirații pe Internet mai puteți citi la <http://www.santafe.edu/~johnson/articles.conspiracy.html>. Oricum, secretele sunt greu de aflat. Dacă dați de date privind Proiectul Niagara al NSA să ne anunțați și pe noi. S-ar putea să vă premiem. Asta dacă reușiți să scăpați cu viață.



Jocuri

<http://www.newgrounds.com/collections/vg.html>

Era jocurilor pe 8 biți este de mult apusă însă nimeni nu vă poate opri să vă distrați cu un ansamblu de jocuțe Flash care parodiază din răspuțeri Epoca de Aur a divertismentului digital (conform celor mai bătrâni dintre noi). Puteți găsi parodiate aici titluri ca Final Fantasy, Castlevania, Mario Bros, Mortal Kombat, MegaMan, Sonic the Hedgehog și Zelda. Chiar dacă sunt amuzante și în sine, este recomandat totuși să fi jucat sau măcar să fi auzit de originale. Încercați și celelalte colecții de jocuri/parodii de pe site, dedicate lui Britney Spears, Osama bin Laden sau celor de la Backstreet Boys.

Navigare la întâmplare

Arta maeștrilor ASCII nu s-a pierdut în negura uitării. Și pentru a justifica această afirmație putem aduce ca argumente două site-uri. Primul este <http://www.text-image.com>. Aici puteți transforma orice imagine de pe hard-disk într-un artwork ASCII, color sau alb-negru. Îl puteți chiar salva ca HTML, însă aveți grijă că textul rezultat se va încălca chiar mai greu decât imaginea propriu-zisă. Efectul în pagina HTML însă tinde către matrix, ceea ce nu este neapărat rău. La <http://www.network-science.de/ascii/> puteți transforma orice text într-o operă de artă ASCII, folosind numeroase fonturi și stiluri. Textul ASCII rezultat îl puteți apoi folosi ca semnătură pe un forum sau în e-mail.



Inițiativa lunii

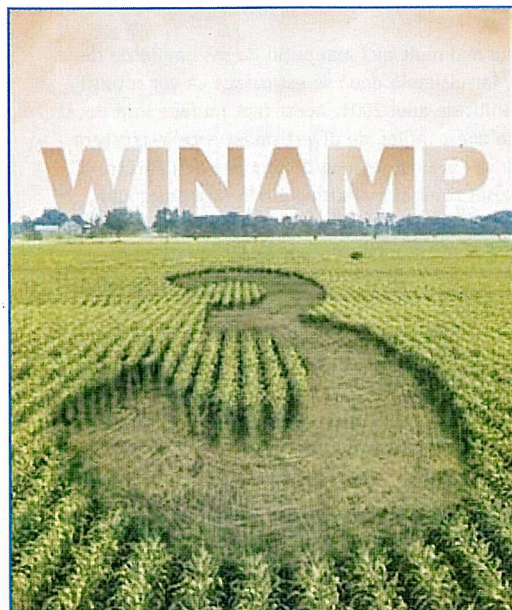
www.coca-cola.ro

Coca Cola și-a lansat site-ul în România, intenționat ca un portal pentru tineri și colateral pentru băutorii de Coca-Cola de toate vârstele. Principalele puncte de atracție sunt jocurile (inovatoare sau clone tematice ale unor jocuri deja existente) și camera de chat virtual, în care utilizatorii sunt reprezentați vizual prin personaje a căror înfățișare o pot configura. Numărul de combinații ale elementelor care compun o figură este foarte mare, însă stilul desenelor nu este cel mai inspirat. Radio Coca Cola este un serviciu de radio care cuprinde variantele online de la Radio 21, Radio Contact, Radio Sud și Radio Hit. Ca pe orice portal, vă puteți face o agendă cu prietenii și le puteți trimite și primi de la ei mesaje.



Creează-ți ușor propriul skin de Winamp 3! [2]

Cel mai bun prieten trebuie să arate așa cum îți dorești



REVENIND la programarea pentru Winamp, cei care au citit articolul din numărul trecut pot folosi bazele de acolo, scriind fișierele .xml după indicațiile din revistă sau deschizând skinul de pe CD.

În primul rând, dacă vreți să folosiți cursoroare și fonturi proprii, trebuie să includeți în fișierul generic-elements.xml următoarele linii:

```
<cursor id="pointing" file="point.cur"/>
<cursor id="hourglass" file="wait.cur"/>
<font id="arialfont" file="arial.ttf"/>
```

Firește, numele fișierelor trebuie să corespundă cu cel al cursoroarelor și fontului vostru, care vor trebui plasate în același director cu skin.xml.

Apoi, pentru un buton de tip toggle, cum era de exemplu butonul Playlist din Winamp 2.x, care avea două stări, on și off, închizând și deschizând lista cu melodii, trebuie să adăugați următoarea bucată de cod:

```
<button
id="ml"
action="TOGGLE" param="guid:$6B0EDF80-C9A5-11d3-9F26-00C04F39FFC6"
x="213" y="53"
image="player.switch.ml.disabled"
downImage="player.switch.ml.pressed"
activeImage="player.switch.ml.enabled"
tooltip="Toggle Music Library"
/>
```

Bineînțeles, etichetele de tip "player.switch.ml.disabled" trebuie să fie corelate cu o imagine propriu-zisă în cadrul fișierului studio-elements.xml.

Pentru un manipulator de tip slider, cum este cel pentru căutarea unei anumite poziții în melodie, sau cel de volum, aveți nevoie de următoarea bucată de cod.



```
<slider
id="Seeker"
action="SEEK"
x="11" y="70"
w="252" h="13"
thumb="player.button.seek"
downThumb="player.button.seek.pressed"
hoverThumb="player.button.seek.hover"
/>
```

La final, ar fi util să știți că și în Winamp, ca și în alte programe, se ascunde un așa numit "easter egg". Pentru a vedea surpriza ascunsă de producători, dați click dreapta pe fereastra principală, alegeți Preferences>System>Language și schimbați-l în Happy. Acum toată lumea e fericită. În WinAmp 2.x, schimbarea este mult mai interesantă. Țineți apăsat pe Shift și apăsați în ordine tastele "n", "u", "l", "ESC", "l", "ESC", "s", "o", "f", "t". Acum puteți vedea că Winamp "really whips the llama's ass".

Adrian Dorobăț



IOCURİ

GHIDEAZA-TE DUPA SINGURELE PREZENTARI CARE CONTEAZA

FEATURE

DINCOLO DE FOO 78
Hoția la rang de artă

PRIMA IMPRESIE

POST MORTEM 80
BLOOD RAYNE 81
SILENT HILL 2 82
MAGNA CARTA: THE PHANTOM OF AVALANCHE 83
THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE 84
PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL 85

AVAN PREMIERE

COMMAND&CONQUER: GENERALS 86

PREZENTARI

AGE OF MYTHOLOGY 88
Imperiile se destramă, regatele se prăbușesc, zeii sunt nemuritori
GLADIATORS: THE GALACTIC CIRCUS GAMES 92
Un titlu care scutură din amorteală genul RTS
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 94
Cel mai nedreptățit joc al acestei perioade
PROJECT NOMADS 96
Ești un inginer-vrăjitor care zboară printre nori. Ce ți-ai putea dori mai mult?
ANOTHER WAR 98
Pentru prima dată poți salva lumea cu zâmbetul pe buze
ARX FATALIS 100
O lume aflată în întineresc veșnic și, desigur, în pericol
SOLDIERS OF ANARCHY 102
Apocalipsa după Jagged Alliance
THE GETAWAY 104
Concurență serioasă pentru GTA3

CUVANTUL CITITORILOR

ARCHANGEL 105
Radu Caranfil: "Păcat de titlu, merita ceva mai de soi"
THE ITALIAN JOB 105
Mihai Ceuca: "Tot ce trebuie să faci în acest joc este să conduci cât mai repede dintr-un loc în altul"
NO ONE LIVES FOREVER 2 105
Chitoroiu Adrian: "e o bijuterie și pentru mine e deja un clasic"

ERATA

În numărul 36 s-a strecurat o greșală. Distribuitorul oficial în România pentru Grand Prix 4 este firma Best Distribution, nu Monosit, așa cum a apărut în articolul de prezentare al jocului.

AGE OF MYTHOLOGY

Ca și celelalte continuări foarte așteptate ale acestui an, AoM se dovedește un joc excelent deși nu atât de inovator pe cât am sperat.



PROGRES

Industria jocurilor se apropie de încă un an record. Nici mai mult nici mai puțin de șase miliarde de dolari au fost cheltuite pe jocuri în primele zece luni, iar ultimele două se estimează că vor rotunji suma la zece miliarde, ceea ce depășește recordul stabilit de anul 2001. Acest fapt nu face însă decât să demonstreze că numărul oamenilor care apelează la acest mijloc de divertisment este în creștere, nicidecum nu este rezultatul unei revoluții în domeniu sau al unui șir lung de produse de calitate. Realitatea este că topul vânzărilor demonstrează succesul total al marketingului în fața designului, lucru dovedit, printre altele, de LOTR: Fellowship of the Ring, un eșec doar din punct de vedere al calității nu și din punct de vedere al vânzărilor. În acest context jucătorii "adevărați" au destule motive să se simtă înșelați, pentru că nu ei sunt cei vizați de majoritatea producătorilor de jocuri. Vizați sunt puștii de opt ani care cumpără orice lucru pe care scrie Harry Potter, sunt casnicele care nu au jucat niciodată altceva decât Solitaire și Sims, sunt birocrații care joacă Everquest 8 ore din cele 8 pe care și le petrec la servicii apoi o iau de la capăt când ajung acasă, sunt contabilii cu vise de grandoare pentru care cuvântul Tycoon este garanția calității. Nu pot să fiu indignat până la capăt însă, pentru că nu găsesc nici un vinovat. Nu este o vină pentru vecina mea de la cinci că stabilirea de relații complexe între oameni virtuali este singura utilizare pe care a găsit-o calculatorul luat din economiile ultimilor trei ani, cum nu este o vină nici că Electronic Arts încearcă să vândă cât mai multe jocuri.

Singurul lucru cu utilitate reală pe care jucătorii serioși îl pot face este foarte simplu: să aștepte. În timp jucătorii ocazionali vor căpăta experiență și vor deveni mai exigenți până vor trece în cealaltă tabără, care nu poate decât să crească în timp până când importanța ei va face ca cea mai viabilă strategie de marketing să devină realizarea de produse de calitate. Oricum, nu putem să ne plângem că nu există jocuri bune, doar că sunt mult mai puține decât cele slabe.

LINIA DE SOSIRE

1. Anarchy Online: The Notum Wars	Funcom	Funcom	N/A	MMORPG	03-12-2002
2. Master of Orion III	Quicksilver	Infogrames	Best Distributio	Strategie	04.12.2002
3. Racing Simulation 3	UbiSoft	UbiSoft	UbiSoft	Racing	05.12.2002
4. Asheron's Call 2: Fallen Kings	Turbine	Microsoft	Microsoft	MMORPG	06.12.2002
5. Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	2015	Electronic Arts	Best Distribution	Acțiune	06.12.2002
6. Drome Racers	Attention to Detail	Lego Media	N/A	Racing	06.12.2002
7. Industry Giant II: Addon	JoWood	JoWood	Best Distribution	Strategie	06.12.2002
8. Island Xtreme Stunts	Silicon Dreams	Lego Media	N/A	Acțiune	06.12.2002
9. SimCity 4	Maxis	Electronic Arts	Best Distribution	Strategie	17.01.2003
10. The Sims Online	Maxis	Electronic Arts	Best Distribution	Simulator	31.01.2003
11. GI Combat	Freedom Games	Mindscape	N/A	Strategie	31.01.2003
12. Shadow of Memories	Konami	Konami	N/A	Aventura	31.01.2003
13. Tom Clancy's Splinter Cell	UbiSoft	UbiSoft	UbiSoft	Acțiune	31.01.2003
14. Napoleon	N/A	GMX Media	N/A	Strategie	31.01.2003
15. Smash Up Derby	City Interactive	N/A	N/A	Racing	31.01.2003

MASTER OF ORION III

Data de lansare: 04.12.2002



Master of Orion III nu este singurul titlu care ar fi trebuit să apară luna trecută dar a fost amânat. Este însă cel mai potrivit exemplu pentru că în acest caz nu este pentru prima dată. Deși jocul este practic gata, descoperirea câtorva buguri în secțiunea de multiplayer i-a făcut pe cei de la Quicksilver să prelungească perioada de test.

Prod: Quicksilver > Publisher: Infogrames
Distr: Best Distribution > Gen: Strategie

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Data de lansare: 31.01.2003



Cum această perioadă este cam săracă în lansări pentru că toți producătorii au dorit ca jocurile lor să fie pe rafturi înainte de 1 Decembrie vă prezentăm și aparițiile lunii Ianuarie. Printre ele se distinge Splinter Cell, un joc de furișat cu totul special care are mari șanse de a fi unul dintre jocurile anului viitor.

Prod: UbiSoft > Publisher: UbiSoft
Distr: UbiSoft > Gen: Acțiune

SIMCITY 4 STRATEGY

Data de lansare: 17.01.2003



În afară de grafica impresionantă care permite un nivel deosebit de detaliu, viitorul Sim City va permite jucătorilor să își urmărească "supușii" mult mai îndeaproape, pentru a afla dacă sunt fericiți.

Prod: Maxis > Publisher: Electronic Arts
Distr: Best Distribution > Gen: Strategie



**NU POȚI EXPORTA ASEMENEA MAȘINI.
PENTRU CĂ NU POȚI SĂ LE PRINZI.**



**NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2**

Sălbăticiunile feroce din rasa Lamborghini Murciélago, Porsche Carrera GT sau Ferrari 360 Spider sunt născute pentru a alerga. Și aleargă repede. Eliberează una dintre ele în condițiile imprevizibile ale drumurilor publice, evitând traficul intens și patrulele poliției. Dacă vei fi capturat, vei petrece între 5 și 10 ani la răcoare. Preia frâiele la needforspeed.com.

Merită să joci originale

Joc în limba engleză
Manuale în limba română

PlayStation®2



PC CD-ROM



Preț de vânzare recomandat: 27,5 USD + TVA

Jocuri distribuite în România de Best Distribution SRL
Tel/fax: 021 345.55.05/06/07
e-mail: info@gameshop.ro
www.gameshop.ro



uk.ea.com

© 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Electronic Arts, Need for Speed, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 360 Spider, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, all associated logos, and the Ferrari F50, Ferrari 360 Spider and Ferrari 550 Barchetta Pininfarina distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A. The trademarks Lamborghini, Diablo 6.0 VT, Murciélago and all associated logos are used under license of Lamborghini. Arilmarca S.p.A., Italy. General Motors Trademarks are used under license to Electronic Arts Inc. Licensed from Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG under certain Patents. Carrera GT is a Registered trademark of Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. ©2001 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

DINCOLO DE Foo

Stefan Ljungqvist

este Creative Director la Idol FX și unul dintre cei trei cofondatori. În ceea ce privește Foo, Stefan este Lead Game Designer și producător.

Idol FX este o companie tânără, care ne-a atras atenția cu un proiect inovator, care poartă numele de Foo. Din afirmațiile de pe site, am tras concluzia că jocul este bazat parțial pe folclorul chinezesc și că acțiunea seamănă cu cea din Thief, concentrându-se însă pe partea de multiplayer simultan al cărei scop este atingerea titlului de Master of Thieves. Pentru a vă elimina oponentii, veți folosi adesea capcane ale căror efecte sunt brutale și comice totodată. Prietenii știu de ce.

► **XPC: Ce ne puteți spune despre Idol FX și proiectele anterioare?**

S.L.: Idol FX a fost fondată în 1999 și este localizată în Stockholm, capitala Suediei. Echipele de la Idol produc în momentul de față jocuri pentru PS2 și PC (FX Engine motorul grafic 3D creat intern și utilizat de noi poate fi foarte ușor portat pe Xbox și GameCube) și am dezvoltat și un motor de tip parallax side-scroller, precum și unul isometric, completate cu instrumente de editare, pentru Game Boy Advance. Înainte să fondeze Idol FX, directorii au creat RPG-uri pen&paper, jocuri cu miniaturi și board games, precum și jocuri pentru copii. Printre titlurile anterioare se numără: GAST - un joc action/adventure third person pentru copii, conceput în genul filmului de animație al lui Tim Burton - "Nightmare Before Christmas", GRUMPA, un alt adventure ce poate fi comparat cu Zelda și IMP, cel mai de succes joc al companiei, creat în stilul Pokemon, cu 50 de monștri vânduți individual împreună cu versiunea full a jocului.



XPC: Ce surse de inspirație ați avut pentru "Foo"?

S.L.: În privința acțiunii din joc, ne-am inspirat din "Spy vs Spy" și Thief, iar pentru inspirația vizuală am avut o mulțime de imagini, de la desene animate Disney la mitologia antică chineză. Pentru comicul morbid al capcanelor ne-am inspirat din mini-seria Itchy and Scratchy din The Simpsons. Vom vedea dacă scenele respective vor ajunge și în joc, pentru că țintim o audiență cât mai largă.

XPC: Dată fiind violența explicită a anumitor scene, am tras concluzia că Foo este destinat adulților. Pe de altă parte, personajele animaliere par a fi create pentru un public mai tânăr. Ce segment de gameri țintiți cu acest titlu?

S.L.: După cum am spus deja suntem în curs de evaluare a nivelului de brutalitate din joc, pentru a ne putea încadra într-un rating Parental Guidance. Va trebui să așteptăm și să vedem ce va decide publisherul nostru și ce vom putea face în această direcție. În momentul de față avem mai multe variante alternative.

XPC: În majoritatea avanpremierelor pe care le-am citit pe Internet este menționat și un al cincilea personaj: The Panda. Pe site-ul vostru sunt însă doar patru: The Monkey, The Rat, The Tiger și The Dragon. Care este explicația?

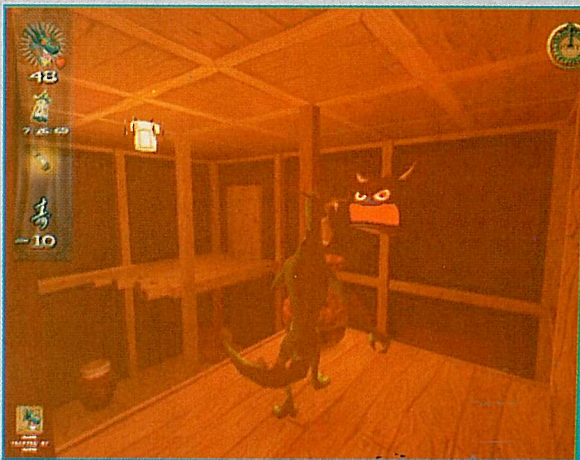
S.L.: În timp ce lucram la joc am mai adăugat nu unul, ci chiar două personaje: The Panda și The Bunny. Deci în total jocul va avea șase personaje cu care se poate juca.

XPC: Există zvonuri despre elemente aleatoare în jocul vostru, dar sursele nu se pot pune de acord în privința locului în care vor apărea ele. Ce ne puteți spune despre acest lucru?

S.L.: Elementele aleatoare apar atunci când jucați un nivel generat aleator, pentru că nucleul nivelurilor și designul arhitectural din Foo se încadrează practic într-un sistem ierarhic de fișiere care permite crearea aleatoare de geometrie statică sau animată, locații de spawning pentru personaje, texturi, sunete sau orice element de gameplay.

XPC: Ce rol joacă furișarea în joc?

S.L.: Furișarea este esențială pentru a nu fi capturat de gărzii, din moment ce capturarea înseamnă pierdere de comori, timp și sănătate și puteți chiar fi aruncați în închisoare. Este de asemenea important pentru ca oponentii să nu își dea seama de prezența voastră în apropierea lor.



XPC: Ce este de furat? Furtașurile au loc contra timp?

S.L.: Există o mulțime de obiecte valoroase, de la monede la smaralde și diamante și de la pocaluri și brățări la statuete de jad. Furturile au loc contra timp, din moment ce trebuie să ajungeți la ieșire înainte să vină dimineața, ca să puteți ieși cu prada din palat.

XPC: Să vorbim puțin și despre capcane.

Sperăm că vor exista și capcane mai periculoase decât împrăștierea de bile pe podea. Despre câte tipuri de capcane este vorba?

S.L.: Există numeroase tipuri de capcane. Avem ciocanul zdrobitor, capcana pentru urși, capcane care declanșează aruncătoare de flăcări sau tunuri, etc. Puteți găsi câte o capcană pentru fiecare din tipurile de distrugere preferate: zdrobire, ardere, tăiere sau împrăștiere în bucăți.

XPC: Capcanele sunt deja făcute sau există posibilitatea ca jucătorul să le construiască din părți componente?

S.L.: Înainte ca furtul să înceapă puteți cumpăra componente pentru capcane din atelier. Practic, din atelier puteți cumpăra capcanele și declanșatoarele. Capcanele pot fi plasate fie într-un container (de exemplu o urnă, un cufăr sau un dulap) sau într-un declanșator. Declanșatoarele pot fi plasate oriunde în nivel, ceea ce înseamnă că puteți umple un nivel cu capcane, transformându-l într-un adevărat câmp de mine. Declanșatoarele pot fi fie sârme întinse de-a lungul unui coridor sau unei uși, fie dale cu texturi gen iarbă, lemn, piatră sau cristal (transparent).

XPC: Cum poate un jucător detecta sau ocoli o capcană?

S.L.: O capcană poate fi detectată pur și simplu văzând-o. Șansele de a sesiza prezența unei capcane depind de sursa de lumină folosită (dacă este beznă nu veți vedea evident nimic) și de viteza cu care vă mișcați. Dacă mergeți încet și vă uitați în stânga și în dreapta, veți descoperi cele mai multe capcane și le puteți ocoli sau sări peste ele. Dar veți pierde timp prețios, pe care îl puteți folosi pentru furat.

XPC: Există o scenă de moarte pentru fiecare capcană din joc?

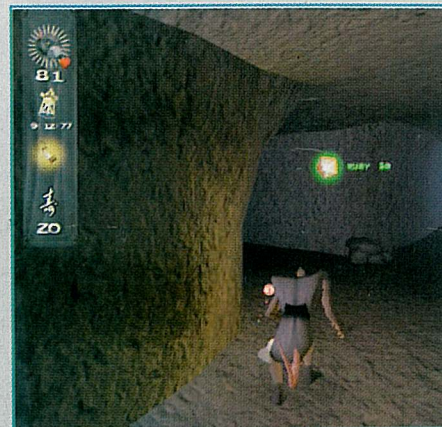
S.L.: Desigur. Încercați-le doar și o să vedeți ce aveți de suferit.

XPC: PCGaming.com l-a citat pe Noel Hargrave, directorul de la Singularity Software, care a afirmat: "Apreciez cu adevărat sentimentul de plăcere malițioasă pe care îl avem în momentul în care un oponent suferă efectele brutale ale unei capcane. Acestea pot fi chiar vizionate în timp real. Înțelegem bucuria de a descoperi că un concurent a fost surprins de efectele

Unul din elementele cele mai importante este Architectural Generator Engine, un sistem ce implementează aleatorul în așa fel încât experiențele jucătorilor vor fi semnificativ diferite de la o sesiune la alta. Pentru a afla mai multe despre acest joc ce ne-a stârnit interesul, i-am contactat pe producători, care au avut amabilitatea de a ne răspunde la câteva întrebări.



Avem ciocanul zdrobitor, capcana pentru urși, capcane care declanșează aruncătoare de flăcări sau tunuri, etc. Puteți găsi câte o capcană pentru fiecare din tipurile de distrugere preferate: zdrobire, ardere, tăiere sau împrăștiere în bucăți.



unei capcane bine plasate, dar ne puteți spune mai multe despre partea de "în timp real"?

S.L.: În momentul în care un oponent (sau un străjer) se apropie de o capcană a voastră, puteți alege să folosiți spy camera. Aceasta vă permite să vă observați oponentul pentru o perioadă limitată de timp și în cel mai fericit caz îl puteți vedea cum eșuează să evite capcana și suferă o moarte sângeroasă.

XPC: Ce inamici vor fi disponibili?

S.L.: Principalii inamici sunt gărziile și timpul. Trebuie să terminați fiecare misiune într-un anumit interval de timp și odată ce gărziile v-au dat de urmă, nu vă vor lăsa să scăpați așa de ușor.

XPC: Ce moduri multiplayer vor fi disponibile?

S.L.: În modul multiplayer jucați pe o serie de niveluri, pe un anumit nivel pe care îl alegeți de comun acord sau într-un nivel construit aleator. Între nivele puteți vinde obiectele valoroase adunate pentru a vă cumpăra noi capcane care să vă crească șansele de a ieși victorios în final. Succesul este determinat de câte ori v-ați prins oponentii în capcană și de cantitatea de obiecte prețioase pe care reușiți să le furați din castel.

XPC: Mai aveți două jocuri în lucru, ce ne puteți spune despre ele?

S.L.: Nosferatu este un FPS cu o tematică întunecată, gotică în care jucătorul trebuie să își recupereze prietenii și familia din mâinile unui conte malefic ce îi ține prizonieri în castelul lui. Există elemente aleatoare și în Nosferatu, ceea ce înseamnă că nu veți ști niciodată la ce să vă așteptați. Ca gen, Nosferatu este un FPS cu elemente de survival horror, ce dorește să intre în competiție cu seriile Resident Evil, Silent Hill și Alone in The Dark. "Kabal" este un action/adventure 3D care descrie detaliat și alert lupta dintre Rai și Iad, combinând concepte din filme ca "The Matrix" și "The Cell" cu atmosfera întunecată fantastică din cărțile lui Clive Barker.



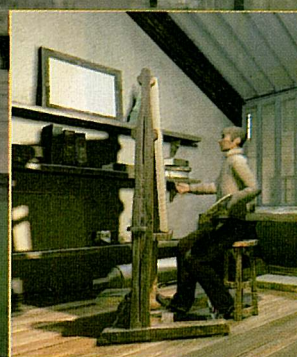
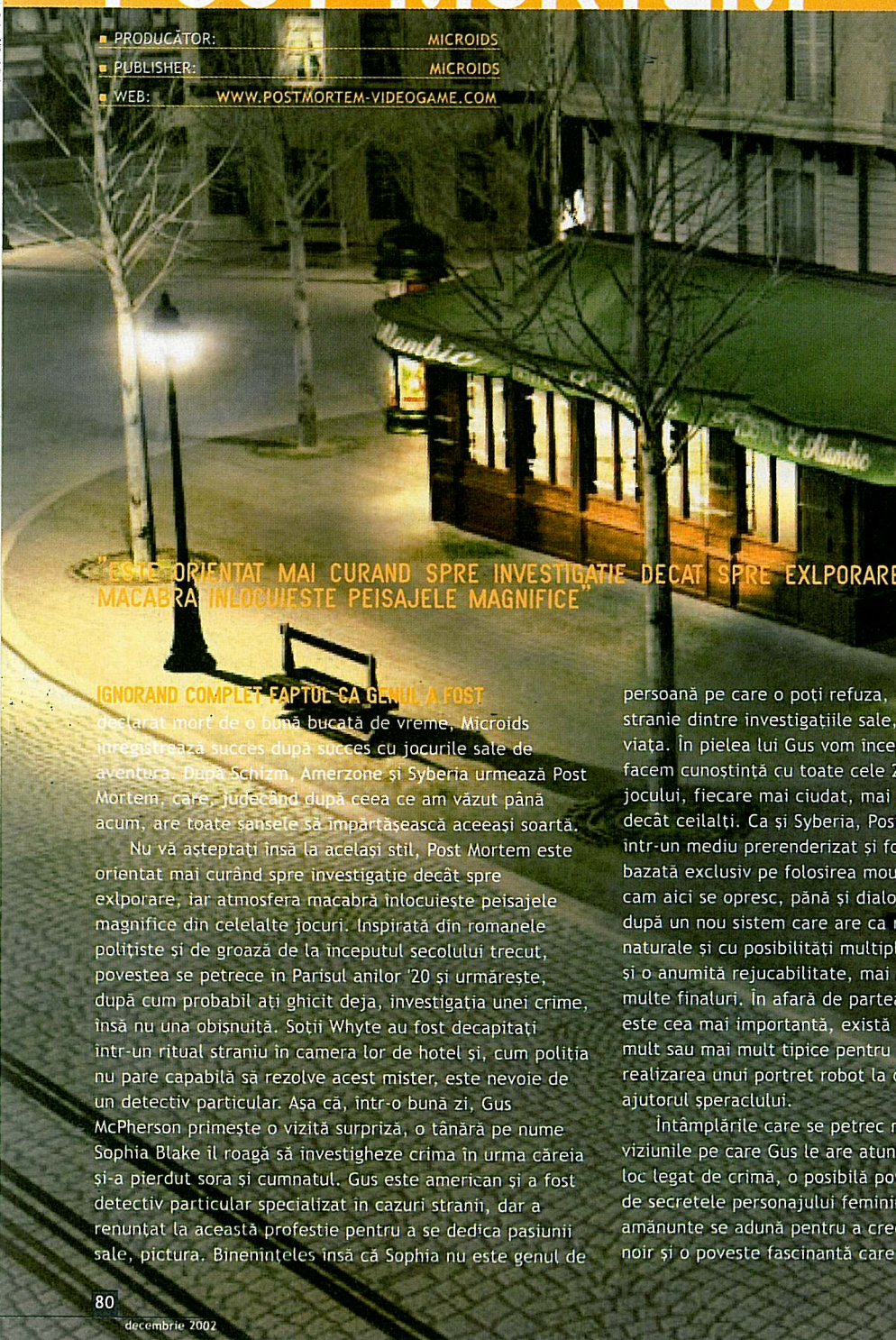
PARISUL NU ESTE SCENA
NUMAI PENTRU POVESTI DE DRAGOSTE

AVENTURA

POST MORTEM

■ PRODUCĂTOR: MICROIDS
■ PUBLISHER: MICROIDS
■ WEB: WWW.POSTMORTEM-VIDEOGAME.COM

DATA APARIȚIEI: DECEMBRIE 2002



"ESTE ORIENTAT MAI CURÂND SPRE INVESTIGAȚIE DECAT SPRE EXPLORARE, IAR ATMOSFERA
MACABRA ÎNLOCUIEȘTE PEISAJELE MAGNIFICE"

IGNORAND COMPLET FAPTUL CĂ GENUL A FOST

declarat mort de o bună bucată de vreme, Microids înregistrează succes după succes cu jocurile sale de aventură. După Schizm, Amerzone și Syberia urmează Post Mortem, care, judecând după ceea ce am văzut până acum, are toate șansele să împărtășească aceeași soartă.

Nu vă așteptați însă la același stil, Post Mortem este orientat mai curând spre investigație decât spre explorare, iar atmosfera macabră înlocuiește peisajele magnifice din celelalte jocuri. Inspirată din romanele politiste și de groază de la începutul secolului trecut, povestea se petrece în Parisul anilor '20 și urmărește, după cum probabil ați ghicit deja, investigația unei crime, însă nu una obișnuită. Soții Whyte au fost decapitați într-un ritual straniu în camera lor de hotel și, cum poliția nu pare capabilă să rezolve acest mister, este nevoie de un detectiv particular. Așa că, într-o bună zi, Gus McPherson primește o vizită surpriză, o tânără pe nume Sophia Blake îl roagă să investigheze crima în urma căreia și-a pierdut sora și cumnatul. Gus este american și a fost detectiv particular specializat în cazuri stranii, dar a renunțat la această profesie pentru a se dedica pasiunii sale, pictura. Bineînțeles însă că Sophia nu este genul de

persoană pe care o poți refuza, și așa începe cea mai stranie dintre investigațiile sale, una care îi va marca viața. În pielea lui Gus vom începe să cercetăm crima, să facem cunoștință cu toate cele 20 de personaje ale jocului, fiecare mai ciudat, mai miserios și mai suspect decât ceilalți. Ca și Syberia, Post Mortem are personaje 3D într-un mediu prerenderizat și folosește o interfață clasică bazată exclusiv pe folosirea mouse-ului. Asemănările însă cam aici se opresc, până și dialogurile funcționează acum după un nou sistem care are ca rezultat conversații mai naturale și cu posibilități multiple, sistem care va asigura și o anumită rejucabilitate, mai ales că sunt posibile mai multe finaluri. În afară de partea de conversație, care este cea mai importantă, există și unele probleme mai mult sau mai puțin tipice pentru o aventură, de la realizarea unui portret robot la descuierea unei uși cu ajutorul șperaclului.

Întâmplările care se petrec mai mult noaptea, viziunile pe care Gus le are atunci când se apropie de un loc legat de crimă, o posibilă poveste de dragoste umbră de secretele personajului feminin și o multitudine de alte amănunte se adună pentru a crea o atmosferă de film noir și o poveste fascinantă care nu au cum să nu atragă.



BLOODRAYNE™

jocuri
prima impresie

DATA APARIȚIEI: 25 APRILIE 2003

ACȚIUNE

■ PRODUCĂTOR: TERMINAL REALITY
■ PUBLISHER: MAJESCO
■ WEB: WWW.BLOODRAYNE.COM

INTR-O PERIOADA INCERTA DINTRE CELE DOUA

războaie mondiale, o agenție guvernamentală super-secretă crește la sânul ei o fetiță ce pare că s-a născut dintr-o relație între vampirul Kain (Blood Omen) și Lara Croft (Tomb Rider). Pe scurt, este pe jumătate om, pe jumătate vampir: o combinație ce se va dovedi deopotrivă sexy și mortală atunci când ea va ajunge la vârsta la care alte fete ca ea își petrec serile în discotecă.

Din păcate (sau din fericire) ea nu va avea timp de discotecă pentru că, în calitate de agent secret, trebuie să împiedice planurile evidente malefice ale unor naziști de a cucerii lumea. Aparent, la sfârșitul primului război mondial, un grup de criminali de război din Germania, susnumiții naziști, au fugit în America de Sud, unde au dat de un templu antic misterios. Ca prin minune, acesta ascundea cheia către un secret care le dădea o nouă șansă la supremația mondială. Sincer, nu știu cât de vechi este nucleul nazismului, dar parcă nu prea avea treabă cu primul război mondial. Deh, istoria nu este punctul meu forte.

Oricum premisele jocului sunt mai mult decât interesante, amestecând apetisant elemente din Return To Castle Wolfenstein, Tomb Rider, Blood

Omen și Max Payne. Iar Majesco nu a făcut economie la campaniile publicitare promovând agresiv jocul: campania de reclame "Lethal Erotica", spoturile TV adult-only și concursul prin care puteai câștiga pentru o seară compania unui star Playboy sunt doar câteva exemple care evidențiază indirect publicul cărui i se adresează jocul.

Dar aparenta superficialitate nu ar trebui să vă descurajeze, pentru că elementele atractive sunt multe. Progresul în joc este neliniar, lumea din Blood Rayne fiind împărțită în trei zone uriașe: Louisiana, Argentina și Germania. Acestea sunt populate de numeroși monștri și adversari tenace, pe care va trebui să îi eliminați într-o baie de sânge, fie prin luptă corp la corp, fie cu lamele atașate pe mâinile eroinei, fie cu arme ce trag la distanță. Blood Rayne va fi primul joc ce vă va permite să folosiți independent mâinile eroinei, pentru a ataca doi adversari deodată; o găselniță interesantă, dar a cărei implementare poate face în final diferența dintre succesul și insuccesul jocului.

Acțiunea furibundă trece pe primul plan și jocul imprumută concepte de design din alte jocuri pentru a împinge experiența jucătorului la

extrem: cascadoriile slow-motion din Max Payne, un harpon pentru aducerea lor aproape (Scorpion - Mortal Kombat) și golirea lor de sânge pentru a-și crește sănătatea (Kain-Blood Omen). Să nu mai vorbim de Aura-vision, care îi va permite eroinei să vadă prin pereți sau să facă o transfocare de mare precizie către victime, și de Blood Rage, un mod "berserk" foarte eficient împotriva inamicilor grupați, care și ele își au rădăcina în alte jocuri, în special de pe console.

Un alt lucru desprins de pe console este simplificarea acțiunii prin faptul că eroina își va "optimiza" singură inventarul, alegând armele cele mai bune după caz și azvârlindu-le pe cele care nu mai au gloante. Rămâne de văzut cât de fericită va fi această "automatizare". Blood Rayne va fi construit în jurul Infernal Engine, un motor grafic de ultimă oră, cu umbre în timp real și efecte spectaculoase de iluminare, ca să nu mai vorbim de redarea cinematică a scenelor macabre.

Grafica de calitate, acțiunea frenetică, atmosfera lugubră și AI-ul "îspăimântător" al inamicilor ar trebui să fie punctele forte ale acestui joc, atunci când va apărea, la începutul anului viitor.

"BLOOD RAYNE VA FI PRIMUL JOC CE VA VA PERMITE SA FOLOSITI INDEPENDENT MAINILE EROINEI, PENTRU A ATACA DOI ADVERSARI DEODATA"

SILENT HILL 2

O POVESTE DE GROAZA CUM NU S-A MAI VAZUT DECAT PE PLAYSTATION

SERIA SILENT HILL, CA SI RESIDENT EVIL SAU PARASITE

Eve, s-a născut și a prosperat pe PlayStation. Există un număr mare de jucători care afirmă că este cel mai bun joc survival-horror care a fost făcut vreodată. Vom avea în curând ocazia să testăm validitatea acestei afirmații pentru că, în timp ce Konami se pregătește să lanseze Silent Hill 3 pe o gamă largă de platforme, și-a făcut timp să porțeze Silent Hill 2 pe PC.

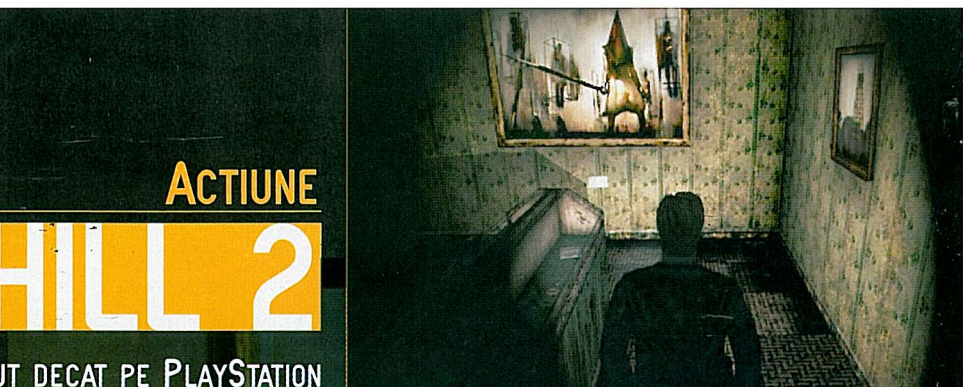
Introducerea în poveste va fi destul de bruscă pentru cei care nu au avut ocazia să joace primul Silent Hill, apărut în 1999 pe PlayStation One. Din moment ce nici noi nu ne numărăm în rândul celor care au experimentat teroarea la prima mână, ne vedem nevoiți să recapitulăm. James Sutherland, un scriitor în criză de inspirație pleacă împreună cu fetița lui de 9 ani, Cheryl, într-o vacanță într-un orașel provincial numit Silent Hill. Orașul este liniștit și la propriu, pentru că odată ajunși la fața locului, cei doi vor descoperi că localitatea este aparent părăsită. Nimeni nu iese pe străzi și orașul este acoperit de o ceață groasă, ciudată. Misterele se țin lant, iar dispariția fetiței lui James este doar primul dintr-un lung șir de evenimente bizare care vă vor da fiori pe șira spinării. Acțiunea propriu-zisă era asemănătoare cu cea din Resident Evil, doar că monștrii erau mai puțini și mai stranii, iar puzzle-urile mai multe și aparent ceva mai complicate. Muzica și evenimentele terifiante se împleteau pentru a vă ține constant sub tensiune.

Dar trecutul e mort și îngropat. Sau cel puțin așa credea James Sutherland, până ce, în Silent Hill 2, apărut în 2001, eroul nostru primește o scrisoare de la soția lui, care îi dă întâlnire nicăieri altundeva decât în orașelul Silent Hill. Dincolo de faptul că James nu ține deloc să se întoarcă acolo, el mai este bulversat complet și de faptul că soția lui este moartă de trei ani de zile, ceea ce teoretic ar trebui să o împiedice să mai scrie scrisori. Silent Hill 2 promite să fie și mai înspăimântător decât originalul, ceea ce nu este deloc greu din moment ce pe PC beneficiază de sunet Dolby Surround și rezoluții de până la 1600x1200. Să nu mai vorbim de reprezentarea excelentă a expresiilor feței și de efecte meteorologice realizate realist, ca de exemplu omniprezenta ceață. Zece tipuri de monștri vor popula orașul, motivând numeroase scene sângeroase. Armele aflate la dispoziția eroului vor fi destul de puține, iar fiecare glonț contează. Ceea ce nu este bine, nu?

Posesorii de PC-uri se vor mai bucura și de alte bonusuri, cum ar fi posibilitatea de a salva oriunde, de a-și redefini tastele, cu posibilitatea de shortcut-uri pentru quick save și quick load. Din păcate controlul este bazat pe același sistem infect de deplasare din Resident Evil, iar camerele sunt la fel de divers plasate, oferind o perspectivă fixă asupra scenelor de joc. Ceea ce NU este un aspect pozitiv, oricum ați privi situația. Ne așteptam ca cineva să învețe din experiența Alone in the Dark, dar se pare că ne-am înșelat. RPG-urile de pe PC nu ar trebui însă să urmeze această abordare a camerei și a deplasării personajului. Dincolo de acest neajuns însă, Silent Hill 2 este un joc care merită așteptat, pentru că promite să pună povestea și feeling-ul înaintea unor detalii mai puțin importante, cum ar fi grafica.

DATA APARIȚIEI: DECEMBRIE 2002

■ PRODUCĂTOR: KONAMI
■ PUBLISHER: KONAMI
■ WEB: WWW.KONAMI.COM



"ACIUNEA SEAMANA CU CEA DIN RESIDENT EVIL, DOAR CA MONSTRII SUNT MAI PUTINI SI MAI STRANII, IAR PUZZLE-URILE MAI MULTE SI MAI COMPLICATE"

RPG

MAGNA CARTA: THE PHANTOM OF AVALANCHE

COREEA PREGATESTE UN RIVAL PENTRU FINAL FANTASY

DATA APARIȚIEI: IANUARIE 2003 (APĂRUT DEJA ÎN KOREEA)

■ PRODUCĂTOR: SOFTMAX
■ PUBLISHER: SOFTMAX
■ WEB: [HTTP://WWW.MAGNACARTA.COM/EN/](http://www.magnacarta.com/en/)

ACEST TITLU SE PREGATESTE DE ANI DE ZILE

să înfrunte legenda Final Fantasy și s-ar părea că prima confruntare a avut loc deja în Coreea, unde jocul a apărut deja pe PC, fără să treacă mai întâi prin zona PlayStation 2.

Povestea este tipic orientală, populată de o mulțime de personaje mai mult sau mai puțin principale (peste 10) și bazată pe o mitologie mult prea complexă pentru binele ei. Dar atât din punct de vedere al secvențelor cinemateice cât și din punct de vedere al graficii stil anime coordonată de Hyung Tae Kim, un designer coreean destul de cunoscut pe țărmurile asiatice, jocul se află pe aceleași poziții cu Final Fantasy. Unul dintre eroii principali, Calintz Jerevinan - "The Phantom of Avalanche", cu origine nobilă și fost soldat de elită în garda regală se întoarce în capitala imperiului în fruntea unui detașament de mercenari pentru a eradica monștrii ce atacă din ce în ce mai des orașul și locuitorii săi. Zvonurile spun că monștrii sunt conjurați de Vermillion, un grup anti-imperialist. Intriga este complicată de

prezența unui alt grup de răufăcători, Scaramouch, care fură de la bogați și dau la săraci în spiritul lui Robin Hood și banda lui de tâlhari veseli. Dacă mai amintim și de printesa Julecia, sora împăratului actual care se întoarce din exil pentru a reclama tronul imperiului, lucrurile încep să se complice ca într-o telenovelă asiatică.

Inamici vor fi din belșug, atât soldați, cât și monștri ce par exemplare dintr-o grădina zoologică bizară: canopun, jaborah, zombie, darkwiz, daphne, colloid, telepis, butcher, bloody puncher sau licker.

Pe partea de luptă propriu-zisă, sistemul este similar cu cel din Final Fantasy, cu atacuri care se "încarcă" în timp, cu lovituri consecutive lansate prin apăsarea tastei Space în momente predefinite și atacul special Over Crash Attack ce poate fi lansat doar din Crazy Mode. O întreagă mecanică inventată special pentru acest gen de jocuri prelungită cu sistemul Carta, care combină limbajul, codul genetic și aura corpului pentru a crea vrăji și lovituri magice speciale. Cu cele

șapte tipuri de Carta și afinitățile diferite ale personajelor pentru ele, nu vă rămâne decât să citiți manualul pentru a afla cum să combinați toate elementele pentru a neutraliza cât mai eficient adversarii.

Lumea din Magna Carta este redată cu ajutorul motorului grafic dezvoltat de Softmax - "Asura engine". Acesta poate recrea în timp real lumea și personajele imaginate de Hyung Tae Kim fără a face compromisuri la numărul de poligoane și este compatibil și cu Direct 3D și OpenGL. Partea audio este deservită de muzică orchestrală și nelipsitele "theme songs" prezente și în Final Fantasy. Din păcate vocile nu se fac auzite decât în timpul secvențelor cinemateice, ceea ce îi va dezamăgi pe cei care nu sunt obișnuiți cu RPG-urile japoneze de pe console.

De fapt, credem că principala greșală a designerilor de la Softmax este că s-au apropiat prea mult de spiritul "RPG-ului de consolă japonez", ceea ce va face ca jocul să aibă un public destul de restrâns pe PC, unde utilizatorii nu sunt obișnuiți cu acest gen.

"ATAT DIN PUNCT DE VEDERE AL SECVENȚELOR CINEMATEICE CÂT ȘI DIN PUNCT DE VEDERE AL GRAFICII ȘTIL ANIME, JOCUL SE AFLA PE ACELEAȘI POZIȚII CU FINAL FANTASY"

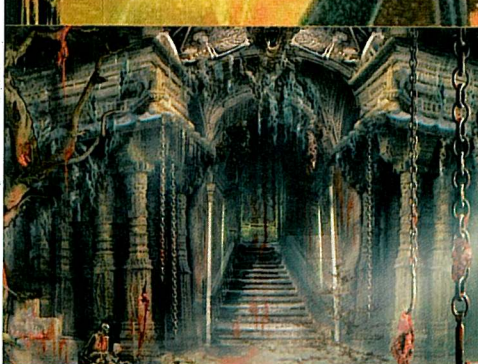
THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

SFARSITUL LUMII IN CEA MAI ATRACTIVA VARIANTA DE PANA ACUM

PRODUCĂTOR: 3DO

PUBLISHER: 3DO

WEB: [HTTP://WWW.3DO.COM/4HORSEMEN/BASE.HTML](http://www.3do.com/4HORSEMEN/BASE.HTML)



"EU NU MA TEM DE RAU,
RAUL SE TEME DE MINE"
- ABADDON

3DO A FĂCUT VALURI LA E3

2002 cu acest joc care promite să abordeze sfârșitul lumii dintr-o perspectivă ceva mai originală. Proiectul "The Four Horsemen of Apocalypse" a fost inițiat de Simon Bisley, cunoscut creator de benzi desenate și responsabil printre altele de succesul Judge Dred și Heavy Metal FAKK. El este și cel care se ocupă de game design și de aceea există speranțe ca FHoA să fie unul dintre puținele jocuri care să pună povestea și gameplay-ul înaintea graficii. Sincer, nici măcar nu se poate spune că violența extremă și nuditatea explicită au fost introduse pentru a atrage marea masă de jucători, pentru că ele fac parte implicit din stilul lui Bisley.

The Four Horsemen of the Apocalypse este povestea lui Abaddon, un arhanghel alungat de Dumnezeu din Rai, care trebuie să îi înfrunte pe mesagerii Apocalipsei, patru întrupări ale celor mai importante rele de pe pământ: Pestilence, War, Famine și Death. După cum nici aceștia nu vor veni singuri, ci însoțiți de monstruoșități care mai de care mai înspăimântătoare și demoni înșetați de sânge, și Abaddon va avea "ajutoare", de o factură neașteptată: Jesse Horner, o prostituată, Jimmy Ray Flint, un ucigaș în serie care își aștepta executia și Senatorul Anderson Scott, un politician corupt, fiecare cu puterile sale speciale.

Cu un buget de 8 milioane de dolari, jocul își permite lucruri mari. Vocile eroilor vor fi interpretate de Tim Curry ("The Hunt for Red October," "Charlie's Angels" și "The Three Musketeers"), Lance Henriksen ("The Right Stuff," "Aliens" și "Millennium") și Traci Lords ("Melrose Place," "Profiler" și "First Wave"). Secvențele de tip death-scene și scenele de luptă au fost capturate prin motion capture cu ajutorul firmei Smashcut Action Team, cei care au coregrafiat scenele de luptă din seria Matrix, Fight Club și The Crow.

Motorul grafic permite masacrul extrem, de la dezmembrarea inamicilor la adevărate fântâni de sânge de la "exit wounds" dinamice și realiste la animații de tip morphing/melting și de la sânge care împrăștiă pereții în stânga și în dreapta la slow-motion gen Matrix.

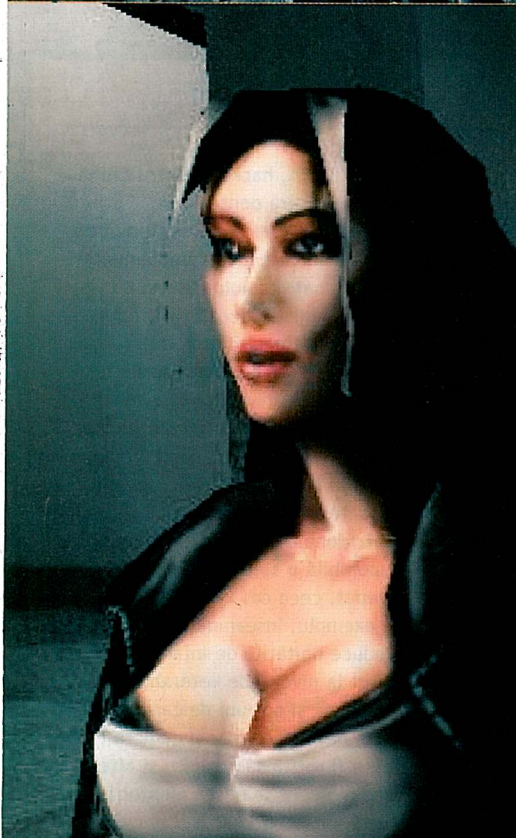
Cele 18 niveluri ce tind către fotorealism se vor desfășura pe scena celui de-al treilea război mondial și chiar în adâncurile iadului. Ele vor fi completate de secvențe tip comic-book complete cu animații, muzică și efecte sonore, realizate în stilul inconfundabil al lui Bisley, care vor contura universul întunecat și macabru în care se petrece acțiunea jocului.

Nu știu voi, dar eu pariez pe Four Horsemen of Apocalypse în fața Doom 3.

O CHELNERITA SALVEAZA PLANETA

ACTIUNE

PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL



DATA APARIȚIEI: 1 FEBRUARIE 2003

■ PRODUCĂTOR: NUCLEARVISION ENTERTAINMENT
■ PUBLISHER: CDV
■ WEB: WWW.PSYCHOTOXIC.COM

UNEORI MĂ ÎNTREB-DACĂ ÎNTRE JOCURI ȘI numele lor există vreo conexiune. În cazul de față, aparent, este vorba despre un psihopat toxic și o poartă spre iad, lucruri care nu par să aibă o altă legătură în afară de lipsa de sens și sonoritatea amenințătoare. Nimic despre o chelnerită cu trecut misterios și iminenta apocalipsei, lucrurile care se află de fapt în centrul povestii. Aceasta reușește să bătă recordul de clișee pe metru pătrat deținut de Tomb Rider, adunând la un loc o eroină sexy (chiar prea sexy pentru stilul întunecat al jocului), autorități neînțelegătoare, o sectă malefică și apariția celor patru călăreți ai apocalipsei, dar ne fascinează în același timp prin posibilitatea de a vizita visele unora dintre personaje.

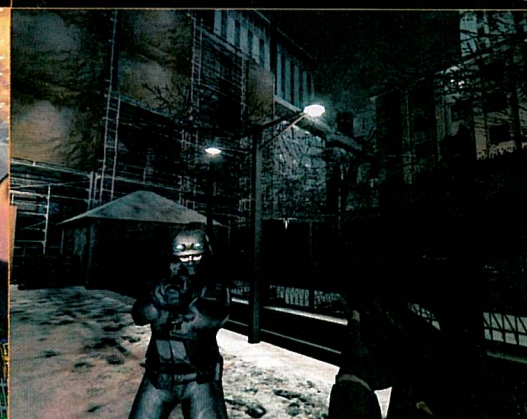
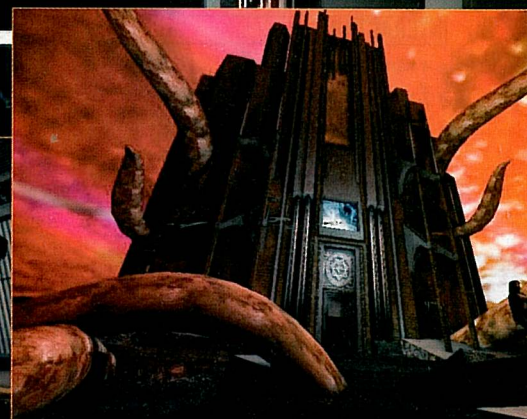
Totul începe în anul 2020, când planeta Terra pare să-și fi atins termenul de expirare, trei dintre călăreții apocaliptici își fac de cap prin lume iar un cult satanist se pregătește să-l invoce

pe cel de-al patrulea (moartea), care urmează să dea lovitura de grație omenirii. Angela Prophet, o chelnerită de 22 de ani din Washington, este ultima speranță a omenirii deși, evident, nu o știe. Probabil își închipuie că numele foarte sugestiv este o dovadă de prea multă imaginație din partea părinților săi și nu o mică aluzie la faptul că este pe jumătate inger și are puterea de a manipula mințile celorlalți. Cu bunăvoință caracteristică, jucătorul o va ajuta să descopere acest lucru și o va conduce prin cele 23 de misiuni dintre care doar aproximativ două treimi au loc în planul real, în timp ce altele se desfășoară în interiorul celor mai negre cosmaruri ale unora dintre personaje. Pentru a-i putea influența pe aceștia Angie trebuie să intre în mințile lor și să le înfrunte cele mai adânci temeri care se manifestă prin universuri aberante populate cu monștri înfrictori. Legile naturii sunt și ele abolite, iar armele folosite aici sunt cu adevărat bizare, vom avea la dispoziție, printre

altele, o drujbă semiorganică, un ochi smuls care emite raze și o capcană care conține un pitbull turbat.

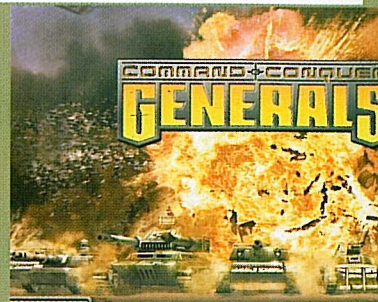
Problemele nu dispar însă o dată cu revenirea la realitate. Și aici vom avea de înfruntat poliția care preferă să tragă înainte de a pune întrebări și sectanții lui Aaron Crowley, chiar mai puțin interesați de conviețuirea pașnică și înfrățirea între popoare. În această privință Psychotoxic va fi un FPS destul de convențional, cu pistoale, puști și legi fizice mai previzibile.

Deși nu are o componentă multiplayer, jocul are o parte de singleplayer suficient de promițătoare încât să îl așteptăm cu interes, în ciuda numărului mare de stereotipuri pe care le exploatează cu nerusinare. Doar eroina și fizicul ei ieșit din comun ne îngrijorează și ne fac să ne întrebăm dacă nu cumva producătorii caută un succes facil prin exploatarea unui anumit segment al pieței, mai puțin preocupat de celelalte aspecte.



"CONTINE MISIUNI CARE SE DESFĂȘOARĂ ÎN INTERIORUL CELOR MAI NEGRE COSMARURI ALE UNORA DINTRE PERSONAJE"

COMMAND & CONQUER: GENERALS



UN RTS CU VECHIME, POLEIT CU NOILE TEHNOLOGII

INTERACȚIUNE

- 4 hărți de multiplayer
- 3 tabere implicate în conflict
- 3000 de testeri online pe serverele GameSpy, din 23.000 de persoane care s-au înscris în testul de multiplayer
- 3 luni înainte de lansarea oficială



DATA APARIȚIEI: 11 FEBRUARIE 2003

- PRODUCĂTOR: ELECTRONIC ARTS
- PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
- DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION
- WEB: [HTTP://WWW.GENERALS.EA.COM](http://www.generals.ea.com)

SERIA: COMMAND & CONQUER

Primul Command & Conquer a apărut în 1995, dar seria a avut cu adevărat succes de-abia în 1996, cu Red Alert. Au urmat Worldwide Warfare în 1998, Tiberian Sun în 1999 și Red Alert 2 în 2000. Perioada intermediară a fost presărată cu add-on-uri, gold version-uri și battle-pack-uri. După o incursiune destul de nefericită în genul FPS cu Command & Conquer Renegade la începutul anului acesta, Westwood s-a desprins parțial de Virgin Interactive și studioul Westwood Pacific s-a transformat în EA Pacific și a continuat lucrul la Command & Conquer: Generals, un joc care continuă tradiția doar conceptual, pentru că nu se mai petrece în universul SF dominat de tiberium, ci în zilele noastre.

ACUM PATRU SAU CINCI NUMERE, aruncam o privire fugară peste C&C Generals, convinși că deși producătorii promiteau să fie gata cu el de sărbători, urma să îl vedem de-abia anul viitor. Din fericire ocazia de a-l examina mai în detaliu a apărut mai repede decât credeam: Electronic Arts a decis să testeze jocul într-un beta-test multiplayer public. Din 23.000 de mii de potențiali candidați înscrși în doar cele 16 ore disponibile, 3000 au fost aleși pentru a testa jocul. După cum încurcate sunt căile Domnului, un CD a ajuns și în mâinile noastre. Plin de nerăbdare, am trecut printr-un proces confuz de conectare, complicat inutil și de prezența unui GameSpy ID pe undeva prin ingrediente, și în cele din urmă am ajuns în vâltoarea confruntărilor. Cerințele de sistem sunt destul de ridicate, și să nu vă mirați dacă veți primi un mesaj de avertisment pentru că sistemul nu corespunde cerințelor minime. Dar cerințele minime inumane sunt justificate și de grafica excelentă, care vă va impresiona cu siguranță. Aparent, dacă este să ne luăm după unele zvonuri cu iz oficial, Generals va fi unul dintre primele jocuri optimizate pentru DirectX 9 și GeForceFX.

În privința acțiunii, schimbările sunt evidente. A apărut clasa cea mai de jos din RTS-uri, cea a constructorilor, ceea ce înseamnă că nu veți mai vedea cum clădirile pe care le construiți apar din neant. De fapt, ele apar în continuare din neant, doar că aveți nevoie de un buldozer, un constructor sau ceva asemănător



care să stea lângă ele ca să le asigure creșterea. Sau să le repare atunci când se strică. De asemenea, fiecare dintre părțile implicate în conflict are câte o unitate colectoare de resurse. Resursele sunt reprezentate de grămezi amorfe de lăzi, care se epuizează încet-încet, și de sonde de petrol ce pot fi cucerite. Toate acestea generează bani. Mai puteți genera bani și prin intermediul unor unități/clădiri specifice pentru fiecare tabără: Supply Drops

pentru S.U.A., hackeri pentru China și piața neagră pentru GLA.

O altă noutate este sistemul de experiență care a fost implementat în locul mai vechiului sistem cu generali. Inițial, jucătorul trebuia să își aleagă unul dintre trei generali, fiecare cu bonusurile lui specifice. S-a renunțat la această abordare și mai nou fiecare jucător primește stele atunci când distruge clădirile inamicului, stele pe care le poate cheltui pentru a achiziționa diverse bonusuri. Aveți disponibilă o stea încă de la început, ceea ce, în cazul Chinei de exemplu, înseamnă că puteți produce unitățile de infanterie direct la nivelul de veteran.

Există și opțiuni de care nu avem nevoie, cum ar fi camera ce poate fi rotită sau trenuri și alte vehicule care se mișcă aleator pe șinele lor sau pe hartă și omoară soldații. Am fost impresionați de cele patru hărți de multiplayer și nu cred că această impresie ne va fi stricată în vreun fel de campania single player. Singura concluzie pe care o pot trage este că la începutul anului viitor genul RTS va fi dominat de C&C Generals.

Adrian Dorobăț

MULTIPLAYER: PERSONAJELE PRINCIPALE

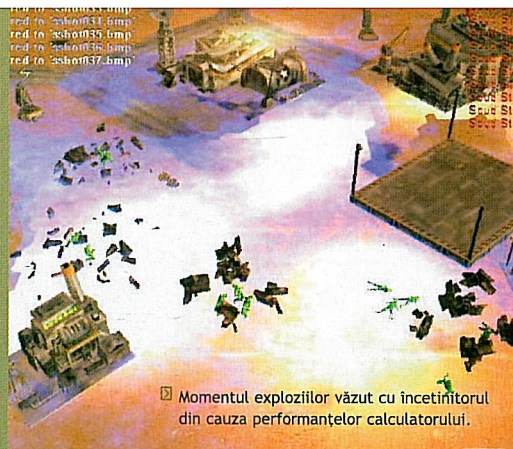
STATELE UNITE: Statele Unite sunt Statele Unite. Deși pornesc mai greu din cauza unui tech tree mai încălzit, beneficiază de o adunare mult mai rapidă de resurse, pentru că unitatea care le adună este un elicopter Chinook, care poate duce de două ori mai mult decât camionul chinezilor și de 8 ori mai mult decât un lucrător GLA. Sunt cei mai avansați tehnologic și acest lucru se vede în prezența tancurilor cu drone de mai târziu în joc. Super-arma lor, Ion Cannon-ul, este impresionantă dar nu are damage-ul bombei atomice.

CHINA: După cum știe toată lumea, chinezii sunt mulți. Asta se traduce în crearea a doi infanteriști pentru prețul a unui singur. Producătorii nu ne-au lămurit încă dacă este un feature sau un bug. China are cea mai puternică super-armă din joc: bomba atomică, care este devastatoare și arată extraordinar. Tancurile mamut care pot fi upgrdate cu tot felul de îmbunătățiri sunt și ele un avantaj: puteți adăuga pe ele un bunker, o mitralieră Gatling sau un difuzor de propagandă care vindecă unitățile (sic!).

GLA: Construită prin comasarea într-un singur concept a tuturor prejudecăților hollywoodiene (și deci ale oamenilor obișnuiți) despre teroriști, armata Global Liberation Army este caracterizată de unități ieftine și majoritatea slabe. Dar măcar sunt multe și este cel mai ușor să începi cu ei. În plus, GLA "joacă murdar" cu sisteme de tunele subterane, tractoare cu toxine și camioane capcană. Ca să nu mai vorbim de eroul național Jarmen Kell, sniper de meserie, care poate elimina șoferii din tancuri și alte vehicule.



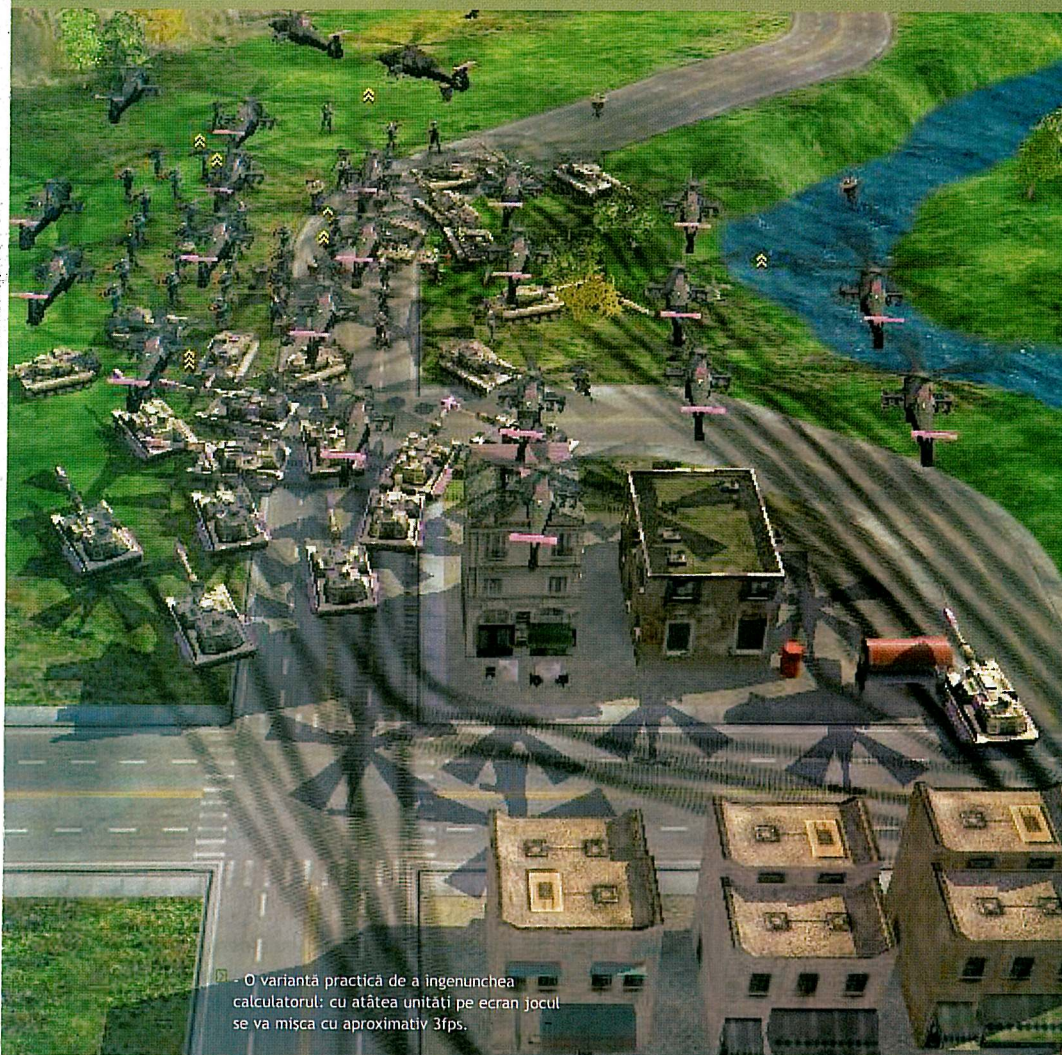
STRATEGIE



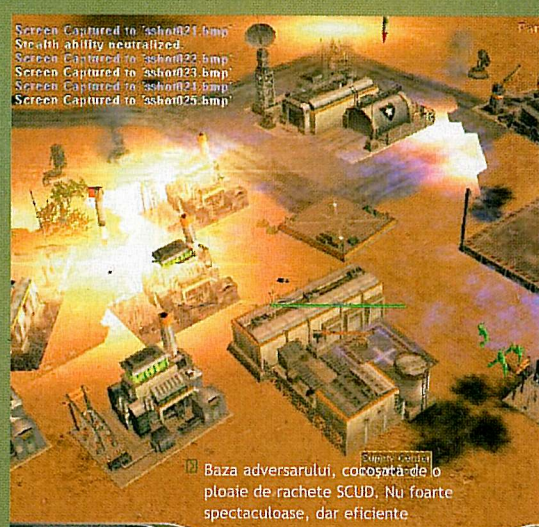
Ⓜ Momentul exploziilor văzut cu încetinitorul din cauza performanțelor calculatorului.



Meniul jocului este suprapus peste o scenă de luptă în care sunt implicate unități SUA și GLA.



Ⓜ - O variantă practică de a ingenunchea calculatorul: cu atâtea unități pe ecran jocul se va mișca cu aproximativ 3fps.



Particle Ion Cannon-ul americanilor în acțiune. În patru exemplare, o situație destul de greu de întâlnit într-un joc obișnuit 1-1



China își poate proteja clădirile cu bombe îngropate în pământ. Invizibile pentru adversari până ce calcă pe ele.

you have invoked the Lightning Storm power!

Continuarea foarte apreciatelor
Age of Empires și Age of Kings
abandonează istoria în favoarea
mitologiei dar rămâne fidel stilului
care a adus succesul seriei

Targeted on that type of unit
power
of storm power
using Weapons power

Una dintre misiuni
se desfășoară în
totalitate în vis

Unele lucruri nu se
schimbă niciodată,
așa că nici toată
mitologia din lume
nu poate opri un
rush bine făcut

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: ENSEMBLE STUDIOS • PUBLISHER: MICROSOFT • DISTRIBUITOR: MICROSOFT WEB: WWW.AGEOFMYTHOLOGY.COM

AGE OF MYTHOLOGY

Imperiile se destramă, regatele se prăbușesc, zeii sunt nemuritori

INTERACȚIUNE

- 3 rase foarte diferite, fiecare cu 3 zei majori și 9 zei minori
- 32 misiuni în campanie și un generator de hărți aleatoare pentru multiplayer

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium II 450MHz
- Memorie: 128Mb
- Video: 16Mb

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1 ■ NET: 12
- LAN: 12 ■ MODEM: 2 (56Kbps)

Jucatul pe internet se poate face prin intermediul Ensemble Studios Online, un serviciu gratuit asemănător cu Battle.net de la Blizzard, care clasifică jucătorii pe categorii și permite găsirea unor adversari de nivel apropiat.

ANUL ACESTA A FOST DESTUL DE SĂRAC DIN PUNCT DE vedere al strategiilor în timp real, dar a recuperat prin calitate ce a pierdut prin cantitate datorită lansării a două dintre cele mai așteptate reprezentante ale genului, Warcraft III și Age of Mythology. Despre ambele se poate spune că au meritat așteptarea deși au și dezamăgit puțin prin faptul că nu au fost atât de revoluționare pe cum păreau în teorie.

PRIMA IMPRESIE

S-a spus că până și meniul de la Warcraft III este mai bun decât majoritatea jocurilor, ceea nu este prea departe de adevăr, dar cu un amendament: meniul de la Age of Mythology este și mai reușit. Un factor cu siguranță minor, dar care face ca primul contact să aibă loc sub auspicii foarte favorabile. Trecerea la grafica 3D s-a dovedit în mod clar benefică, oferind în același timp desfășurare vizuală și funcționalitate, fără a suferi de veșnicile probleme ale camerei sau a crește în mod aberant cerințele hardware. Unitățile se mai pierd ocazional prin spatele clădirilor și camera poate fi rotită pentru a le recupera, dar astfel de evenimente sunt rare și nu afectează cursivitatea acțiunii. De altfel rotirea camerei se face foarte ușor, cu ajutorul roțiței de la mouse, în timp ce zoom (facilitate care chiar nu este niciodată necesară) se face cu ajutorul tastaturii. Deși puțin cam mici, unitățile sunt bine individualizate, arată și se mișcă excelent, manifestările zeilor sunt de-a dreptul spectaculoase și în general despre grafică nu se poate vorbi decât de bine. Și sunetul face o primă impresie foarte bună, dar în final rămâne pe undeva pe la

stadiul de acceptabil și are ca principală virtute faptul că nu atrage atenția în nici un fel. Alt lucru care surprinde la început este că desfășurarea jocului diferă foarte puțin de cea a predecesorilor săi în ciuda schimbărilor foarte mari care au avut loc.

GARGARENSIS

Personajul negativ are tot ce-i trebuie pentru a deveni vedeta unui serial de desene animate: numele de boală contagioasă, visele de nemurire și supuși inapți care eșuează de fiecare dată. Bineînțeles, el se confruntă cu o echipă de super-eroi pentru care salvarea lumii este ocupația de zi cu zi și, în mod invariabil, după fiecare eșec îi amenință pe aceștia din vârful unui munte că data viitoare lucrurile vor sta altfel. Personajul pozitiv, și el creație a celor de la Ensemble, se numește Arkantos și



Apa arată excelent, cu mici valuri care se sparg la mal și vegetație acvatică în locurile mai puțin adânci



Eroii au parte și de câteva vizite în regatul subteran al lui Hades

idcni
prezentari

ZOOM

LUCRĂTORII CARE NU AU NICI O ACTIVITATE POT FI DEPISTAȚI FOARTE UȘOR CU AJUTORUL ACESTEI PICTOGRAME

RTS

"Desfășurarea jocului diferă foarte puțin de cea a predecesorilor săi în ciuda schimbărilor foarte mari care au avut loc"

este cel mai de seamă erou al Atlantidei, amiralul flotei și protectorul poporului său. Modul în care vikingii și grecii se înțeleg din prima clipă fără a avea nevoie de vreun tranzlator universal iar zeii au limite geografice care îi împiedică să acționeze în afara patriei natale nu permite intrigii să capete profunzimea pe care ar fi putut-o avea, dar faptul în sine, că acum campania urmărește o poveste, este bun și o face mai atractivă decât campaniile din Age of Empires care nu dădeau jucătorului suficientă motivație să le continue. În ciuda inspirației

ZEII INTRĂ ÎN SCENĂ

Sistemul de resurse a fost modificat puțin, piatra a dispărut și a fost înlocuită cu o resursă mai specială, favoarea zeilor. Fiecare civilizație are trei zei majori, care se diferențiază destul de mult de ceilalți prin bonusurile deosebite pe care le dau. Astfel, preoții zeului egiptean Set pot converti animalele sălbatice pentru a lupta alături de trupe, Hades readuce o parte din luptătorii morți sub formă de fantome, eroii lui Loki conjură unități mitice în timpul luptei, și așa mai departe. Jucătorii își pot personaliza

JUCĂTORII ISI POT PERSONALIZA ARMATA SI MAI MULȚ PRIN ALEGEREA UNUIA DINTRE CEI DOI ZEI MINORI CARE SUNT DISPONIBILI LA FIECARE AVANSARE ÎNTR-O NOUA EPOCA

neortodoxe din perioada copilăriei povestea integrează bine un număr de mituri cunoscute cu imaginația, misiunile sunt foarte variate și interesante, bine legate între ele de evoluția intrigii. Totul începe cu simple atacuri ale piraților, continuă cu asediul Troiei și capătă în timp proporții epeice, eroul fiind nevoit să meargă până la capătul lumii și chiar ceva mai departe.

Bineînțeles că jocul nu se limitează la campanie, pentru mulți posibilitatea cea mai atractivă rămâne aceea de a juca hărțile create aleator, fie împotriva unui oponent controlat de calculator fie împotriva unui uman.

armata și mai mult prin alegerea unuia dintre cei doi zei minori care sunt disponibili la fiecare avansare într-o nouă epocă. De exemplu Zeus are de ales atunci când trece din epoca arhaică în cea clasică între Atena și Hermes. Fiecare zeu aduce o unitate mitică proprie, unele îmbunătățiri la fel de mitice și de proprii și are o putere specială, care nu poate fi utilizată decât o singură dată într-un joc, dar poate schimba soarta confruntării. Unitățile mitice sunt mult mai puternice decât cele normale și au lovituri speciale cu efecte devastatoare, de exemplu ciclopul pot apuca un inamic sau un trunchi de copac și să-l

INGREDIENTUL MINUNE: LEGENDELE OLIMPULUI

Cei fascinați în copilărie de cărțile lui Alexandru Mitru vor fi încantați să găsească aici majoritatea eroilor care fac subiectul acestor cărți și o multime în plus. Ensemble a depus eforturi deosebite pentru a se documenta și, deși s-au făcut destule concesii în favoarea echilibrării jocului,



Age of Mythology este pe cât de educativ poate fi un joc fără să devină plictisitor.

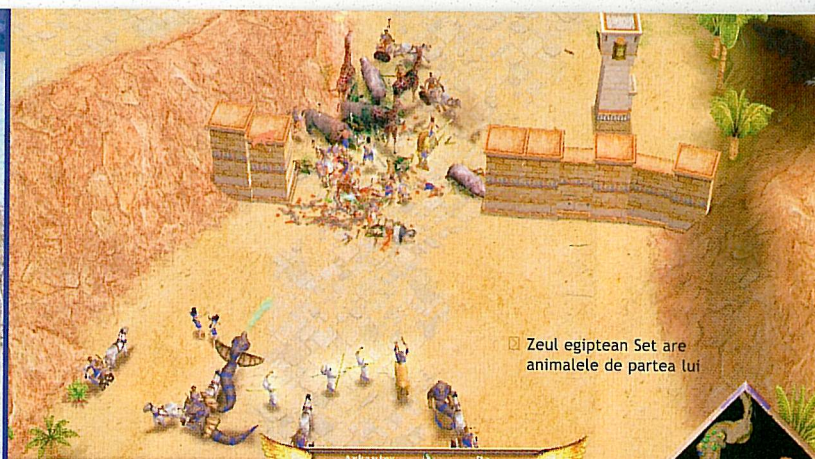


Zoom-ul nu este foarte util dar scoate în evidență realizarea grafică

jocuri prezentări



Unitățile aflate la înălțime au un bonus la atac, iar cele aflate mai jos suferă o penalizare



Zeul egiptean Set are animalele de partea lui



Trupele se așează în mod automat în formații, cu arcașii în spatele infanteriei



Mare parte din acțiune are legătură cu un număr de porți care trebuie apărate cu orice preț

Gargarensis: The door is cracking!

Damage to Tartarus Gate

AGE OF MYTHOLOGY

(CONTINUARE)

aruncă asupra unui grup întreg. Aceste unități costă destul de mult favor încât să nu existe niciodată prea multe pe câmpul de luptă și sunt vulnerabile în fața celeilalte noi apariții, eroii. Eroii nu cresc în experiență și nu fac nimic special, sunt pur și simplu unități ceva mai puternice decât cele normale dar cu un bonus împotriva creaturilor mitologice. Ca și restul seriei, Age of Mythology utilizează (în exces poate) cea mai veche metodă de a diferenția unitățile, sistemul hârtie-foarfecă-piatră. Lucrurile decurg în felul următor: arcașii bat infanteriștii dar sunt vulnerabili în fața cavaleriștilor, care la rândul lor pierd în fața infanteriei. Dar Ensemble nu s-a oprit aici și a inventat și arcași specializați să lupte împotriva altor arcași, infanteria anti-infanterie și a acoperit aproape fiecare posibilitate imaginabilă, la care se mai adaugă și armele de asediu utile împotriva clădirilor. Acum peste toate acestea se mai suprapune un strat, monștrii buni împotriva oamenilor obișnuiți, eroii puternici împotriva monștrilor dar ușor de învins de câțiva soldați. Acest lucru încurajează armatele mixte și folosirea tacticii în timpul confruntărilor fără a face apel la dexteritatea jucătorului, pentru că toate unitățile își folosesc abilitățile speciale în mod automat.

MAREA ÎNTREBARE

Minusuri semnificative nu există, doar inteligența artificială pare să nu fi suferit nici o modificare

CIVILIZATIILE

GRECII



Grecii sunt **facțiunea** cea mai asemănătoare cu cele din Age of Empires și necesită cel mai scurt timp de adaptare pentru cei familiarizați cu seria. Unitățile lor sunt foarte puternice și diversificate dar și foarte scumpe, iar numărul de eroi este limitat la câte unul pe fiecare epocă. Favorul este generat de oamenii care se roagă la templu, ceea ce îl face o resursă absolut obișnuită. Un avantaj semnificativ este dat de posibilitatea de a explora foarte rapid cu ajutorul pegasilor, unități mitice zburătoare cu un cost redus.

EGIPTENII



Egiptenii se **bazează mai mult pe defensivă** și dezvoltare economică, iar unitățile lor sunt mai slabe și mai ieftine decât ale celorlalți. Egiptenii construiesc monumente spectaculoase care cresc favorul fără să mai fie nevoie de lucrători. Construcția de clădiri nu necesită lemn, unele fiind chiar gratuite în timp ce altele costă mai mult aur. Un bonus defensiv interesant sunt mercenarii, unități care se construiesc instant dar dispar prea repede pentru a fi utile în atac. Eroii lor sunt faraonul și preoții, care ajută la susținerea economiei, vindecă, dar sunt și destul de utili în luptă împotriva unităților mitice.

NORDICII



Nordicii sunt **cei mai agresivi**, în principal datorită faptului că singura modalitate de a câștiga favoarea zeilor pentru ei este să lupte. Totuși compensează numărul mai mic de unități mitice prin numărul mai mare de eroi, care sunt produși la fel ca orice unitate. Lucrătorii lor strâng resursele în puncte mobile, ceea ce eficientizează semnificativ acest proces. În afară de lucrătorii obișnuiți, nordicii mai au și piticii care sunt foarte buni la colectarea aurului. Orice unitate de infanterie poate construi clădiri, în timp ce lucrătorii se ocupă doar de strânsul resurselor.



Arkantos și Ulise, două dintre cele mai importante personaje



Age of Mythology este primul din serie care folosește secvențe cinematice pentru a introduce misiunile

și are cam aceleași probleme ca și până acum. Setările de agresivitate ale unităților nu sunt prea bine alese, acestea fie fugăresc inamicii până la capătul pământului fie sunt prea pasive și nu atacă fără ordin. Inamicii controlați de calculator au o slăbiciune ciudată pe hărțile în care sunt izolați de apă, continuând să-și construiască unități terestre în exces dar fără a se deranja să le ofere și vreun mijloc de transport.

Bineînțeles, o întrebare vine de la sine: este Age of Mythology mai bun decât Warcraft III? Comparația este pe atât de inevitabilă pe cât este de inutilă, pentru că diferențele dintre ele sunt de stil, nu de calitate. Cei care preferă un joc mai alert în care viteza de reacție are un rol decisiv vor spune despre AoM că este plictisitor, iar cei pentru care dezvoltarea economică și gândirea strategică este mai importantă vor afirma același lucru despre Warcraft. Cei mai mulți însă le vor aprecia pe amândouă.

Bogdan Bridinel



Ploaia cu meteoriți este nu numai cea mai devastatoare putere dar și cea mai spectaculoasă

EVALUARE GENERALĂ

- + campania este bine realizată și suficient de lungă
- + modul în care aduce atâtea noutăți fără a necesita o mare perioadă de adaptare este remarcabil
- + un joc perfect finisat, fără nici o problemă relevantă
- intriga este sub cea din desenele animate Saber Rider

JOCURI ALTERNATIVE

Age of Mythology



Age of Empires 2



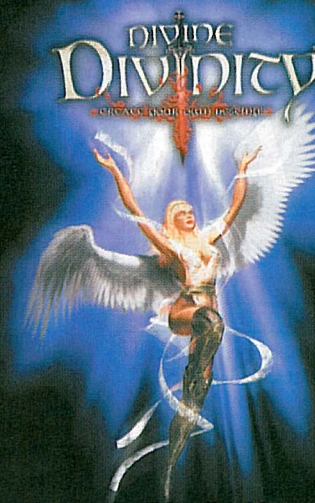
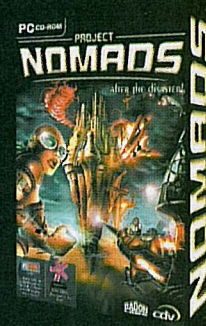
Warcraft III



VERDICT XTREME PC

Nu revoluționează genul dar este o evoluție semnificativă

9



De sărbători,
strategia
este

MONOSIT
Conimpex

Pentru lista completă puteți suna
la tel: 330.63.52; 330.23.75;
330.45.80; tel/fax: 330.63.51
e-mail: monosit@rdsnet.ro
www.monosit.ro

Comenzile de pe site beneficiază
de 5% discount !!!

Ne puteți vizita și în
Splaiul Unirii 4, Bl. B3, Sc. 2, Ap.
10 (blocul Sitrac Center
din Piața Unirii)



Obiectele blochează câmpul vizual al unităților, iar inamicii răspândiți printre ziduri vă vor masakra unitățile pentru că ei nu prea au această problemă

Traectoria boltită a armelor conferă o tridimensionalitate lăudabilă luptelor

Dialogurile dintre eroii negativi și pozitivi și portretele lor stil manga vă vor duce cu gândul către un serial japonez de proastă calitate. Nu vă lăsați păcăliți



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: EUGEN SYSTEMS • PUBLISHER: ARXEL TRIBE • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.GLADIATORS.ARXELTRIBE.COM

GLADIATORS: THE GALACTIC

Un titlu care scutură din amorțeală genul RTS

INTERACȚIUNE

- 3 rase (human, magic, galactic) cu câte 7 unități specifice și un erou
- 3 campanii a câte 10 misiuni fiecare
- 8 hărți de multiplayer

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 500MHz
- Memorie: 64Mb RAM
- Video: DirectX 16Mb
- HDD: 600Mb

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

GREG CALLAHAN CONDUCE O TRUPĂ DE SOLDĂȚI

printre dealuri acoperite de verdele fetid al junglei. O ploaie de foc începe brusc, forțându-i să se regroupeze și să încerce un asalt asupra inamicului organizați într-o linie răsfirată. Mitralierelor încep să latre și creaturile abominabile ale lui Fargass se țină în propriul sânge verde. Câteva însă, înarmate cu săbii mai mari decât ele, taie în carne vie cu zgomot de malaxor. Pentru o clipă rezultatul bătăliei pare în cumpănă, însă deodată soldații lui Callahan sunt înconjurați de un halou alb-albăstrui și rănilor le sunt vindecate ca prin minune. Adversarii sunt eliminați rapid în uralele mulțimii. Un moment obișnuit din viața unui gladiator stelar.

GLADIATORS: GALACTIC CIRCUS GAMES ESTE UN JOC

construit în jurul unei povești anorexice, care este la fel de plină de clișee ca un film cu Arnold Schwarzenegger. Filmul introductiv este o succesiune de planșe tip bandă desenată peste care se aude un tip cu o voce cocoșată

de gravitatea faptelor ce narează întâmplări care ar putea foarte bine face parte dintr-un film SF din perioada anilor '50-'60. Grafica stil manga nu este nici ea un element pe care să îl puteți înghiți cu ușurință pe stomacul gol. Iar acțiunea propriu-zisă bate mai mult înspire arcade decât înspire RTS.

Paradoxal însă, în ciuda tuturor acestor minusuri, jocul este unul dintre cele mai bune RTS-uri pe care l-am jucat în ultima vreme. Singura explicație pe care am găsit-o este că în general jucătorilor, ca și mie, le place violența dusă la extrem. Iar în Gladiators, acțiunea este pe primul plan și constă în distrugerea clădirilor și masacrarea inamicului. Violența este atât de colorată, atât de evidentă, încât practic depășește barierele ecranului și o vezi derulându-se pe spatele pleoapelor atunci când, obosit, te duci la culcare.

Rețeta jocului este extrem de simplă: trei rase se înfruntă într-un turneu al morții, în serii de meciuri unu-la-unu. Fiecare rasă are un erou, care are în

EXPANSION PACK 1.20

Ca orice joc din ultima vreme, Gladiators a fost grăbit pe piață și deși este destul de stabil, producătorii nu au ezitat să lanseze aproape imediat un Expansion Pack care aduce îmbunătățiri și corectează bug-uri minore. Acesta va putea fi transferat începând cu 15 noiembrie de pe site-ul jocului și alte site-uri de profil și va conține încă 17 hărți de multiplayer, pe care vor putea fi jucate mai multe moduri de joc (capture the flag, deathbowl).





Pe aici nu se trece
varianta SF. În rolul
maiorului Callahan -
Sergiu Nicolaescu



Greg D. Callahan

20 0
150/160



jocuri
prezentări

INGREDIENTUL MINUNE: MULTIPLAYER

Experiența multiplayer din *Gladiators* este secundară celei single player doar prin durată. Datorită faptului că resursele (jokerii) sunt disponibile imediat, dar limitate în ceea ce privește cantitatea și că fiecare jucător poate conjura toate creaturile din dotare, lupta este mult mai tactică, iar confruntările pentru capturarea punctelor cheie de pe hartă sunt aprige. Din păcate suportul pentru jocurile LAN nu este pe măsura celui pentru jocurile de pe Internet, iar numărul de hărți este limitat. Opțiunea de a intra într-un joc după ce acesta a început este totuși remarcabilă, iar modulul de multiplayer dă valoare suplimentară unui joc de altfel excelent.



CIRCUS GAMES

RTS

Un masacru spectaculos
ce demonstrează fără urmă
de îndoială că rețeta succesului
este de fapt foarte simplă

subordinea lui 8 tipuri de unități, exemplare din fiecare putând fi recreate după dorință printr-un spawn point. Singura resursă necesară și singura existentă în joc sunt jokerii, cărți cu diferite valori ce pot fi folosite pentru a "achiziționa" unități, dar și pentru a folosi diferitele bonusuri și power-up-uri răspândite pe hartă. În momentul în care exemplarele dintr-un anumit power-up se epuizează, el mai poate fi totuși folosit în schimbul a 30 de jokeri.

MISIUNILE DIN CAMPANIA SINGLE PLAYER SUNT

construite în general pe același calapod: cu unitățile disponibile la început atacați un spawn point al inamicului sau o zonă în care se găsesc mulți jokeri sau bonusuri. După cucerirea respectivei zone trebuie de obicei să vă așteptați la replica devastatoare a inamicului. Dacă rezistați la ea, porniți mai departe, până ce îi găsiți eroul și îl omorâți. Desigur, nu este chiar totul atât de simplu: mai există și ambuscade și învâluiri și camuflaj și atacuri surpriză. Dar din moment ce inamicul are aparent resurse infinite la dispoziție, are aproape întotdeauna disponibilă o unitate de rang mai mare decât aveți voi și nu atacă niciodată cu eroul, în afară de bătălia finală, fiecare misiune este un drum anevoios pe hărți întortocheate, drum întrerupt foarte des cu masacre intens colorate. Și asta nu e rău deloc, pentru că satisfacția finală este pe măsura iritării de pe parcurs. Vă veți blestema deciziile proaste și veți sări în sus de bucurie când o manevră tactică se va dovedi fatală pentru trupele adversarului.

De la zece minute pentru prima misiune veți ajunge la mai mult de două ore timp efectiv de joc pentru ultima misiune dintr-o campanie. Asta înseamnă timpul

pe care îl indică cronometrul de pe ecran, nu cele două zile de salvări și încărcări repetate de care s-ar putea să aveți nevoie pentru a câștiga misiunile terminale. Din punct de vedere grafic și sonor jocul este excelent. În ciuda unor texturi de dimensiuni reduse și a unui număr de poligoane mic per personaj, jocul arată foarte bine în afara momentelor în care faceți zoom, opțiune de care chiar nu aveți nevoie. Iar compromisurile respective au efecte pozitive în privința performanțelor: jocul merge foarte bine chiar și în 1280x1024 pe un sistem mediu, cu peste 50 de personaje pe ecran. Muzica este un tehno alert, cu momente de tensiune bine alese, al cărei singur defect este că nu a fost creată într-o buclă perfectă iar trecerea de la sfârșitul unei melodii la începutul ei sau al alteia este prea rapid și zgârie urechile uneori. Efectele diverselor arme și sunetele asociate diverselor evenimente din joc sunt foarte bine alese, astfel încât vă puteți da seama ce se întâmplă chiar și cu ochii închiși. Atitudine pe care totuși nu o recomandăm.

În momentul în care producătorii anunțau *Gladiators* ca fiind primul din noul val de RTS-uri am tratat afirmația ca pe orice frază pompoasă de același gen de pe cutia unui joc: o lăudăroșenie exagerată tipică marketing-ului din domeniul divertismentului digital. Trebuie să recunoaștem că ne-am înșelat. În ciuda rețetei simpliste și a poveștii neinspirate, jocului nu i se poate reproșa în final mare lucru. Dacă va prinde și producătorii vor face din multiplayer ceea ce au promis, jocul ar putea fi cu adevărat primul dintr-un nou val de RTS-uri.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALĂ

- grafică atractivă fără cerințe enorme pentru sistem
- acțiune alertă fără compromisuri
- nu tocmai cea mai originală rețetă pentru un joc

JOCURI ALTERNATIVE

Gladiators

S.W.I.N.E

Army Men



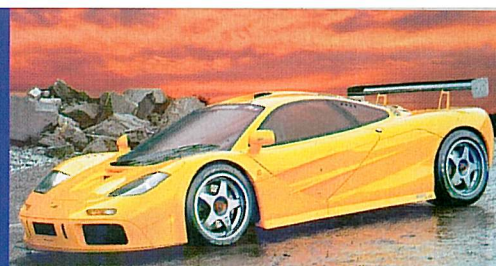
VERDICT XTREME

Pentru cei care doresc
confruntări alerte și
sângeroase

8

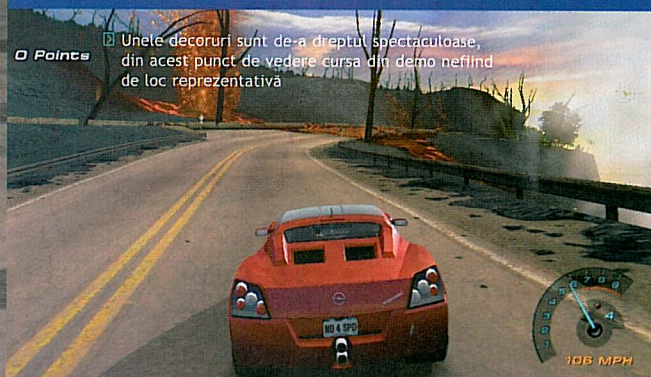


Cel de al șaselea joc din seria Need for Speed renunță la stilul realist din titlul precedent și se întoarce la genul arcade din Need for Speed 3: Hot Pursuit



INGREDIENTUL MINUNE: MINUNI PE PATRU ROTI

Modelarea realistă a mașinilor are ca rezultat evident faptul că unele dintre ele sunt mai bune decât altele, chiar și în cadrul aceleiași categorii. McLaren F1 rămâne în continuare regina șoselelor datorită combinației aproape perfecte de viteză, accelerație și manevrabilitate, dar nu este singura care merită atenția pasionaților. Dintre noutăți cea mai spectaculoasă este noul Lamborghini Murcielago, alături de care mai merită menționate Ferrari 360 Spider, Aston Martin V12 Vanquish, BMW Z8.



PREȚ: 28\$ • PRODUCĂTOR: EA GAMES • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION

NEED FOR SPEED HOT

Cel mai nedreptățit joc al acestei perioade

INTERACȚIUNE

- 2 tipuri de campionat care totalizează împreună 66 evenimente
- peste 20 de mașini exotice și excelent redată
- 12 trasee care au fiecare câte patru variante

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128Mb
- Video: 32Mb

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

Declarațiile inițiale susțineau că va exista și opțiunea de split-screen dar în cele din urmă s-a dovedit că aceasta nu există, ceea ce este păcat pentru că jocul de multiplayer este cea mai plăcută parte a jocului.

CONTINUAREA UNEI SERII DE SUCCES PARE

în principiu o investiție sigură și majoritatea producătorilor de jocuri cred acest lucru. Totuși realitatea este că o nouă apariție dintr-o astfel de serie este în pericol să fie judecată mult mai aspru decât în cazul în care ar fi fost un produs de sine stătător și va trebui să satisfacă așteptări mult mai mari. Acesta este

ORICAT DE COPILĂRESC AR PĂREA, ACEST MOD DE JOC ARE CHIAR EFECTUL SCOTAT

și cazul lui Hot Pursuit 2, care vine după excelentul Porsche 2000 dar nu se încadrează deloc în aceeași categorie și a fost judecat foarte mult în comparație cu acesta. Dacă în Porsche 2000 s-a pus foarte mult accentul pe simularea cât mai exactă a realității, acum obiectivul principal este stimularea la maxim a adrenalinei prin orice mijloc, obiectiv pe care în general putem spune că îl atinge.

URMĂRIREA FIERBINTE

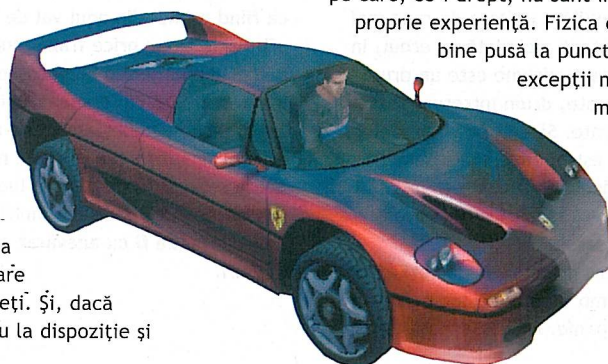
Modul de joc principal este cel care dă și numele jocului, cel în care concurenții sunt doar una dintre provocări la care se adaugă și polițiștii cărora cea mai bună metodă de a opri un vitezoman li se pare izbirea acestuia de parapet. Și, dacă în acest fel nu reușesc, au la dispoziție și

variante de a chema un elicopter ucigaș care umple strada de capcane explozive, evident, în scopul de a proteja siguranța publică. Nu lipsesc din peisaj nici oamenii nevinovați care se află întâmplător pe traseu, doar că nu sunt chiar atât de nevinovați și lucrul care îi amuză cel mai mult este să devieze puțin pe contrasens atunci când ajung foarte aproape de un concurent.

Oricât de copilăresc ar părea, acest mod de joc are chiar efectul scontat, anume provocarea atât de căutate senzații tari. În modul Championship toate acestea dispar și avem de a face cu o cursă foarte cinstită, mai ușoară, dar parcă nu la fel de interesantă.

În privința mașinilor, practic nu se poate face nici un reproș, ele arată superb și au un comportament foarte bine individualizat, modelat după cel real, lucru pe care, ce-i drept, nu sunt în măsură să-l confirm din proprie experiență. Fizica este în cea mai mare parte bine pusă la punct dar există și câteva

excepții notabile. În primul rând mașinile sunt prea ușoare și cea mai mică izbitură are ca rezultat o cascadă prelungită cu efect dezastruos asupra poziției în clasament. Pe de altă parte aceste lovituri abia dacă reușesc să le zgârie puțin





Atacul clonelor?
În unele dintre
curse totii
concurenții au
aceeași mașină

2000 Points

5th: Yuen

0 Points

1st: Yuen

Vederea din interiorul
mașinii este prea
simplificată dar oferă
cea mai bună senzație
de viteză



5th: Yuen

2000

CINE SAPĂ GROPA ALTUIA POATE CĂDEA SINGUR ÎN EA
IAR POLIȚIȘTII CARE ALEARGĂ DUPĂ INFRACTORII SE POT
LOVI DE CAPCANELE PUSE DE ALȚI POLIȚIȘTI

WEB: WWW.EA.COM/EAGAMES/OFFICIAL/NFS_HOTPURSUIT2

PURSUIT 2

RACING

"Concurenții sunt doar una dintre provocări
la care se adaugă și polițiștii cărora cea mai
bună metodă de a opri un vitezoman li se
pare izbirea acestuia de parapetii"

caroseria și nu le influențează în nici un fel
performanțele. Este foarte adevărat că atunci când ai
de a face cu reprezentanți ai legii cu principii naziste,
civili diabolici și ai deasupra un nebun care aruncă
bombe, ultimul lucru pe care ți l-ai dori este o mașină
ușor de dereglat, dar momentul în care te avânți cu
două sute de kilometri pe oră într-un zid și te vezi
aruncat înapoi ca o minge de ping-pong nu prea are
darul de a entuziasma. La fel de dezamăgitor este și
faptul că în cea de a șasea ediție a seriei singurul mod
în care jucătorii pot afecta mediul înconjurător este
smulgerea din pământ a semnelor de circulație, ceea ce
puteau să facă încă de la primul joc.

PUNCTUL PE I

Traseele sunt bine realizate, semnificativ mai lungi și
mai variate decât cele din jocurile anterioare, dar

faptul că pot fi parcurse în mai multe feluri
compensează doar parțial numărul relativ mic. Senzația
de viteză este un subiect discutabil, trecerea într-o
fracțiune de secundă prin spațiul îngust dintre un
autobuz derapat și o mașină de poliție așezată în
mijlocul drumului are un efect foarte plăcut, dar în
același timp, raportată la decor, viteza nu pare mai
mare decât a unui biciclist aflat într-o plimbare de
plăcere pe malul mării. Coloana sonoră contribuie din
plin la creșterea tensiunii, motoarele sunt asurzitoare,
ciocnirile sună mai veridic decât arată, iar muzica
încadrează bine acțiunea trepidantă prin melodii pe
măsură.

Cei care așteptau de la acest joc să continue în
direcția dată de Porsche 2000 au fost cu certitudine
dezamăgiți, motiv pentru care el a generat multe reacții
negative. Totuși asta nu schimbă faptul că Hot Pursuit 2

este un arcade reușit, foarte
captivant și al cărui
multiplayer se poate constitui
într-o ocupație de lungă
durată.

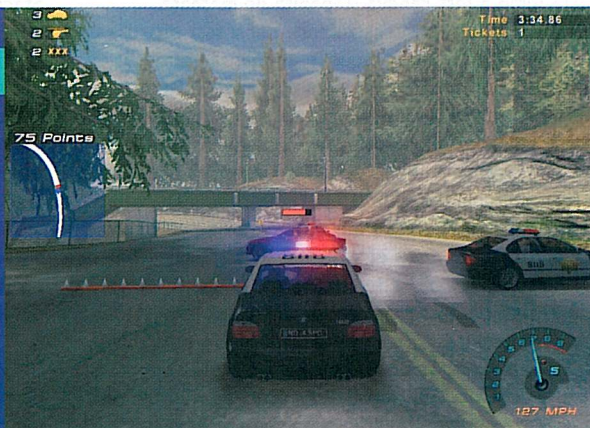
Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- traseele bine realizate
- mașinile modelate în
concordanță cu realitatea
- coloana sonoră foarte dinamică
- interactivitatea este redusă la
minim

FII POLITISTUL

Modul Be the Cop ne permite să trecem de
partea bună a baricadei și este la fel de
interesant ca și modul normal. Atunci când
ajunge în apropierea unui infractor polițistul
trebuie să pornească sirena pentru a-și declara
intenția de a-l aresta apoi nu trebuie decât să-l
lovească până ce bara roșie care se vede
deasupra se goleşte. La nevoie poate chema
întăriri, baraje rutiere, sau chiar elicopterul
pentru a-l ajuta în misiunea sa.



75 Points

JOCURI ALTERNATIVE

Need for Speed Hot Pursuit 2

Porsche 2000

Road Challenge

VERDICT XTREMP

O experiență plăcută,
deși nu cea la care
ne așteptam

8

O combinație originală de genuri care se desfășoară într-un univers izvorât parcă dintr-un roman de Jules Verne.

Deposederarea de pământ poate avea un sens foarte propriu în acest loc

Bineînțeles că personajul controlat de jucător este singurul activ iar ceilalți asteaptă liniștiți ca acesta să rezolve toate problemele

PREȚ: 20\$ • PRODUCĂTOR: RADON LABS • PUBLISHER: CDV • DISTRIBUTOR: MONOSIT WEB: WWW.PROJECT-NOMADS.COM

PROJECT NOMADS

Ești un inginer-vrăjitor care zboară printre nori. Ce ți-ai putea dori mai mult?

INTERACȚIUNE

- peste 40 de inamici diferiți
- 3 personaje care oferă fiecare o experiență diferită

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 450MHz
- Memorie: 64Mb.
- Video: 32Mb

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 8
- MODEM: 0

Jocul de multiplayer are un potențial extraordinar dar acesta nu este valorificat în întregime de hărțile care există. Faptul că nu se poate juca pe internet este un minus major, singura speranță rămânând un eventual patch.

ÎN ULTIMA PERIOADĂ IMAGINAȚIA PRODUCĂTORILOR

de jocuri pare să fi atins un stadiu de blocaj, al cărui rezultat este numărul incredibil de jocuri bazate pe cel de-al doilea război mondial, mulțimea de continuări și transpunerea majorității filmelor în jocuri, deși cele mai multe nu se pretează la așa ceva. În acest moment un joc cum este Project Nomads, original și plin de imaginație, vine ca o veritabilă gură de aer proaspăt care ne mai ajută să ne revenim din ameteala dată de atâtea AD&D și WW2.

UN PARADIS NECONVENȚIONAL

Așadar nu avem de a face cu vreo lume extrasă din opera lui Tolkien sau din cărțile de istorie ci de una complet diferită, care funcționează după alte legi decât a noastră. Această lume a fost cândva stăpânită de marea civilizație a maeștrilor-constructori, dar a fost distrusă de o explozie teribilă, așa că acum n-au mai rămas decât mici insule care plutesc fără țintă prin spațiu. Populația rămasă este formată din nomazi care au ca principală ocupație căutarea și exploatarea prețioaselor artefacte rămase din vremurile bune. În centrul atenției noastre se află trei prieteni, cei mai pricepuți dintre nomazi, aflați în căutarea unei comori ce i-ar putea aranja pentru tot restul vieții lor. Pe drum ei sunt atacați de Santinele, grup ocult responsabil și de distrugerea planetei, doi dintre ei sunt capturați, iar cel de al treilea reușește să scape. La început jucătorul alege unul dintre aceste trei personaje, evident, cel care scapă și pornește să îi salveze pe ceilalți doi. Norocul său este că pe insula pe care eșuează găsește un ultim reprezentant al vechii

civilizații încarcerat de aceleași Santinele și în consecință dispus să-i ofere o mână de ajutor. După o scurtă inițiere în tainele folosirii vechilor cristale, personajul principal este pregătit să înfrunte răul și să salveze planeta, sau ce a mai rămas din ea.

Cristalele sunt folosite pentru a ridica din neant clădiri, ceea ce consumă și o anumită cantitate de energie, singura resursă a jocului. Clădirile au diverse funcții, de la absolut necesarul propulsor care face insula să se deplaseze la turete, centrale energetice sau fabrici de avioane. Partea de strategie cam la atât se limitează dar, ținând cont de faptul că totul se integrează într-o singură interfață și are o acțiune cursivă, mai corect ar fi să nu împărțim jocul în secțiuni distincte. Practic trebuie să faci totul singur, dacă o clădire este afectată de atacurile inamice te duci personal la ea și o repari, dacă vrei să deplasezi insula te duci la propulsor și îl pornești, și așa mai departe. Pare plictisitor și uneori chiar este, dar în general toate acestea nu ocupă foarte mult timp și principală preocupare rămâne împrăștierea în spațiul cosmic a tuturor celor care nu-ți împărtășesc viziunea asupra lumii. În mod normal aceasta presupune controlarea armelor pe care am avut în prealabil grijă să le instalăm pe insulă pentru că unele turete nu trag automat iar avioanele nu au foarte multă inițiativă atunci când funcționează autonom și își asumă un rol mai curând defensiv.

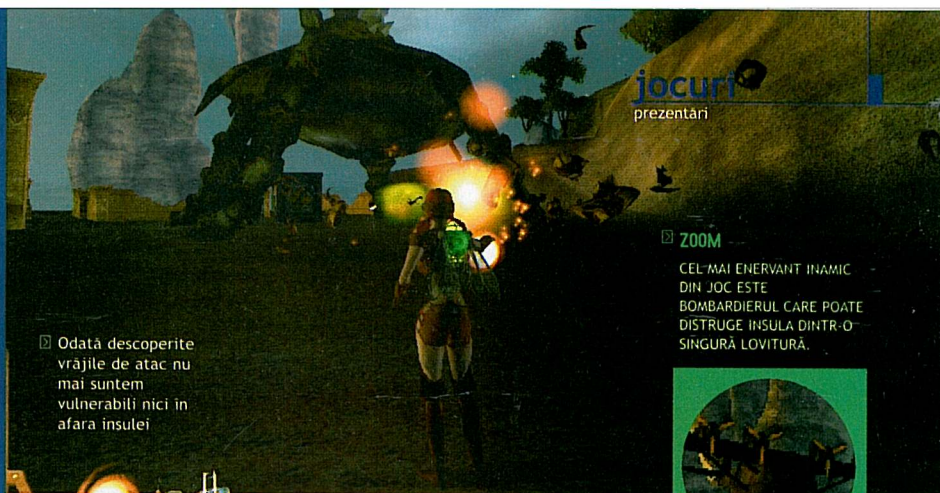
UN PARADIS IMPERFECT

Există însă și cazuri în care personajul este nevoit să părăsească insula, caz în care singura formă de luptă pe

INGREDIENTUL MINUNE: INSULE ZBURATOARE

Ideea a apărut pentru prima dată în romanul Călătoriile lui Gulliver și, deși este foarte interesantă, nu a fost folosită prea mult, probabil datorită faptului că este greu de integrat într-un cadru cât de cât realist. Cei de la Radon Labs au înțeles însă că realismul se constituie într-o limitare inutilă pentru un joc pe calculator și nu au ezitat să construiască un univers foarte diferit de cel

cunoscut. Micile parcele de pământ care mai există plutesc prin spațiu fără să fie afectate de vreun fel de gravitație, spre deosebire de oameni, care se comportă normal cu excepția faptului că nu pătesc nimic atunci când cad de la înălțimi foarte mari. Insulele pot fi deplasate cu ajutorul unor motoare și pot fi transformate în adevărate fortărețe prin construirea de diverse structuri pe ele.



ACȚIUNE/STRATEGIE

"Ținând cont de faptul că totul se integrează într-o singură interfață și are o acțiune cursivă, mai corect ar fi să nu împărțim jocul în secțiuni distincte."

care se poate baza sunt vrăjile ofensive. Din păcate modul de control al personajului este prost conceput și poate deveni destul de enervant. Nici gând de paș lateral iar cel în spate este atât de lent încât devine absolut inutil și singura direcție de deplasare rămâne înainte. Controlul nu este configurabil și plasarea foarte neinspirată a butonului de folosire a vrăjilor pe CTRL face ca momentele în care acestea sunt necesare să fie destul de neplăcute. Combinată cu un mod de detectare a coliziunilor foarte ciudat, această lipsă de mobilitate face ca personajul să se blocheze uneori prin peisaj și, deși întotdeauna am reușit să mă eliberez, aceste momente au darul de a strica distracția. În timp ce poți obșnuir cu această interfață dar ar fi fost mai bine dacă

nu era nevoie, mai ales că ar fi putut fi îmbunătățită destul de ușor, singura explicație pentru modul în care se prezintă fiind insuficienta testare a jocului. Alte probleme sunt date de caracterul foarte monoton al unora dintre misiuni care se pot transforma într-o muncă de rutină nu prea distractivă, în special pentru că sunt ceva mai lungi decât ar trebui.

De departe cel mai reușit aspect este decorul fantastic și în prima parte a jocului cercetarea peisajelor de o frumusețe rară se constituie într-un scop în sine iar intrigă are un rol secundar. Personajele întâlnite sunt foarte pitorești și interesante, singura excepție fiind chiar prietenul nostru cel mai bun, un fel de Moș Crăciun îmbrăcat în albastru care nu se potrivește deloc cu

ceilalți, majoritatea echipați în costume de cosmonaut cu aer arhaic. În ciuda problemelor inerente oricărui pas într-o nouă direcție Project Nomads este un joc foarte interesant și singura nedumerire care mai persistă este de ce nu se numește pur și simplu Nomads și la ce servește cuvântul Project din titlu.

Bogdan Bridinel

CELE TREI PERSONAJE

Cei trei prieteni se deosebesc în principal datorită originii lor în cele trei sfere diferite ale lumii nomazilor. Prezența în ordine de la cel mai mare la cel mai mic ei sunt:

GOLIATH - Originar din încinsa sferă interioară este adeptul forței brute, ceea ce se manifestă prin unitățile puternice și rezistente și vrăjile de atac puternice.

JOHN - Cel mai bun inginer provine din zonele temperate și dispune și de un atac electric foarte periculos.

SUSIE - Mica vrăjitoare vine din zonele înalte și controlează magia luminii și efectele acesteia asupra naturii, ceea ce nu înseamnă că nu se descurcă bine și în utilizarea tehnologiei.



EVALUARE GENERALĂ

- conceptul original este un lucru deosebit prin raritatea sa
- universul jocului este fascinant și bine realizat grafic
- misiunile sunt prea monotone
- controlul neprietenos creează momente neplăcute

JOCURI ALTERNATIVE

Project Nomads

Sacrifice

Battlezone II

VERDICT XTREMP

Nu este perfect dar merită încercat

7



Primul RPG a cărui acțiune se desfășoară în timpul celui de al doilea război mondial are și alte elemente originale dar păstrează majoritatea convențiilor genului



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: MIRAGE INTERACTIVE • PUBLISHER: CENEGA • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.ANOTHERWAR.COM

ANOTHER WAR

Pentru prima dată poți salva lumea cu zâmbetul pe buze

INTERACȚIUNE

- 19 abilități generale și câte 8 abilități speciale pentru fiecare personaj
- 12 tipuri de arme începând de la proprii pumni până la lansatoare de flăcări și mine anti-personal

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium II 433Mhz
- Memorie: 128Mb
- Video: 8Mb

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

Inițial Mirage a contat mai ales pe partea de aventură și a considerat-o pe cea de luptă doar un bonus, dar reacțiile din partea jucătorilor polonezi au făcut ca varianta internațională să fie serios modificată pentru a îmbunătăți modul în care se desfășoară confruntările.

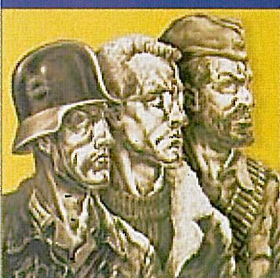
JOCURILE PRODUSE DE COMPANII LA ÎNCEPUT DE DRUM

În general, și jocurile realizate de producători est-europeni în special, pot fi distinse cu destul de multă ușurință de cele ale marilor companii datorită unui număr de elemente care arareori le lipsesc. Majoritatea au la bază un concept bun, uneori chiar original, dar nu reușesc să-l exploateze la adevărata lui valoare și sfârșesc prin a eșua în mediocritate. Another War este produs de o firmă poloneză, Mirage Interactive și este un exemplu perfect de astfel de joc, interesant dar tras mult în jos de numeroase probleme mărunte.

ÎN CĂUTAREA A NIMENI NU ȘTIE CE...

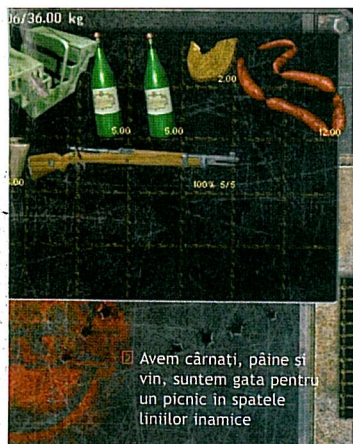
Așa se numește primul capitol, ceea ce face să se întrevadă încă de la început caracterul umoristic al jocului. Another War poate fi calificat aproape ca parodie, umorul este prezent la fiecare pas dar, din păcate, caracterul foarte local al acestuia va face probabil ca el să nu fie prea apreciat de publicul occidental. Întâmplările sunt povestite la câțiva ani de

la desfășurarea lor de către Johann, unul dintre personajele centrale, sodat german care se hotărăște să dezerteze pentru că armata este plictisitoare și nu poate să se dedice în întregime pasiunii sale, alcoolul. Totul începe în Annecy, un orașel francez aflat sub ocupație și în care Pierre, un căutător de antichități, a descoperit un secret îngrozitor, care i-ar ajuta pe germani să câștige războiul dacă ar cădea în mâinile lor. Aluzia la Indiana Jones nu este foarte subtilă și nu este nici singura referință la diverse filme și jocuri întâlnită pe parcurs. Personajul principal, cel controlat de jucător, este un misterios prieten al lui Pierre care sosește în oraș la chemarea acestuia dar nici nu apucă să afle exact ce caută pentru că sunt amândoi arestați de poliția secretă germană și închiși în catacombele unui castel medieval. Aici îl întâlnim pe Johann, companiion fidel și cronicar al aventurilor noastre pe care le notează într-un jurnal foarte util și, de multe ori, foarte amuzant.



TREI PERSONAJE IN CAUTAREA UNUI JUCATOR

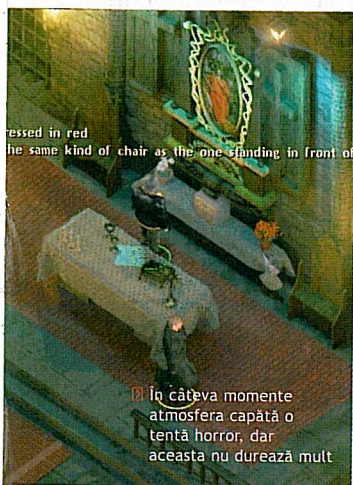
Cele trei tipuri de personaj sunt mai mult sau mai puțin tipice, avem un individ care se bazează numai pe forță în orice situație, un hoț care pune accentul pe dexteritate și un intelectual care preferă să-i lase pe alții să lupte în locul lui și mai mult vorbește decât luptă. Abilitățile speciale variază de la previzibile (furie care face atacurile mai puternice) la bizare (capacitatea de a spune o glumă atât de amuzantă încât cei care o ascultă mor de râs).



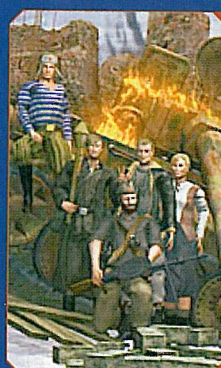
Avem cârnați, pâine și vin, suntem gata pentru un picnic în spatele liniilor inamice



Gardianul de pe cealaltă parte a grătilor nu se lasă impresionat de suferința colegului său și își continuă rondul nepăsător



În câteva momente atmosfera capătă o tentă horror, dar aceasta nu durează mult



INGREDIENTUL MINUNE: ABORDAREA DIFERITA

Scopul declarat al celor de la Mirage este de a oferi ceva nou celor nemulțumiți de seriozitatea celorlalte RPG-uri. Dacă aceștia există, ei vor fi într-adevăr încântați de Another War. Eroi alcoolici, referințele la filme celebre ca Saving Private Ryan, Raiders of the Lost Ark sau Casablanca și perspectiva deformată asupra lumii reflectată de jurnalul lui Johann obțin destule râsete dar nu mai multe decât cele provocate involuntar de obiectele cu nume neinspirate ca "military trousers of speed" sau "Mauser 98k of agility" și de inteligența prea artificială a inamicilor și coechipierilor.



ZOOM

OBIECTELE LĂSATE DE LA INAMICI UCII SUNT DETERMINATE ÎN MOD ALEATOR, AȘA CĂ UN SOLDAT GERMAN ÎNARMAT CU O PUȘCĂ POATE LĂSA ÎN URMĂ ORICE, DE EXEMPLU O GEANTĂ DE VETERINAR

RPG

"Partea de luptă este practic o clonă de Diablo în care soldații germani înlocuiesc monștrii fantastici."

ALT RĂZBOI

Partea de luptă este practic o clonă de Diablo în care soldații germani înlocuiesc monștrii fantastici, ceea ce nu este deloc un lucru bun. De la scheleți, zombii și alte abominații nimeni nu cere prea mult din punct de vedere al inteligenței, dar de la o ființă umană parcă ne-am aștepta să-și dea seama că cineva care a dat colțul nu a dispărut în neființă, iar naziștii din Another War sunt incapabili de o astfel de realizare. În plus, lupta preponderent de la distanță caracteristică războiului modern nu se potrivește cu perspectiva izometrică în care o porțiune foarte mică din mediul înconjurător apare pe ecran. Din acest motiv, cel puțin în partea de început, nu este deloc greu să te arunci asupra unui grup de inamici înarmați și să-i dobori la pământ folosindu-te doar de pumni. Un sprijin neprețuit vine și din partea subalternilor, dar coeficientul de inteligență redus al acestora limitează utilitatea lor, de exemplu dotarea unuia dintre ei cu grenade este o eroare fatală.

Acțiunea nu se rezumă însă doar la partea de luptă, există și o parte substanțială de aventură care se

desfășoară exclusiv în mod text, dar este mai interesantă decât bătăliile prea repetitive. Atunci când interacționează cu diverse obiecte sau oameni eroul are la dispoziție mai multe acțiuni, care au rezultate diferite în funcție de tipul de personaj. De exemplu pentru a ieși din celula de la început, eroul puternic poate sparge ușa, hoțul poate confecționa un speraciu dintr-un cui, iar intelectualul va convinge paznicul să-i deschidă. Umorul dialogurilor este unul din punctele bune ale jocului dar imaginația realizatorilor s-a epuizat înainte de finalul jocului așa că în timp glumele lor își cam pierd din farmec.

CONCLUZIE

Grafica este, după cum era de așteptat, 2D și poate fi calificată ca acceptabilă dacă ignorăm efectele de-a dreptul urâte ale loviturilor speciale și faptul că, pentru un joc pe patru CD-uri, decorul este prea repetitiv. Sunetul este și mai banal, din nou cu o excepție, râsetul personajului din momentul în care crește în nivel, fără îndoială unul dintre cele mai deranjante sunete care s-au auzit vreodată într-un joc.

Cu toate aceste defecte, Another War are destule momente bune și nu poate fi considerat un eșec total, dar dacă producătorii s-ar fi distrat mai puțin atunci când

l-au realizat am fi putut noi să ne distrăm mai mult atunci când l-am jucat.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- este amuzant, cel puțin pentru o vreme
- AI-ul nu are nici o legătură cu inteligența
- cel de-al doilea război mondial nu este cel mai potrivit decor pentru un RPG izometric
- râsetul acela odios îmi mai sună încă în urechi

JOCURI ALTERNATIVE

Another War

Fallout

Throne of Darkness

VERDICT XTREME PC

Nu toate ideile noi sunt bune

Un omagiu adus seriei Ultima Underworld
care este un joc reușit și prin sine însuși

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: ARKANE STUDIOS • PUBLISHER: JOWOOD • DISTRIBUTOR: JOWOOD WEB: WWW.ARXFATALIS-ONLINE.COM

ARX FATALIS

O lume aflată în întuneric veșnic și, desigur, în pericol

INTERACȚIUNE

- 50 de vrăji bazate pe 20 de rune diferite
- univers de mari dimensiuni, cu o durată a jocului de până la 60 de ore

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 500MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 16MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0



CU ACEASTĂ OCAZIE DORESC SĂ lansez un protest oficial împotriva acelor persoane care apreciază un joc doar aruncând o privire fugitivă pe ecranul cuiva care îl joacă. În timpul experienței mele cu Arx Fatalis am primit următoarele observații "pertinente": "Nu înțeleg, în jocul ăsta ești singur? Până acum nu am văzut pe nimeni altcineva" și "Tu te pricepi la jocuri? De o jumătate-de oră te uiți la zidul acela". Arx Fatalis este pur și simplu un joc mai bun decât pare și, cu siguranță, un joc mai bun decât suma părților sale. Dar să începem cu începutul.

POVEȘTEA

Nu numai că personajul principal se trezește fără nici o amintire într-un loc unde nimeni nu-l cunoaște, dar pe deasupra el se mai și lasă târât într-o intrigă care nu pare să-l privească și se grăbește să salveze de la pieire o lume amenințată de un zeu al răului. În plus el mai capătă și apelativul Am Shaegar, traducere liberă într-o limbă imaginară a expresiei Nameless One. Nici măcar un strop de originalitate aici, ceea ce

elimină și efectul poveștii cadru interesante, care vorbește despre o lume cuprinsă în întuneric după dispariția soarelui său și ai cărei locuitori s-au refugiat în subteran. Partea interesantă a poveștii unui joc nu este însă cea care constituie premiza sa. Aceasta este doar o justificare a evenimentelor care se desfășoară pe parcursul său și cred că poate conține oricâte clișee, atâta timp cât pregătește punerea în scenă a unor evenimente interesante. Partea esențială a unei povești este cea care se descoperă pe parcurs, care constă din conversații, evenimente la care ești martor sau pe care le provoci, lucruri care creează senzația de imersiune și atmosfera, veșnicul ingredient minune pentru care nu există nici o rețetă și nici o metodă obiectivă de apreciere. Și ceea ce Arx Fatalis are cu siguranță este atmosfera. În ciuda faptului că dialogurile nu oferă mai multe variante de răspuns (de fapt ele au forma unor scurte secvențe cinemate), acestea sunt destul de reușite datorită actorilor și al faptului că nu se complică prea mult, ceea ce le dă un aer natural.

Întâmplările de pe parcurs au un caracter destul de tipic dar nu stereotip și merită urmărite, mai ales pentru că sunt în parte influențate de acțiunile jucătorului.

ȘI TOT LA ÎNCEPUT

Interfața nu merge pe principiul lucrurilor cunoscute și verificate ci este mai deosebită, în esență se poate spune că funcționează bine dar necesită un timp de adaptare care putea fi evitat. De altfel, partea de început se constituie într-un tutorial care ne învață tot ce avem nevoie să știm.

Sistemul de abilități este destul de simplu dar bine realizat, permițând transformarea personajului după dorință într-un magician, luptător, hoț sau orice combinație între acestea întrucât nu se bazează pe un sistem de clase. Majoritatea situațiilor au mai multe tipuri de rezolvare care sunt influențate și de abilitățile dezvoltate, dar care mai ales țin de temperamentul jucătorului. Principala barieră în fața dorinței naturale (cred) de a le rezolva problemele tuturor și a fi un



■ Șobolanii supradimensionați și paianjenii se găsesc în aproape orice RPG desi nu sunt creațiile preferate ale nimănui



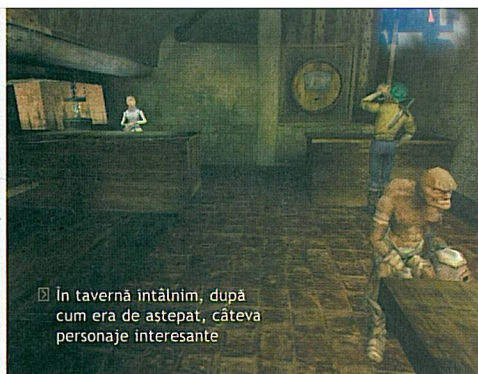
■ Menestrelul regelui ne cântă dacă îl rugăm

INGREDIENTUL MINUNE:

MAGIA

Principalul lucru care diferențiază Arx Fatalis de alte jocuri este modul de funcționare al magiei. Acesta se bazează pe cuvinte magice inscripționate pe rune care trebuie găsite, iar pentru a le rosti jucătorul trebuie să deseneze cu mouse-ul simbolul respectivei rune. O vrajă este efectul unei astfel de

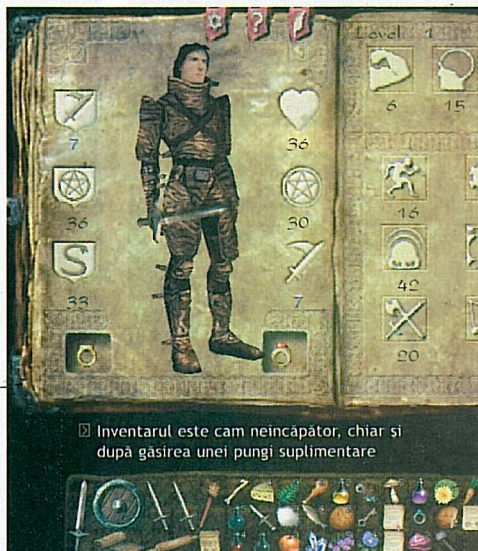
combinații de cuvinte, spre exemplu combinația Mega Nhi Movis are ca rezultat paralizarea tuturor inamicilor. Cum în timpul luptei nu prea este timp de făcut desene, există trei sloturi în care se pun vrăji gata memorate așa că acest sistem inovator nu este folosit la adevărata valoare.



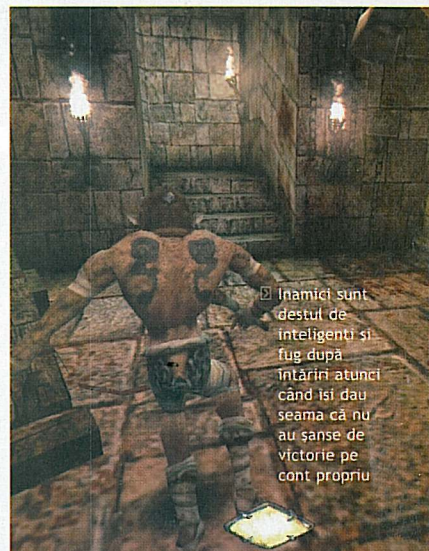
☑ În tavernă întâlnim, după cum era de așteptat, câteva personaje interesante



☑ Deși acțiunea se desfășoară exclusiv în subteran mediul este foarte variat și bine realizat



☑ Inventarul este cam neîncăpător, chiar și după găsirea unei pungi suplimentare



☑ Inamicii sunt destul de inteligenți și fug după întărirea atunci când își dau seama că nu au șanse de victorie pe cont propriu

RPG

"Prin numărul de puzzle-uri foarte ciudate întâlnite la fiecare pas Arx Fatalis înclină serios înspre aventură"

adevărat erou al binelui este răbdarea, care este pusă la grea încercare nu o dată pe parcursul aventurilor în Arx. Prin numărul de puzzle-uri foarte ciudate întâlnite la fiecare pas, Arx Fatalis înclină serios înspre aventură așa că are problemele cunoscute ale genului, anume numeroase momente moarte în care nu știi ce să faci în continuare, probleme amplificate de caracterul neliniar al acțiunii, dimensiunea relativ mare a universului și jurnalul nu prea grozav. Din aceste motive pur și simplu uneori este mai simplu să produci o baie de sânge decât să rezolvi totul în mod pașnic, deși aceasta chiar nu este cea mai satisfăcătoare metodă și în general o dată pornit pe drumul violenței este greu să te mai oprești pentru că toți aliații celor atacați află imediat și îți devin dușmani. Lupta de apropiere este foarte simplă, există un singur tip de lovitură care devine mai puternică dacă se ține apăsat butonul de atac mai mult timp, dar este surprinzător de palpitantă și funcționează mai bine decât sistemul magic foarte dificil de folosit. Inamicii umanoizi și mai ales goblinii se comportă foarte firesc, strigă, fug atunci când sunt

răniți și se dezmembrează spectaculos atunci când mor.

ȘI LA FINAL

În general universul jocului impresionează prin viața sa, NPC-urile nu stau pur și simplu înțepenite ci se mișcă, vorbesc și reacționează la acțiunile jucătorului. O mulțime de acțiuni sunt posibile, putem construi o uniță, apoi să pescuim și să gătim pește, ceea ce este de altfel util pentru că lui Am Shegar i se mai face și foamete. Aparent în versiunea

inițială mâncatul era o problemă serioasă pentru că avea loc prea des, dar eu nu am avut această problemă.

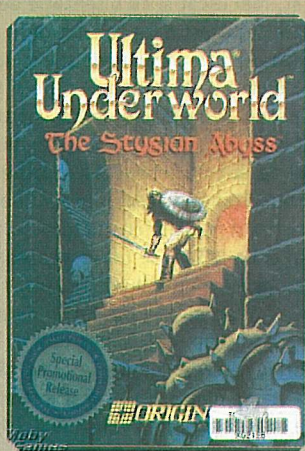
Trebuie să precizez că această prezentare are în vizor versiunea 1.15, cea mai nouă versiune care există la această dată. Lansarea inițială suferea de pe urma unor fenomene de natură mai mult sau mai puțin mistică ale căror rezultate destul de neplăcute variaau de la ieșiri spontane din joc până la dispariția subită a unor salvări. Deși nu putem trece cu vederea astfel de probleme

putem raporta eliminarea lor totală prin mai sus menționatul patch și prezența acestuia pe CD-ul revistei noastre. Acestea fiind zise nu pot decât să vă recomand un joc bun care ar fi putut fi de-a dreptul superb dacă ar fi fost ceva mai finisat.

Bogdan Bridinel

ULTIMA UNDERWORLD

În 1992 apărea un RPG cu totul și cu totul deosebit, primul care folosea perspectiva la persoana întâi care ne este atât de familiară acum. În joc Avatarul se află închis într-o lume subterană ca rezultat al unei răpiri de care nu era vinovat dar pe care este nevoit să o elucideze. Ultima Underworld: The Stygian Abyss a fost continuat cu Labyrinth of Worlds, un alt titlu excelent. Cei de la Arkane Studios nu și-au ascuns admirația față de acest clasic și au introdus chiar un cod care face jocul să ruleze în modul Underworld, folosind grafica acelei perioade. Acesta se obține desenând o rună care seamănă cu W, sau mai curând dublu U.



EVALUARE GENERALĂ

- ☑ universul foarte interactiv și plin de viață
- ☑ sistemul magic original, chiar dacă este imperfect
- ☑ posibilități multiple, inclusiv în ceea ce privește finalul
- ☑ deși nu sunt lipsite de sens, puzzle-urile creează multe momente de frustrare și obligă la o explorare foarte atentă

JOCURI ALTERNATIVE

Arx Fatalis

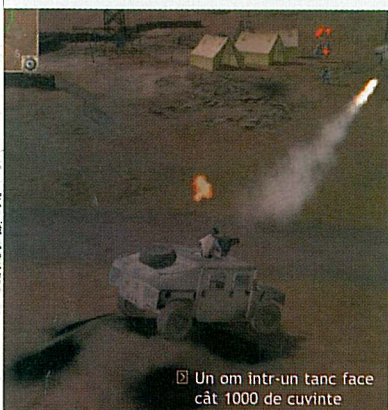
Ultima Underworld: The Stygian Abyss

Elder Scrolls 3: Morrowind

VERDICT XTREMP

Persoana întâi reprezintă viitorul genului RPG

8



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: SILVER STYLE ENTERTAINMENT • PUBLISHER: SIMON&SCHUSTER INTERACTIVE • DISTRIBUTOR: N/A

SOLDIERS OF ANARCHY

STRATEGIE/RTT

Apocalipsa după Jagged Alliance

INTERACȚIUNE

- supraviețuiește într-o lume postapocaliptică controlată de bandiți
- folosește mașini, tancuri și elicoptere pentru a-ți atinge scopurile

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: DirectX 16MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 4
- LAN: 4
- MODEM: 4 (56Kbps)



Premisele lui "Soldiers of Anarchy" se încadrează în categoria "sfârșitul lumii", cu mențiunea că lumea nu s-a sfârșit de tot. Încă. După o molimă devastatoare din 2004, populația planetei a fost redusă la mai puțin de 10% din totalul anterior. Printre supraviețuitori se numără și o echipă internațională de militari și savanți care s-au ascuns într-un buncăr subteran și au așteptat ca ce era mai rău să treacă. La un moment dat (după o serie de secvențe cinematice prost făcute), sătui de așteptare și profitând de faptul că aerul părea mai curat, mai uscat și cu o senzație de protecție, aceștia ies la suprafață. Lumea, văzută de supraviețuitori după ani de claustrare pare mai clară și mai frumoasă. Aceasta și datorită motorului grafic, care o redă în vastitatea ei la un nivel de detaliu remarcabil. Văzute foarte de aproape texturile sunt destul de terne și personajele colțuroase, însă ca în orice RTS că se respectă, zoom-ul este practic inutil. Mulți s-au plâns de faptul că pe nivelul maxim de detaliu (umbre în timp real, anisotropic filtering, etc.) jocul merge prost până și pe sisteme foarte performante: Ceea ce este adevărat, până în momentul în care descoperi ascuns în program

executabilul care permite setarea graficii și descoperi că în mod implicit opțiunea T&L este dezactivată. Activarea ei dublează efectiv performanțele jocului, așa că vă recomand cu căldură să nu uitați acest mic amănunt.

Acțiunea propriu-zisă a jocului constă în rechiziționarea de arme și vehicule prin eliminarea violentă a posesorilor, sau convingându-i să treacă de partea voastră. Apoi, cu armele, oamenii și vehiculele din dotare purcedeți la atacarea găștilor care conduc noua lume, împărțind dreptate și respect în stânga și în dreapta. Elemente din Commandos și X-Com sunt vizibile peste tot în joc: fiecare individ are anumite specializări iar unii dintre ei (doctori, experți în explozibile) sunt de-a dreptul indispensabili.

Jocul ar fi o realizare superbă, demnă de a fi așezată pe același piedestal cu Jagged Alliance, dacă nu ar exista trei minusuri principale pe care le voi preciza în ordinea importanței: lipsa unui mod turn-based, camera implementată prost și pathfinding-ul defectuos. Dacă primele două mai pot fi trecute cu vederea, lipsa unui pathfinding de calitate vă va scoate cu siguranță peri albi, din cauza

dimensiunilor enorme ale hărților din joc, ce nu pot fi parcurse rapid decât într-un vehicul. Iar mașinile, tancurile și elicopterele sunt permanent în stare de ebrietate. Merg în zig-zag, în cerc, dau frenetic înainte și înapoi în mijlocul câmpului, se opresc când ți-e lumea mai dragă, etc. În rest, jocul este construit excelent: animații detaliate și realiste, mediu audio credibil (sunete potrivite pentru arme, majoritatea dialogurilor vorbite) încât sper ca toate neajunsurile să fie rezolvate printr-un patch promis deja de producători.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALĂ

- grafică foarte detaliată
- lipsa unui turn based mode
- camera 3D implementată prost
- pathfinding defectuos

VERDICT XTREMPC

Un concept interesant subminat de minusurile de rigoare

7



Uită lucrurile pe care le știi și logica lor pentru a descoperi o nouă dimensiune. Nu este locul tău de muncă. Nu este nici casa ta.

Despre acest loc nu s-au scris cărți. Nici hărți nu l-au desenat. Nimeni nu e sigur. Totul e posibil.

BINE AI VENIT ÎN A TREIA DIMENSIUNE

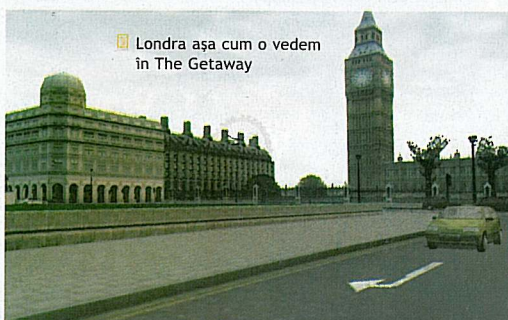


Un titlu ambițios pentru PlayStation2 care își propune nici mai mult nici mai puțin decât să treacă bariera dintre joc și film

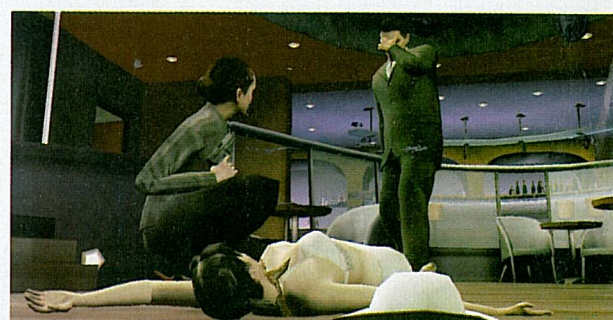
☐ Londra așa cum arată în realitate



☐ Londra așa cum o vedem în The Getaway



☐ Cel 46 kilometri pătrați ai orașului sunt parcursi fără nici un timp de încărcare



PREȚ: 45EUR • PRODUCĂTOR: TEAM SOHO • PUBLISHER: SONY • DISTRIBUTOR: SONY OVERSEAS BUCHAREST OFFICE • WEB: WWW.THEGETAWAY.CO.UK

THE GETAWAY

ACȚIUNE

"Avem la dispoziție un număr destul de mare de acțiuni pe care le putem întreprinde pentru a nu fi transformați în sită"

Concurență serioasă pentru GTA3

AȘ PUTEA CARACTERIZA CA CIUDAT

modul în care anul acesta au apărut trei jocuri care, în ciuda diferențelor semnificative dintre ele, se bazează pe o idee comună, combinarea elementelor de conducere de automobile cu acțiunea într-un mediu foarte vast care oferă o mare libertate de mișcare. The Getaway se află în lucru de trei ani și este cel mai ambițios dintre toate, pentru că nu se rezumă la a crea un oraș imaginar ci reproduce cu fidelitate unul real și nu se mulțumește să schițeze o poveste ci creează una complexă, cu personaje credibile și întâmplări palpabile.

MAI CEVA CA-N FILME

Scopul declarat al jocului este de a crea o experiență de factură cinematografică, ceea ce se poate vedea încă de la începutul său. Misiunile sunt introduse de scene cinemastice care fac intriga să avanseze și care se remarcă nu numai prin lungime dar și prin calitate. La început suntem puși în pielea lui Mark Hammond, fost gangster a cărui încercare de a-și reface viața este întreruptă în mod violent de cel mai

putenic cap mafirot din Londra, Charlie Jolson, care îi ucide soția și îi răpește fiul chiar din fața propriei case.

Tot în spiritul ideii de film interactiv The Getaway este înclinat mai mult pe realism și a fost eliminate orice elemente care ar fi putut reduce această senzație. Practic nu există nici o interfață, tot ce avem nevoie să știm aflăm din mediul înconjurător, de exemplu cât de rănit este personajul vedem din mișcările lui și urmele de sânge de pe haine iar pentru a afla în ce direcție trebuie să mergem cu mașina urmărim semnalele pe care eroul le face foarte conștiințios de fiecare dată când trebuie să ia o curbă. Prima călătorie prin Londra impresionează datorită atenției extraordinare care a fost acordată detaliilor, orașul este foarte populat și fiecare persoană pare să își vadă de propria viață, automobilele reprezintă modele reale și se comportă atât de bine încât o plimbare prin oraș în Getaway este mai interesantă decât o cursă în Hot Pursuit 2. În urma ciocnirilor mașinile se deformează, încep să funcționeze defectuos și pot lua și foc. Polițiștii

care ne urmăresc în mod inevitabil pot să tragă în cauciucuri sau în parbriz, lucruri care influențează și ele starea mașinii. Desigur, avem mai multe motive de a ne comporta în mod civilizat decât în GTA3, practic reprezentăm binele și putem încerca să ne vedem de drum în mod firesc, așteptând la semafor, păstrând viteza legală și încercând să nu distrugem automobilul proprietate personală, ceea ce ne-ar obliga să obținem un altul, tot proprietate, dar nu personală.

Nici partea de acțiune nu este mai prejos, chiar dacă personajele sunt ceva mai rezistente la gloanțe decât un om normal moartea vine destul de repede și stilul Rambo nu are mare viitor. În schimb avem la dispoziție un număr destul de mare de acțiuni pe care le putem întreprinde pentru a nu fi transformați în sită, putem să tragem din spatele unor obiecte sau de la colțul unui zid și putem chiar să luăm ostatici, forțând astfel inamicii să înceteze focul.

CELE DOUĂ FEȚE ALE POVEȘȚII

Jocul nu se termină după terminarea celor 12 misiuni cu Mark în rolul

principal ci este continuat de tot atâtea misiuni din perspectiva lui Frank Carter, polițist de elită care vrea să îl aresteze cu orice preț pe Charlie în ciuda faptului că nu toți colegii săi par să-i împărtășească pasiunea. Această a doua parte completează narațiunea și elucidează unele lucruri rămase neclare la sfârșitul primeia. În final, ca să nu termin articolul fără să critic nimic voi spune că The Getaway nu se bucură de o coloană sonoră la fel de impresionantă ca cea de la GTA3 dar este din toate celelalte puncte de vedere la același nivel calitativ.

Bogdan Bridinel

SISTEM NECESAR

■ PlayStation 2

VERDICT XTREMP

Poseorii de PlayStation 2 nu vor dori să-l rateze

10

VREI SĂ APARĂ ÎN REVISTĂ ȘI ARTICOLUL TĂU? TRIMITE-L ATUNCI LA ADRESA CITITORI@XTREMP.C.RO. MAXIM 300 DE CUVINTE!

CUVANTUL CITITORILOR

PRODUCĂTOR: METROPOLIS

ACȚIUNE/RPG

ARCHANGEL



IEȘIM ÎN PIAȚĂ. CUMPĂRĂM CE NE TREBUIE, brânză, roșii, spanac. Rest la trei chile de cartofi. primim un joc. ARCHANGEL se cheamă. Action/RPG zice pe cutie. Bine, îi dăm o șansă. Ne trezim în plin ridicol. Întruchipăm un băiat, Michael (ca să vezi!). Ni se dă Sabia Luminii, ni se face un instructaj frugal și suntem trimiși să demolăm Armata Întunericului. Plecăm repede la treabă. Ne împingem cu greu printr-un story de o banalitate revoltătoare, participăm la niște dialoguri pe cât de lungi pe atât de puerile, încercăm să vedem partea bună a lucrurilor și nu reușim. Action-ul e jalnic, RPG-ul perfect idiot, grație unui sistem aberant de circulație printre opțiunile de skill. Încercăm să deschidem/spargem vreun cufăr, butoi, ladă, dulap, recipient. Nimic. Mediul nu vrea să se joace cu noi. Nu pupăm decât ce se dă cu highlight. Străbatem spații uriașe total inutile. Insistăm și constatăm o structură care amintește de Vampire: The Masquerade, reperăm vocea lui J.C. Denton din Deus Ex, dăm în ei cu sabia, tragem în ei cu M16, aruncăm în ei cu rachete și cu propria energie. Nimic. Plictis cumplit. Frustrare. Îi acordam câte o notă pentru fiecare act: 3, 5, 7. Adunăm, împărțim. Ne dă 5. Notă cam mare, jignim hardul. Păcat de titlu, merita ceva mai de soi. Oricum, mai bun decât Gloria-Ceahlăul 0-0. Reinstalăm, rejucăm System Shock 2. Mult, mult mai bine.

Autor: Radu Caranfil

VERDICT

5

PRODUCĂTOR: SCI

ACȚIUNE

THE ITALIAN JOB



"BEGUN THE CLONE WAR HAS", nu doar pentru Yoda, ci și pentru toți acei producători de jocuri care fac din imitații o

cale de a mai scoate niște bani de la jucători. În timp ce febra jocurilor inspirate din cel de-al doilea război mondial se apropie de sfârșit, se pare că un nou subiect va fi exploatat la maxim de către producători: mafia și tot ceea ce ține de ea. Cei de la SCI acționează pe ambele fronturi în acest sens și lansează două titluri: Conflict Desert Storm și The Italian Job.

Povestea este una interesantă, inspirată din filmul cu același titlu din 1969 (cu Michael Caine) și anume: furtul unui transport de aur din Torino prin crearea unui blocaj rutier, însă jocul, prin misiunile sale extrem de simple și scurte nu reușește să te facă să intri în atmosfera jafului.

După ce ți-ai ales unul din modurile de joc, primul lucru pe care îl poți observa este că grafica lasă mult de dorit. Toate clădirile, mașinile și până și personajele sunt pătrătoase. Sunetul îți dă impresia că în permanență se sparge un geam undeva în fundal, iar câteodată motorul nu se mai aude deloc, lăsând muzica monotonă să pună stăpânire pe boxe. Degeaba se laudă producătorii cu orașe vaste, pe o întindere mare, pentru că timpul limitat în care trebuie să îndeplinești misiunile nu îți oferă posibilitatea să admiri locațiile. Tot ce trebuie să faci în acest joc este să conduci cât mai repede dintr-un loc în altul, evitând pe cât se poate de mult poliția. Dacă totuși se vor lua după voi, veți putea râde în hohote de stilul lor sinucigaș de a te urmări. Mă simteam ca în Destruction Derby când 2 mașini de poliție ciocneau tot ce le stătea în cale doar pentru a ajunge la mine. Misiunile sunt variate ca obiective, dar tot ce ai de făcut este să conduci, ceea ce devine plictisitor, mai ales dacă prietenii te invită la un Need For Speed: Hot Pursuit 2.

Autor: Mihai Ceuca

VERDICT

6

PRODUCĂTOR: MONOLITH

ACȚIUNE

NO ONE LIVES FOREVER 2



NO ONE LIVES FOREVER 2 SE NUMĂRĂ PRINTRE

jocurile mele preferate încă dinainte să joc varinta finală, având doar experiența demo-ului. Cate Archer arată mai bine ca niciodată și este pregătită să facă față noii amenințări din partea H.A.R.M. Ceea ce îmi place la nebunie este că jocul reproduce cu fidelitate atmosfera filmelor cu spioni din anii '60. Armele și gadgeturile folosite de mizz Archer sunt dintre cele mai diverse și nostime (o banană, de exemplu, sau un aparat de sudură deghizat în spray) și l-ar face invidios chiar și pe agentul 008.

Jocul exploatează la maxim ideea de super spy: în felul acesta nu mai trebuie să lichidezi tot ce întâlnești, ci poți găsi soluții ingenioase la aproape orice problemă. Atmosfera creată este una aparte, la acest lucru contribuind și povestea, care este excepțională, cu răsturnări de situație, secvențe cinematice realizate magistral și umor cât cuprinde. Umorul este o caracteristică definitorie a acestei serii, parodiind tot, de la oameni la mentalitățile acelor vremuri.

Engine-ul Littech, ajuns la versiunea Jupiter, se descurcă și de această dată foarte bine, nu însă fără a consuma o căruță de resurse. Animațiile sunt naturale, texturile detaliate, iar personajele realizate cu stil și multe poligoane. Sunetul îmi place, în special muzica dinamică și cea tematică a fiecărui capitol. Jocul m-a încântat de la început și l-am jucat fără grabă, pentru a putea gusta din plin acest minunat joc. Unii au spus că e jocul anului, alții au zis că e un desen animat. Eu spun că e o bijuterie și pentru mine e deja un clasic, este un must-have, un joc single, o specie pe cale de dispariție. Nu valorează mai puțin de 9,5 puncte pentru mine.

Autor: Chiotoroiu Adrian

VERDICT

9.5

SANTA CLAUS RELOADED

O AVENTURĂ DIGITALĂ ÎN ȚARA DE LA SOARE APUNE

După intrarea României în NATO, camioanele cu deșeuri IT americane, care până acum își deversaseră conținutul în China scandalizând toate agențiile internaționale de protecție a mediului, și-au schimbat traseul către România. Astfel se face că la marginea Bucureștiului s-au înălțat munți de calculatoare 286, 386 și 486, monitoare și modemuri vechi, precum și multe alte componente în diverse grade de funcționare, cele mai multe imposibil de reparat, deci inutile. Plasată aproape de capătul traseului tramvaiului 19, înspre comuna Cătelu, groapa cu deșeuri IT stă pe locul unei foste crescătorii de rațe, un teren mlăștinos, doar parțial asanat, vecin înspre sud cu pereții de beton ai Fabricii de Sticlă.

Pentru o perioadă, relieful schimbător al câmpiei electronice a fost vandalizat de țigani și doritori de chilipiruri, dar populațiile migratoare s-au plictisit destul de repede. Desigur, plăcile metalice ale carcaselor erau foarte bune pentru astupat găurile din acoperișuri, cipurile desprinse de pe plăci arătau interesant ca cercei sau medalioane, iar o brățară din condensatori era la modă în stratul de jos al societății, printre cei care trăiau la marginea metropolei, vecini cu cimitirul de calculatoare. Dar nu lipsa "gunoărilor" utile sau ușor de recondiționat și reutilizat i-a făcut pe exploratorii de factură modernă să renunțe la vizitele în spațiul de câteva hectare marcat de ruine și dealuri de piese electronice, ci poveștile stranii, confirmate de fiecare nouă vizită în teritoriul poluat. Plumbul ce se infiltrasse în pământ și praful de fosfor din tuburile de monitoare ce se împrăștiase în aer puteau fi învinovățite pentru o parte din întâmplările ciudate din preajma Zonei: o găină care născuse pui vii, cu porturi seriale în loc de cioc, becurile care funcționau fără a fi conectate la nici o rețea electrică, celebra pisică cu trei picioare și un trackball sau cazul lui Pardaillan Corcodel, primul copil alăptat wireless de mama sa plecată la scormonit prin deșeurile în jurul casei.

Dar probabil că nu va spunem nimic nou, aceste cazuri fiind tratate deja pe larg în presă. Oficialitățile române nu au făcut însă nimic pentru a remedia această situație, iar camioanele au continuat să vină, deși nici măcar însoțiți de soldați în jeep-uri șoferii nu au curaj să înainteze până în centrul zonei. E clar că acolo se întâmplă lucruri ciudate, însă nimeni din cei plecați să investigheze nu s-a mai întors să povestească.

Cel mai nou zvon, probabil o păcăleală, este legat de un e-mail care circula pe calculatoarele românilor, în care un individ ce pretinde că este Moș Crăciun le cere destinatarilor să îi scrie ce cadou își doresc, iar dacă sunt cuminiți și mai trimit e-mail-ul la încă zece prieteni, dorința le va fi îndeplinită. Mail-ul nu ascunde nici un virus, însă ce este ciudat este că așa-numitul Moș Crăciun este creditat cu prezența nicăieri altundeva decât în ElectroMlaștină, cum este numită popular zona cu deșeuri PC.

Dragă redacție,

Mă numesc Adam Armando Filipus și sunt un cititor fidel al XtremPC. Vă scriu din nou pentru că am primit un e-mail de la Moș Crăciun. Sunt sigur că e de la el, pentru că nimeni altcineva nu avea de unde să știe unde aveam ascunse pozele cu Britney Spears. Spunea să îi trimit un răspuns cu ce cadou doresc și el va avea grijă să îl primesc. Doar să mai trimit mailul la 10 prieteni. Am decis să fac mai mult decât atât: i-am sunat pe prietenii mei și am decis să îi facem o vizită și să îi spunem personal. Nu știam unde se găsește ElectroMlaștina, dar am găsit o hartă pe un site cu subtitlări de pe Home.ro. Era decorată cu un cap de mort și două oase încrucișate, dar probabil era doar un background luat de pe cine știe ce site cu gif-uri.

Am luat tramvaiul 19 până la penultima stație și am trecut strada. Era mizerie și peste stradă începea o vale acoperită de ceață. Tramvaiul plecă gol și în curând pe stradă rămăsesem doar noi: eu, Fane, Patru-Ochi, Amiloaiei și sora lui, Cristinel. Ne-am făcut curaj unul altuia împingându-ne mai mult sau mai puțin delicat către partea cealaltă de stradă. Fane, zis și Prepelită, încropise înainte să plecăm un spray paralizant adhoc, turnând într-un recipient de curățat geamurile Hellas, piper și clor. Patru-Ochi, redispunând de o bătă de baseball, venise cu o umbrelă mai veche de-a lui taică-su, iar Cristinel avea

un cuțit special pentru pictură, destul de bont, dar utilizabil. Eu nu aveam nimic, iar Amiloaiei avea astm. Nu cine știe ce, dar când devenea violaceu părea destul de amenințător, trăgând aer în piept de parcă se abținea să nu sară la beregată. Expediția a început destul de prost, pentru că Patru Ochi a alunecat pe o tablă udă și a luat-o la vale, neglijând să îi dea drumul la mână lui Cristinel. Din mână în mână, pe principiul exploziei în lant, am luat-o cu toții la vale alunecând pe culăre, plăci, și carcase mai mult sau mai puțin ascuțite până ce am ajuns pe fundul văii într-o baltă de nămol. Unde am rămas nemișcați până ce vacarmul provocat de avalanșa noastră s-a stins definitiv. Când ultimele bucățele de metal și plastic au încetat să se mai rostogolească am reușit și noi să ne depășim blocajul și să ne ridicăm. Ne-am șters cum am putut și am privit în jur. N-am văzut decât ceață și forme întunecate, nedeșluite. Pe ici pe colo, unele se mișcau. Sunete nici mecanice, nici animale, ci undeva la mijloc, se împleticeau prin ceață, ajungând lângă noi ca niște fantome ale auzului.

-Hai înapoi! zise pe jumătate rugător, pe jumătate imperativ Cristinel. În momentul următor umbrela lui Patru-Ochi se deschise exploziv, împrăștiindu-ne cu mazăgă și izbindu-l cu mânerul în bărbie pe proprietar, care colapsă instantaneu. După câteva încercări nereușite de resuscitare, am decis că nu îl putem lăsa acolo, dar nici să îl cărmă la deal nu puteam. Singura soluție era să chemăm ajutor. Din nefericire, mobilul lui Prepelită nu funcționa în vale, așa că l-am delegat să urce și să cheme ajutor. Noi am rămas de pază lângă amicul nostru căzut la datorie. Au trecut cinci minute. Apoi zece. Prepelită nu se mai întorcea iar pe Amiloaie îl apucase sughitul, ceea ce era cel mai aproape de o criză de astm. O soluție era să îl sperii și tocmai vroiam să fac asta, când Cristinel, care până atunci scrijelise o pictură naivă pe o carcasă de metal, începu să strige "Pisi, Pisi". Abia atunci i-am văzut. Pisica lui Cristinel, care se termina cu un mănuchi de fire și mufe în loc de coadă. Un câine cu două ventilatoare în loc de urechi și cu taste împrăștiate ca niște ploșnițe pe tot corpul. Apoi un morman de gunoaie se mișcă și fu clar că era o creatură cu un tub catodic în loc de cap și o crăpătură groasă în loc de gură. Un mouse păros chităi lângă piciorul lui Amiloaie, care replică cu o chicoteală dementă și apoi dădu ochii peste cap. Măcar nu mai sughita.

Am luat-o pe Cristinel în brațe, resemnat. Mai puțin resemnată, Cristinel flutura cuțitul în stânga și în dreapta.

- Ho, ho, ho... începu cineva jovial, dar alunecă într-o tuse cavernoasă.

- Moș Crăciun! am exclamat.

Și chiar el era. Îmbrăcat în roșu, cu nasul roșu, și cu ochii... albi ca neaua. Alături de el, Crăciuneasa, zâmbitoare ca mireasa lui Frankenstein, deschise gura, lansând un sunet ce îmbina țârâitul unui modem cu lătratul unui câine. Creaturile se îndepărtară.

- Moș Crăciun! i-am zis. De mult vroiam să te văd, dar...

M-am oprit la timp. Vroiam să îi spun că nu e tocmai ceea ce mă așteptam. Dar la ce mă așteptam?

- Am venit să îți spun că vreau o bicicletă, am spus ca să am'ce zice.

Moș Crăciun îmi zâmbi și mă mângâie pe cap.

- Știam. Acum duceți-vă. Vă caută.

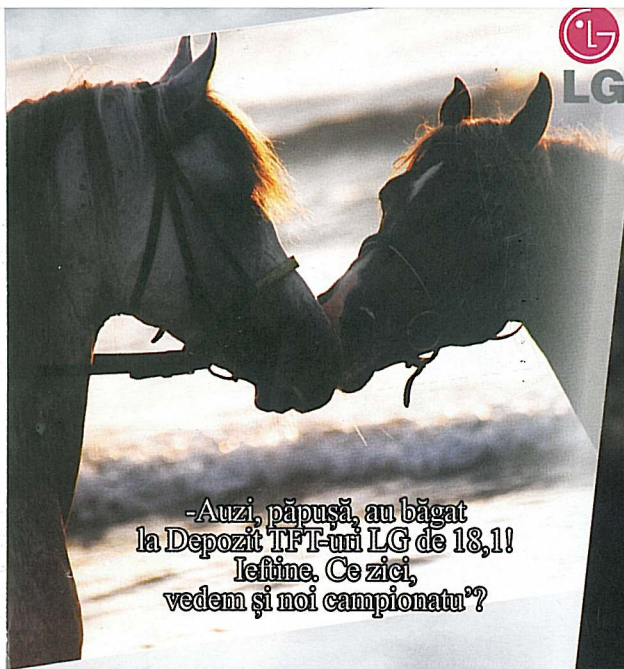
Acestea fiind zise, scoase din buzunar un creion optic și îl întepă în palmă pe Patru-Ochi. Acesta se trezi, aruncă o privire în jur și începu să bolborosească ceva din care se înțelegea doar "Du-mă acasă, măi tramvai" și "Trenul galben fără cai".

Am urcat dealul și am fost salvați de părinți și polițiști. Totul e bine când se termină cu bine. Și ce e mai important, de Crăciun am primit o bicicletă. Roșie ca nasul lui Moș Crăciun.



"Cel mai important furt de identitate înregistrat vreodată a avut loc în seara de 24 decembrie, când peste 100.000 de numere de cărți de credit au fost furate și folosite pentru tranzacții ilegale. În aceeași zi, Amazon și eBay au înregistrat cel mai mare număr de vânzări pentru România. Peste 1.400.000 de cadouri au fost achiziționate și trimise peste noapte în România. Între cele două evenimente nu s-a putut stabili nici o legătură. Autoritățile investighează în continuare" - www.cmm.com

Adrian Dorobăț



-Auzi, păpușă, au băgat
la Depozit TFT-uri LG de 18,1!
Ieftine. Ce zici,
vedem și noi campionatn'?



LG



-Ce? Alea plate și subțiri? Odată era să
pase unul cu un wallpaper cu iarbă!
Zici că nu sunt scumpe?



LG



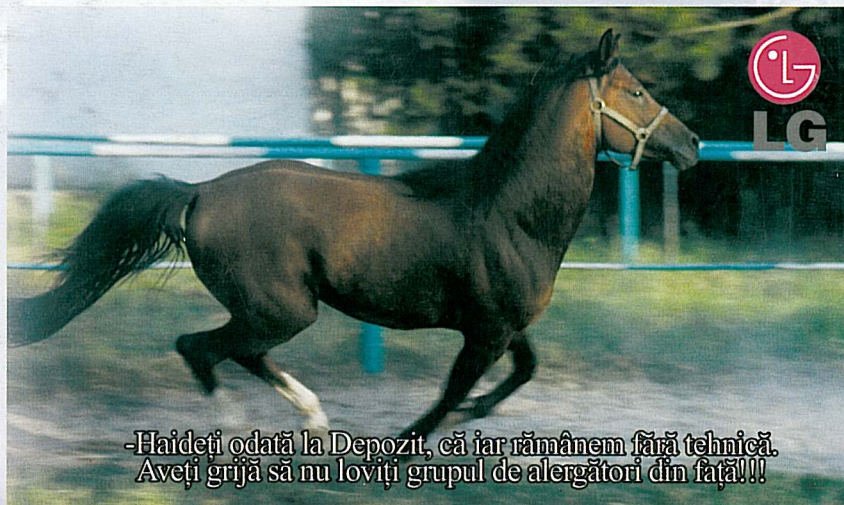
LG

-La noi? În România?
LG? TFT? De 18?
Nu se poate!!



LG

-Ba da, draguță, ROMSOFT ce crezi că păzește?
Oile? ROMSOFT le distribuie.



LG

-Haideți odată la Depozit, că iar rămânem fără tehnică.
Aveți grijă să nu loviți grupul de alergători din față!!!

ULTRAPRO

NOU

BUCHAREST

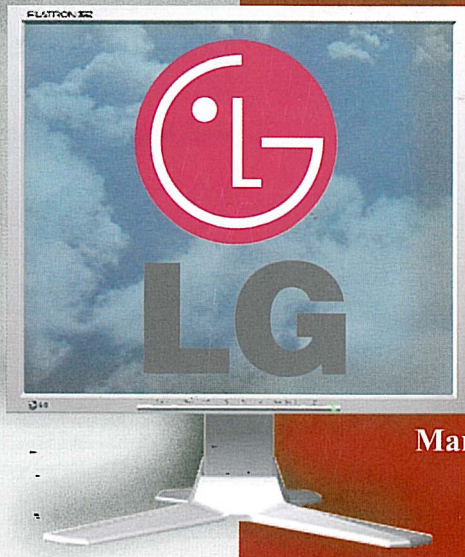
- Calea Mășilor nr. 292, bl. 38, Tel. 021.211.17.66
- Str. George Enescu (P-to Lohoven), nr. 36-42

CUREȘTI Sos. Sieton cel Mare nr. 54, Tel.: 021-211.70.90; B-dul N. Titulescu nr. 64, Tel.: 021-222.20.34; B-dul Păgini
cibeta nr. 30, Tel.: 021-310.11.65; B-dul Scribei Voda nr. 162, Tel.: 021-212.65.02; B-dul Cornelia Coposu nr. 3-5, bl. 101,
Tel.: 021-326.73.63; Calea Bucureștilor nr. 116-122, bl. 6, Tel.: 021-231.86.33; Sos. Pantelimon nr. 93, Tel.: 021-250.16.12;
bl. Al. Obregia nr. 18, Tel.: 021-460.31.13; BRASOV B-dul 15 Noiembrie nr. 37, Tel.: 0268-47.22.88; B-dul Republicii
15, Tel.: 0268-41.04.20; CONSTANTA B-dul Ferdinand nr. 89A, bl. ARI, Tel.: 0241-61.50.00; Str. Sieton cel Mare nr.
Tel.: 0241-52.20.30; B-dul Tomis nr. 97, Tel.: 0241-55.26.37; CRAIOVA B-dul Al. I. Cuza, bl. 10C, Tel.: 0251-
10.10; IASI Str. Bana nr. 8, Tel.: 0232-26.63.43; PITESTI B-dul Republicii, bl. G1 (Casa Cartii), Tel.: 0248-
37.28; TIMISOARA Piata Marasti nr. 1-2, Tel.: 0254-43.05.99

distributie zonala: K Tech Electronics, Bucuresti, Calea Grivitei 397, Tel.: 01-22.44.535



UltraPRO
Computers
www.ultrapro.ro



Bucuresti

Stirbei Voda nr. 172
Tel : 021-2217377
stirbei@depozituldecaculatoroare.ro
Bd. Decebal nr. 18
Tel: 021-326 57 33
decebal@depozituldecaculatoroare.ro
Ion Mihalache nr. 109
mihalache109@depozituldecaculatoroare.ro
Stefan cel Mare nr. 22
stefan22@depozituldecaculatoroare.ro
Pitesti
(in curand o noua locatie)
pitesti@depozituldecaculatoroare.ro
Calarasi
Tel: 0242 333624
calarasi@depozituldecaculatoroare.ro
Brasov
Tel: 0268 470019
brasov@depozituldecaculatoroare.ro



www.itshop.ro
www.ratepc.ro

Mareșal Averescu 8-10

Tel/Fax:
021 - 224 03 33
office@romsoft.ro
București





Acum poți să-ți faci propria expoziție.

fotografie digitală hp.



Print.



Chiar poți să-ți arăți rapid talentele de fotograf, cu eleganța și flexibilitatea imprimantei HP Deskjet 5550. Îți oferă o calitate impresionantă cu cei până la 4800 dpi*1 optimizați sau imprimare în 6 culori folosind tehnologia HP Photoret IV - împreună cu hârtia foto HP originală. Și asta foarte rapid: 12 pagini pe minut pentru imprimări color, pe cele mai multe tipuri de hârtie sau dimensiuni.

Cumpără acum produse hp din promoția de Crăciun și poți câștiga o super-vacanță la schi. Detalii în magazine și la www.hp.com.ro/xmas-promotion.



De ce nu? E atât de simplu!

*1 până la 4800x1200 - optimizați dpi, imprimare color pe hârtie foto premium, 1200x1200 input dpi. Demonstrații live la Look in HP Interactive Center: B-dul Știrbei Vodă, nr. 95, sector 1, tel.: 222.20.72. Pentru detalii despre produsele hp vizitați <http://www.hp.com.ro>; HP Customer Call Center: 315 44 42. ©Hewlett-Packard 2002.