

xtremPC

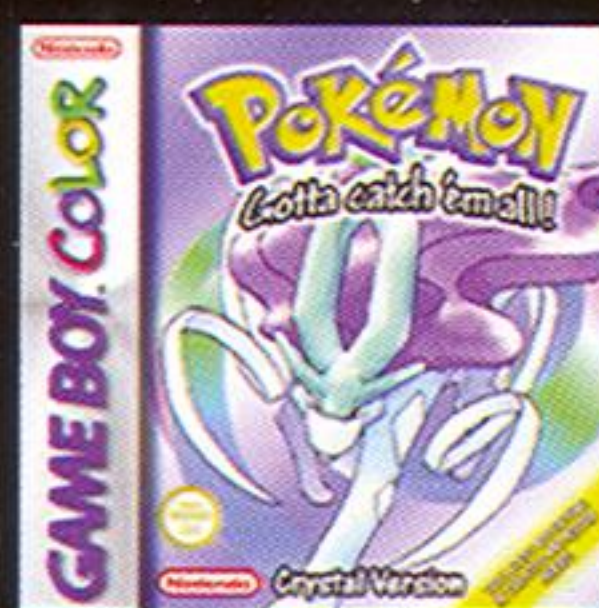
"Cel mai bun mod de a prevedea viitorul este de a-l inventa" - Alan Kay

A detailed photograph of a red NVIDIA GeForce 240 graphics card, angled diagonally across the cover. The card features a prominent silver cooling fan with a central logo. The background is a warm, orange and yellow gradient with a grid pattern.

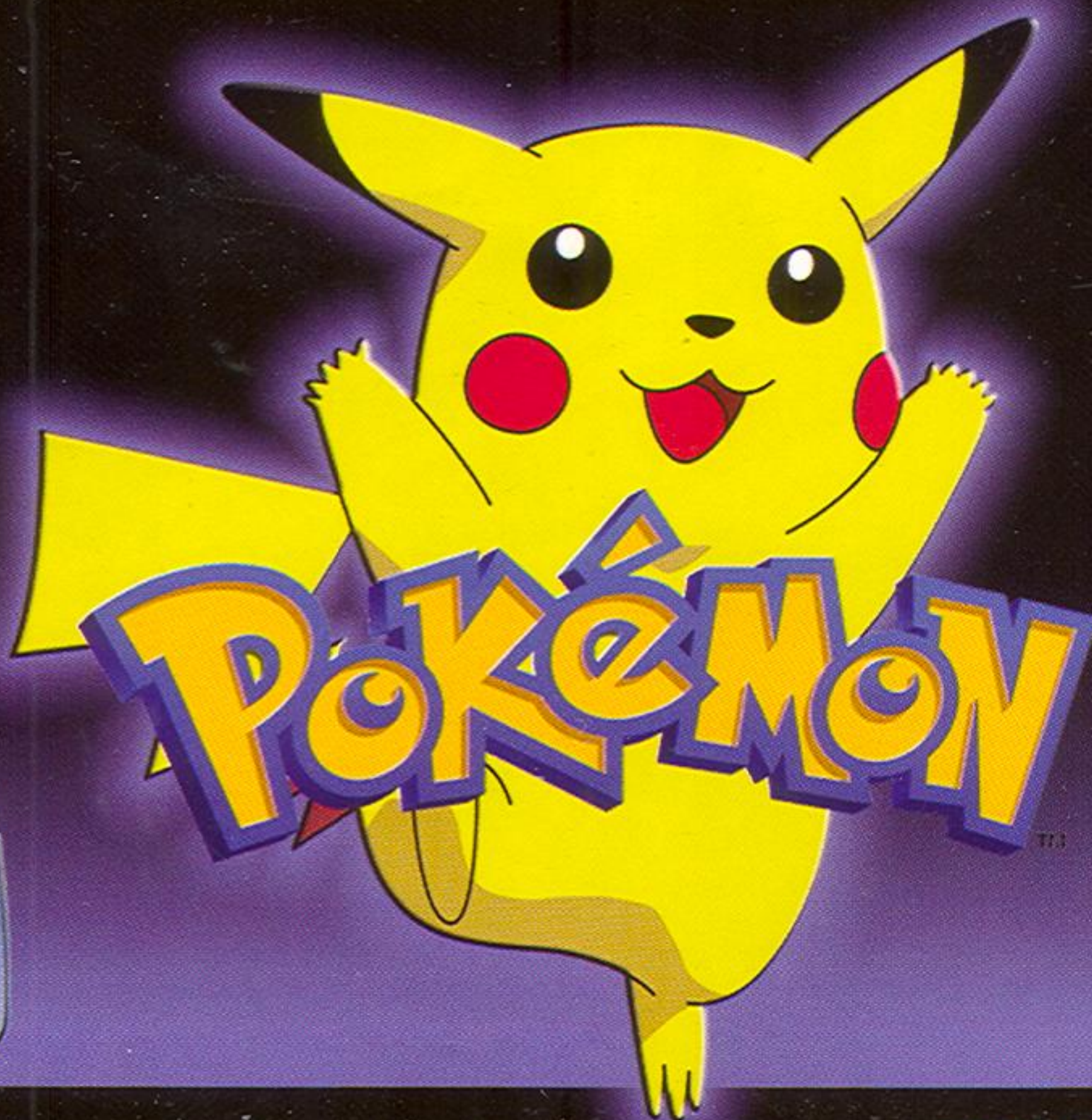
GeForce 240

**STANDARDUL
VITEZEI**

NOILE ACCELERATOARE 3D



Jocuri electronice - Divertisment - Zelda - Acțiune - Mobilitate
Mario - Aventuri - Pokemon - Raliuri - Sporturi - Portabilitate.
Într-un cuvânt: **Nintendo.**



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR



jocuri fără limite

Sk!n Media
- unic distribuitor -

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

Unde găsești de toate, dar nu orice?

Răspunsul e unul singur: la Best Computers, Super-Magazinul tău de calculatoare. Intră în oricare dintre magazinele din rețeaua Best Computers și vei găsi cea mai variată ofertă de componente, sisteme și jocuri, de la producători români de prestigiu până la cele mai cunoscute mărci internaționale. Vino la Best Computers și cumperi tot ce ți-ai putea dori la cele mai mici prețuri. Totul... dar nu orice!



Magazinele Best Computers din București:

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

best
computer

www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro



Ultima tehnologie nu este la îndemâna oricui

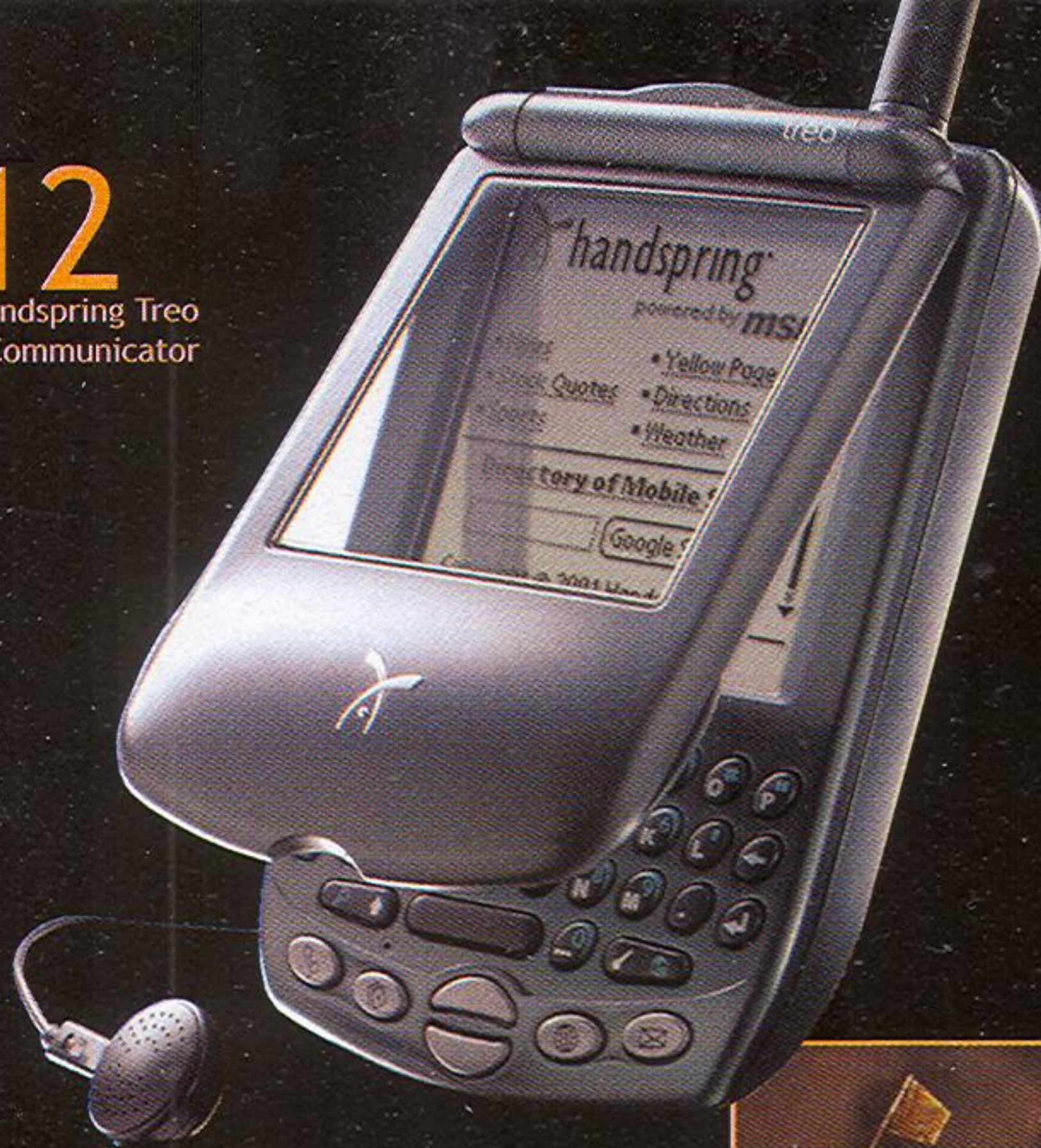
Spre bucuria noastră, luna aceasta ne-a sosit din Orientul Îndepărtat un exemplar superb din cea mai rapidă specie de pe Pământ: NVIDIA GeForce4. Doar varianta MX, dar până în martie o să sosească și frații lui mai mari, Titanium 4200, Titanium 4400 și Titanium 4600, întârziati de Anul Nou chinezesc. Placa s-a comportat excelent în teste, unde este clar că depășește din punct de vedere al performanțelor un GeForce2 Titanium cu 64 Mb. Cu toate acestea NVIDIA a cam încurcat etichetarea, GeForce4 MX fiind semnificativ diferită de GeForce4, și nu doar o versiune pentru buzunarul tuturor al celei mai recente tehnologii de la NVIDIA. Cei care au privit cu jind la GeForce3 și au început să pună bani deoparte pentru un upgrade vor fi într-un fel dezamăgiți. S-au chinuit atât și deja placa pe care și-o doreau a pierdut supremația. GeForce4 Titanium va fi placa din visurile multora anul acesta, însă prețurile prohibitive o vor ține departe de marele public. GeForce4 MX va avea însă un preț accesibil, care va pune în mare dificultate cumpărătorii și mulți vor sfârși prin a prefera această variantă low-budget în fața unui GeForce3 Titanium 200, de exemplu. O alegere greșită, deoarece GeForce3, fie el și Titanium 200, depășește și din punct de vedere al performanțelor și din punct de vedere tehnologic GeForce4 MX, o placă al cărui nume NVIDIA l-a greșit cu siguranță, dar totodată și pentru siguranța propriilor vânzări. Oricum, este greu de crezut că apariția GeForce4 nu va avea ca efect o schimbare a prețurilor la toate celelalte plăci grafice.

Dincolo de strategiile de marketing ale NVIDIA însă, rămâne problema prăpastiei inovație tehnologică-accesibilitate ce se lărgeste pe zi ce trece. Un cunoscut, mândru posesor al unui Banshee, afirma acum un an-doi: "Eu o să îmi iau o placă video mai performantă când o să apară GeForce4". La momentul respectiv, afirmația avea un caracter de finalitate: GeForce4 era capătul de linie. De acolo nu se mai putea merge mai departe. Nu se putea concepe ceva mai performant. Astăzi, însă, putem prevedea cu tristețe că în momentul în care o să ne putem permite GeForce4, GeForce6 (sau poate 7) va fi ieșit deja pe piață, pentru a fi succedat de GeForce 8, 9 și 10. Care vor fi echivalentul unui supercomputer din ziua de azi. Constatarea că "vârfuri de lance" cum este GeForce4 atrag după ele răspândirea tehnologiilor anterioare la nivelul maselor nu ne încălzește foarte mult. Dar măcar avem la ce să visăm. Pentru o vreme.

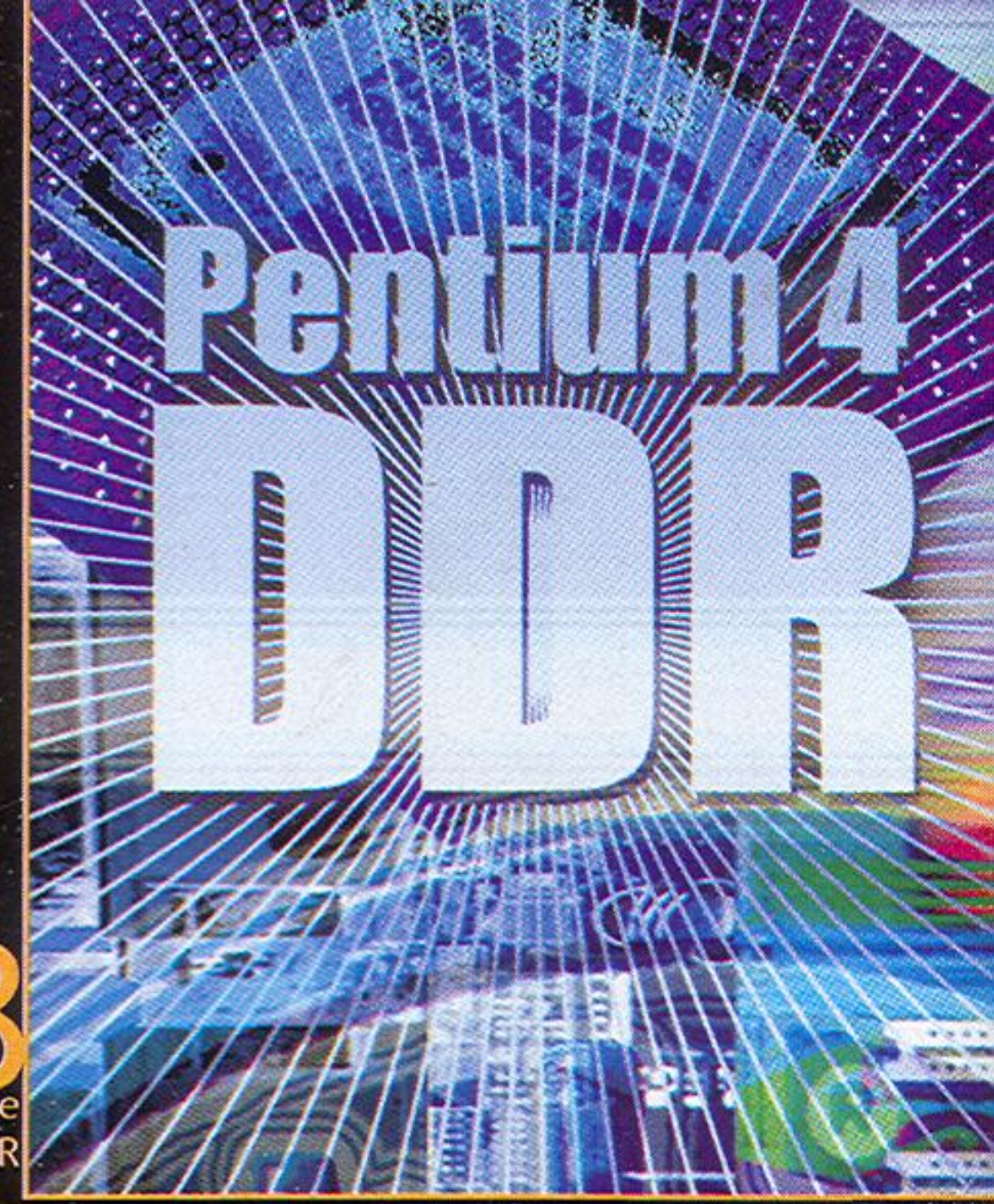
Așteptăm părerile voastre despre acest subiect și nu numai la redactia@xtrempc.ro

Echipa XtremPC

12
Handspring Treo
Communicator



38
Platforme
Pentium4 DDR



CUPRINS

Feature

- 14** GeForce4
Urmatoarea generatie de acceleratoare grafice
- 63** Povestea micului spion publicitar
O noua metoda de a face bani pe spinarea navigatorilor pe Internet
- 76** Etherlords
Strategie pe ture stil Magic the Gathering



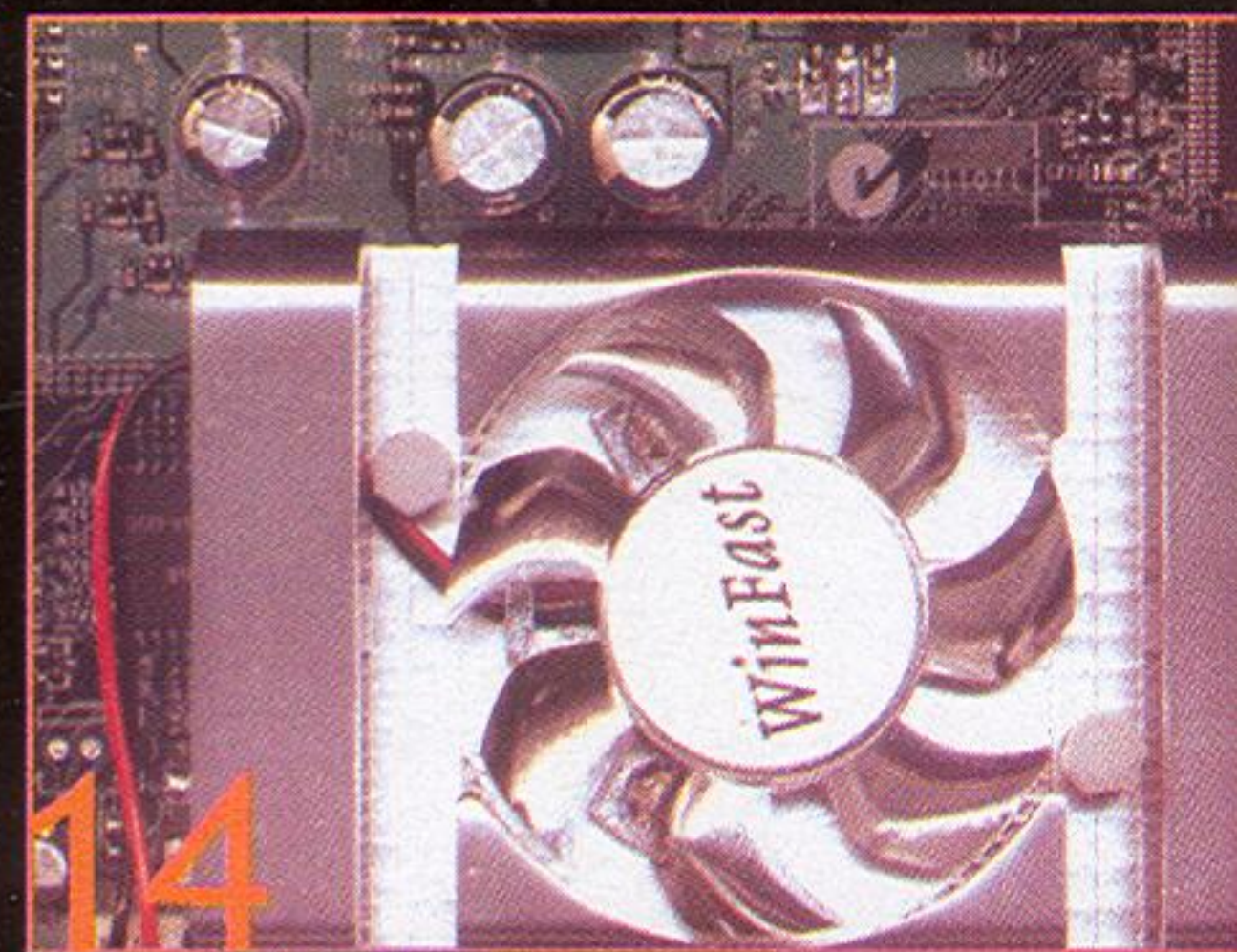
76

Etherlords



66

Obsedat de Nintendo



14

GeForce4



74

Neocron

Echipe
Adrian Dorobăț redactor șef
Cristian Soare redactor jocuri
Alexandru Spătaru redactor hardware
Mihai Asgian redactor software
Dragoș Ivan redactor hardware
Dragoș Inoan redactor jocuri
Marian Scarlat redactor jocuri
Radu Alexandru redactor feature

Design
Nicoleta Toma layout & dtp
Florian Marina grafica

Publicitate & PR
Cristina Savu director publicitate
cristinasavu@extrempc.ro
Andreea Fogas asistent marketing
andreeafogas@extrempc.ro

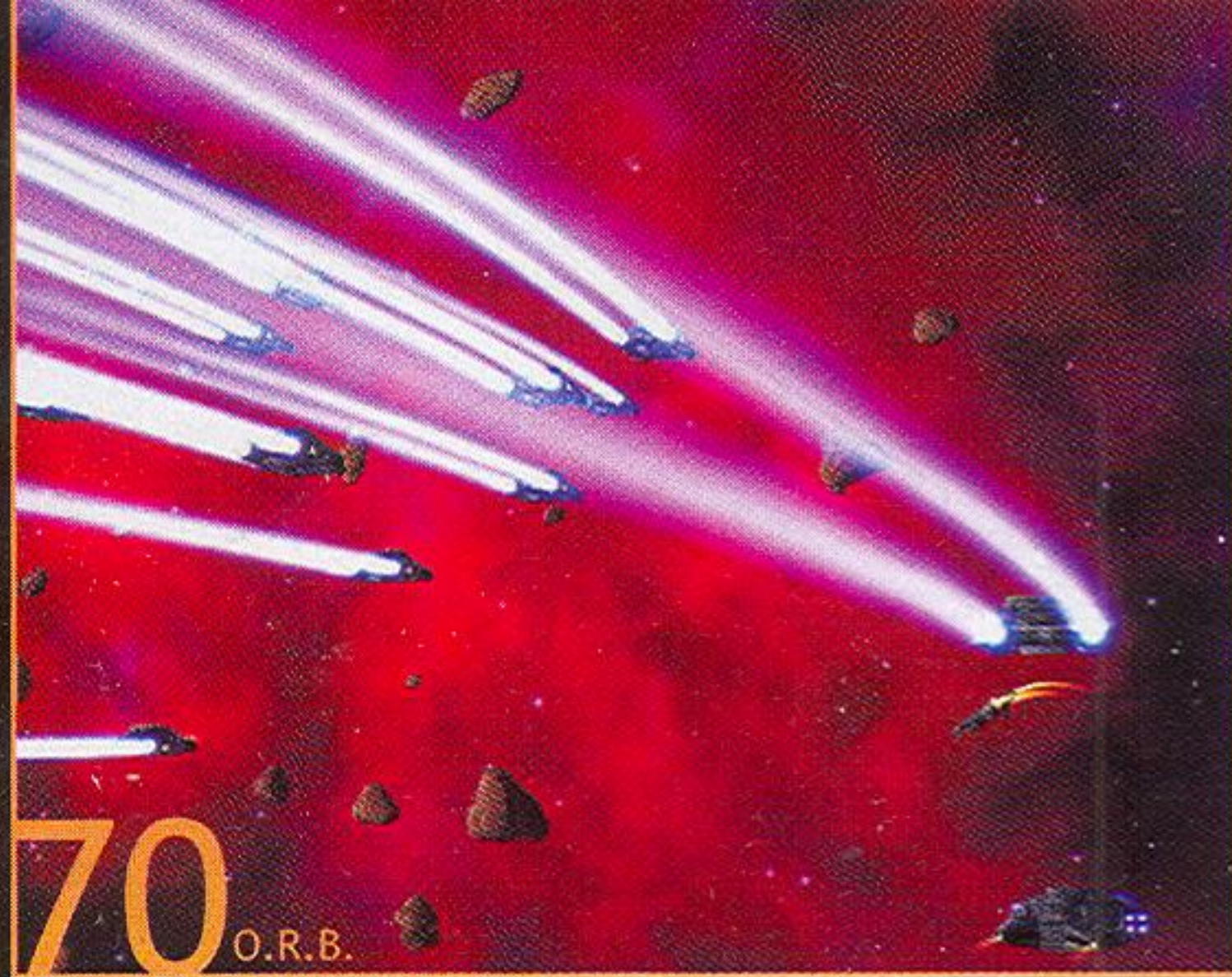
Redactia
Romas s.r.l.
str. Alexandru Puskin 13, Bucuresti 1
Telefon: 01-231.28.66
E-mail: redactia@extrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@extrempc.ro

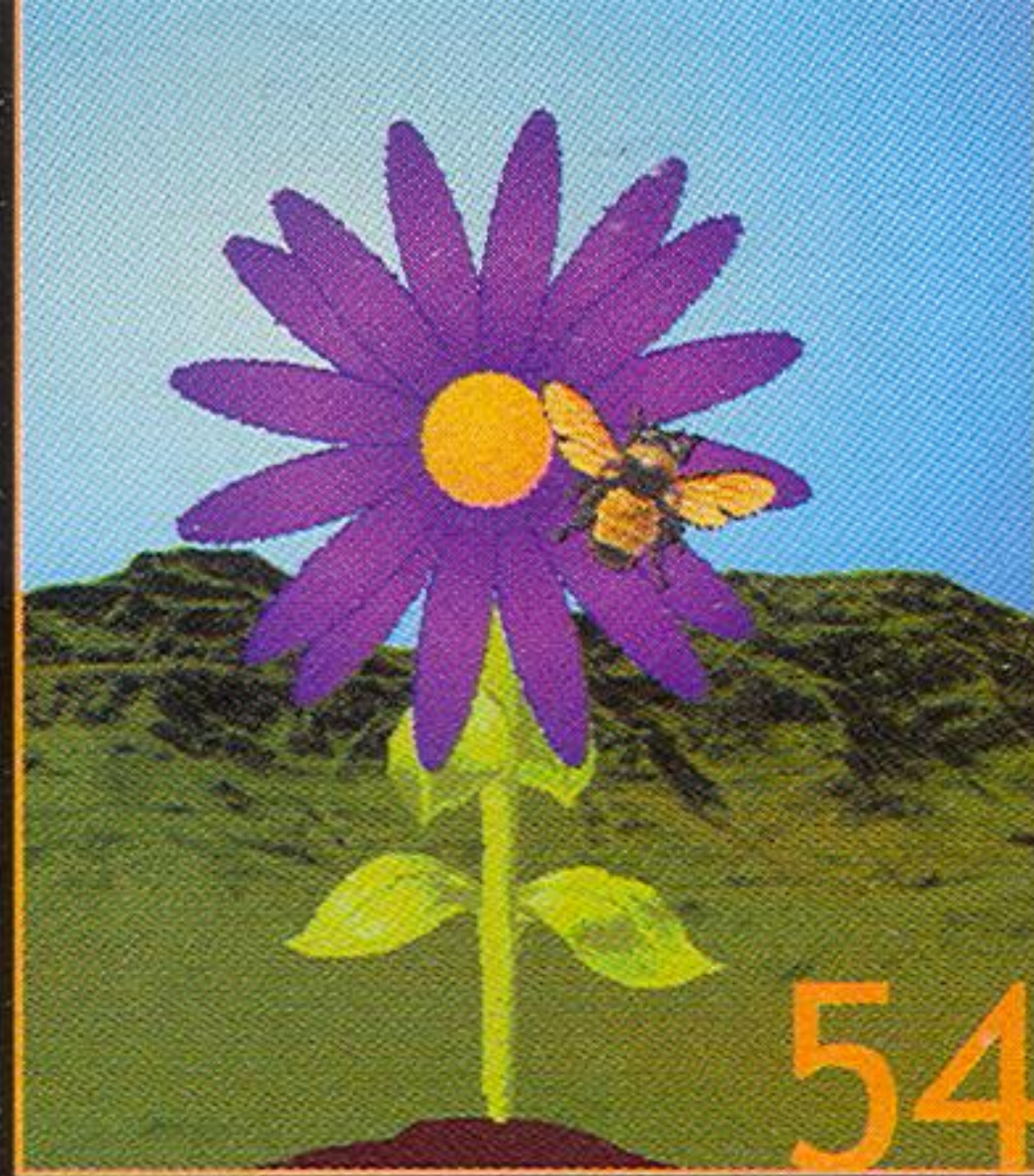
Probleme & informatii CD
E-mail: infocd@extrempc.ro

Productie
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

ISSN
1582-2818



70 O.R.B.



54

Macromedia Director 8.5 Shockwave Studio

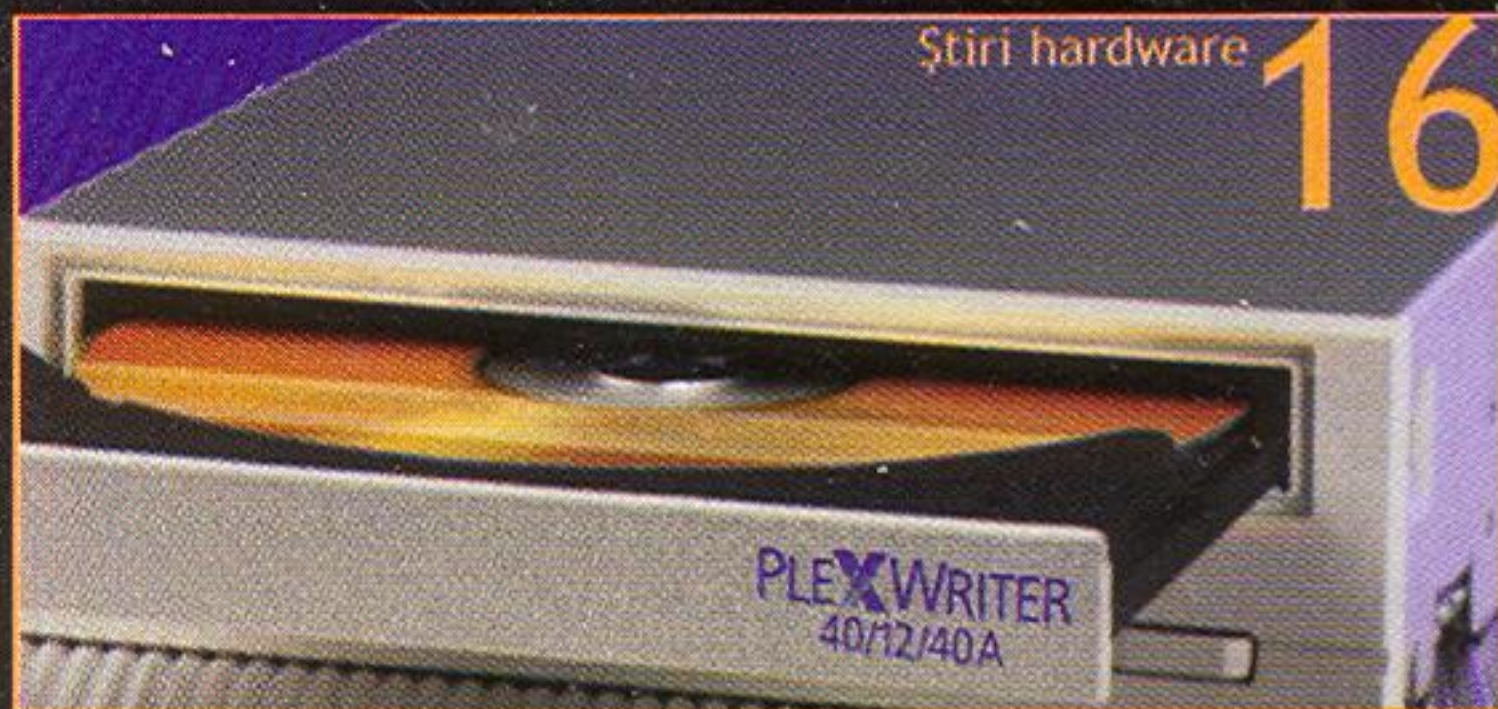


84 Dark Age of Camelot



62

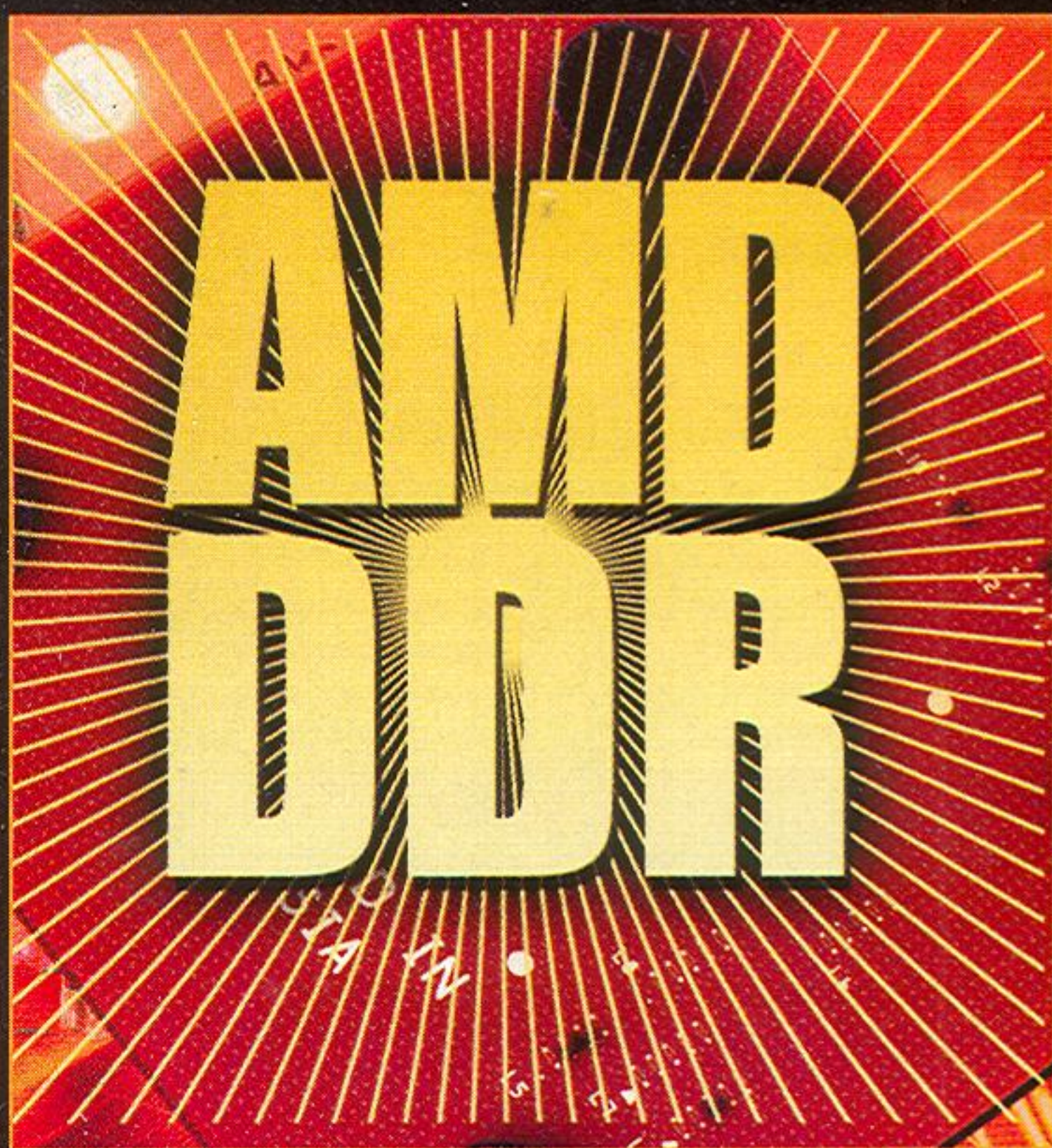
Internet - Explorer - Xp



Știri hardware

16

PLEXWRITER 40/12/40A



30

Platforme Socket A DDR

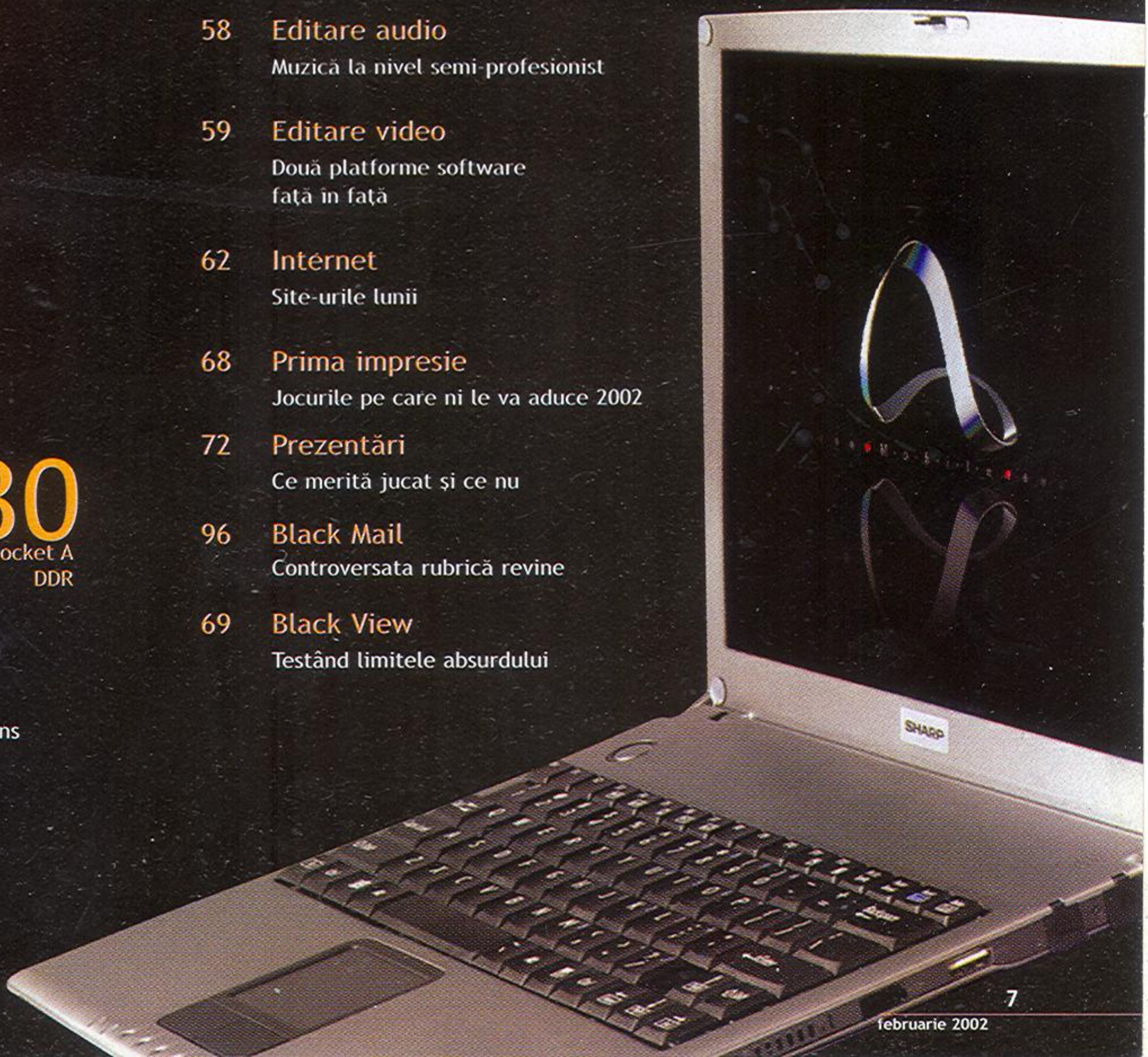
Interviu

- 52 Google sub lupă
David Crane - Google Director of Corporate Communications
- 54 Obsedaț de Nintendo
Pasionații de jocuri și în afara lumii PC-urilor
- 80 Dincolo de... Etherlords
Creatorii jocului ne răspund la întrebări

- 10 Tehnotrend
Produse care vă stârnesc gelozia
- 16 Știri
Cele mai noi informații hardware
- 22 Hardmail
Problemele cititorilor își găsesc răspunsul
- 24 Overclocking
Performanță "cu forță"
- Teste
- 30 Platforme SocketA - DDR
O cooperare eficientă
- 38 Platforme Pentium4 - DDR
Mai ieftin și aproape la fel de rapid
- 44 Teste diverse
CD-Writere in test
- 54 Grafică
Ce mai e nou in domeniul artistic
- 58 Editare audio
Muzică la nivel semi-profesionist
- 59 Editare video
Două platforme software față in față
- 62 Internet
Site-urile lumii
- 68 Prima impresie
Jocurile pe care ni le va aduce 2002
- 72 Prezentări
Ce merită jucat și ce nu
- 96 Black Mail
Controversata rubrică revine
- 69 Black View
Testând limitele absurdului

10

Sharp PC UM-10



hardware

testele indispensabile pentru achiziția oricărui produs

Evaluarea după XtremPC

► Încă de luna trecută ați avut posibilitatea să observați aplicarea unui nou sistem de punctaj și evaluare pentru produsele testate. Chiar dacă noua formă de evaluare poate părea în primul moment derutantă (note ca 1,2 de exemplu neavând nici o semnificație pe o scară clasică de la 1 la 10), scopul ei este identic cu al celei pe care a înlocuit-o: plasarea unui produs pe o scară valorică în comparație cu produse similare, toate în funcție de performanțele obținute în teste. Sistemul anterior utilizat avea darul de a compara fiecare produs cu maximumul categoriei din care acesta făcea parte (evaluat la 100 de puncte), maximumul variind lună de lună în funcție de apariția unui produs mai bun ca cele aflate deja în clasament. Dezavantajul vechiului sistem era acela că luna de luna nota unui produs varia în funcție de noile produse apărute și, chiar dacă punctajul său reflecta totodată și o notă după sistemul clasic 1-10, el nu permitea o evaluare constantă a produsului oferind practic câte un pic din fiecare (notă și comparație). Noul sistem de punctaj nu mai compară produsul cu un alt produs existent ci cu un produs "imaginat" care a obținut performanțe deosebit de mari, practic niște performanțe teoretice. Fiecare produs testat (este cazul aici al plăcilor de bază, video și a altor produse a căror performanță poate fi evaluată fizic) va obține astfel un procent din acele rezultate maxime teoretice iar punctajul său reprezintă per total cât reprezintă din acel produs imaginat. Este, la scară mult mai mică, un echivalent al lui 3DMark, unde produsul este cotelat în puncte pentru performanțele obținute în fiecare aplicație care este rulată. Dacă acest sistem este mai clar sau nu, rămâne de văzut, în mod cert însă, este un sistem care va oferi o mai mare longevitate și posibilități de comparație în evaluarea produselor.

- 10 Tehnotrend
- 10 iPAQ Audio PA-2
TDK XS-IV S80
Sharp PC-UM10
- 11 Leadtek WinFast A250Ultra TD
Nokia Music Player HDR-1
O2 XDA
- 12 Belkin Nostromo n50 SpeedPad
Handspring Treo Communicator
USB Drive

- 14 Feature
GeForce4
Următoarea generație de
acceleratoare grafice

- 16 Știri

- 20 Hard Mail

- 22 Overclocking
Performanță "cu forța"

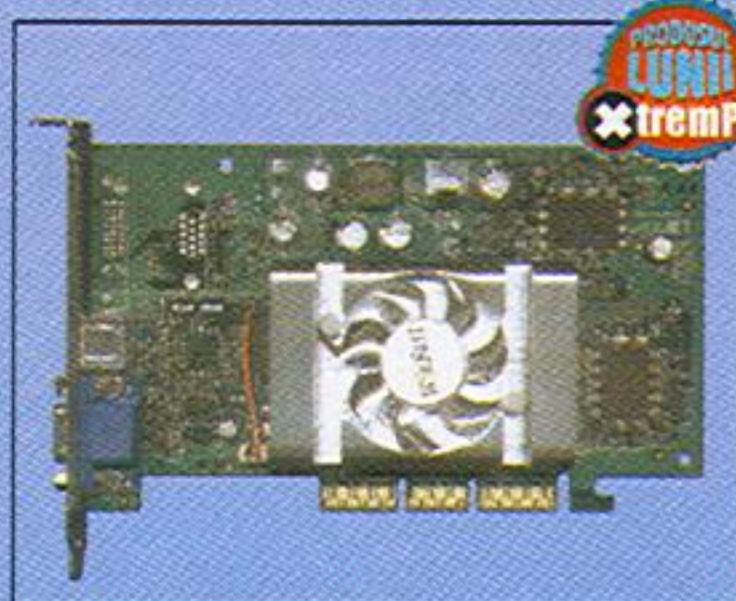
- 30 Teste
- 30 Platforme SocketA - DDR

- 38 Platforme Pentium 4 - DDR

- 44 Teste diverse
- 44 LG CD-RW 32/10/40
LG CD-RW 24/10/40
- 45 ASUS CD-RW 16/10/40
Plextor 40/12/40A
- 46 Minolta DiMage7
- 47 Creative GeForce 3 Titanium 200
Gigabyte Radeon 7000Pro
PixelView GeForce 2 Ti 64
ASUS V7700 Ti 32

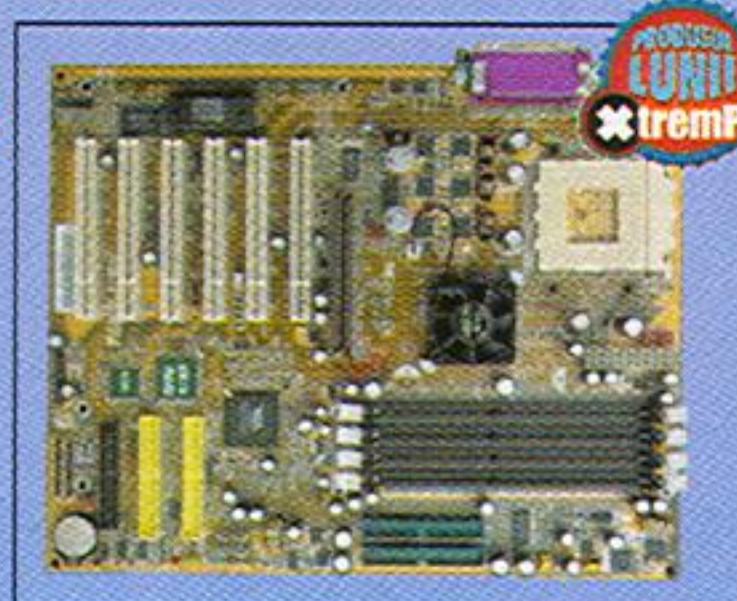
- 48 TOP hardware

Leadtek A170DDR



► Premiul de produs al lunii nu este obținut pentru performanțele deosebite realizate ci pentru faptul că reprezintă implementarea tehnologiei într-un segment de mijloc al performanței, obținându-se totodată și un preț competitiv. GeForce4 a venit, GeForce2 începe să apună și se pare că NVIDIA a implementat foarte interesant GF4 pentru a înconjura practic segmentul GeForce3.

Abit KR7A-Raid



► Nu ne-au impresionat nici chipset-ul nForce și nici cel SiS645 luna aceasta. Ne-a impresionat în schimb valoarea oferită de Abit produsului KR7A-Raid. Chiar dacă folosește un chipset popular KT266A, Abit arată că se poate face și altceva cu el decât "o altă placă". Opțiuni de overclocking bune, deși se putea și mai bine, 4 DIMM-uri, Controller RAID și 6 slot-uri PCI creează un produs de un nivel ridicat.

Sisteme de test

■ PLĂCI VIDEO

Procesor: Athlon XP 1800+
Placă de bază: Soltek SL75DRV2
Harddisk: Quantum Fireball AS 30Gb
Memorie: 256 DDR SDRAM Nanya PC2100
Sistem operare: WindowsXP Professional

■ PLĂCI DE BAZĂ AMD SDRAM/DDR

Procesor: Athlon XP1800+
Placă video: Leadtek WinFast Titanium200
Harddisk: Quantum Fireball AS 30Gb
Memorie: 256 SDRAM PQI PC133
256 DDR SDRAM Nanya PC2100 / PC2700
Sistem operare: WindowsXP Professional

■ PLĂCI DE BAZĂ INTEL SDRAM/DDR/RDRAM

Procesor: Intel Pentium 4 1700Mhz
Placă video: Leadtek WinFast Titanium200
Harddisk: Quantum Fireball AS 30Gb
Memorie: 256 SDRAM PQI PC133
256 DDR SDRAM Nanya PC2100 / PC2700
256 RDRAM PC800
Sistem operare: WindowsXP Professional

■ DIVERSE COMPONENTE

Procesor: Athlon XP 1800+
Placă de bază: Soltek SL75DRV2
Placă video: Leadtek WinFast Titanium200
Harddisk: Quantum Fireball AS 30Gb
Memorie: 256 DDR SDRAM Nanya PC2100
Sistem operare: Windows 98SE

Culoare perfectă. Ținută impecabilă.

Culoarea și calitatea fotografică a imprimării se prezintă într-o ținută cu totul excepțională, printr-o nouă colecție de imprimante personale color.

Designer-ul noii game funcționale și estetice este liderul de piață HP: marcă a fiabilității și a calității.

Alege arta tehnologiei imprimării!



hp deskjet 656c

- 6/3 ppm negru/color
- rez. 600 dpi, PhotoRet
- memorie 512 KB RAM
- conectare USB

73* Euro



hp deskjet 845c

- 8/5 ppm negru/color
- rez. 600x1200 dpi, PhotoRet II
- memorie 2 MB RAM
- conectare USB

89* Euro



hp deskjet 920c

- 9/7.5 ppm negru/color
- rez. 2400x1200 dpi, PhotoRet III
- memorie 2 MB RAM
- conectare paralel, USB

119* Euro



hp deskjet 940c

- 12/10 ppm negru/color
- rez. 2400x1200 dpi, PhotoRet III
- memorie 2 MB RAM
- conectare paralel, USB

139* Euro



hp deskjet 960c

- 15/12 ppm negru/color
- rez. 2400x1200 dpi, PhotoRet III
- memorie 8 MB RAM
- procesor RISC 96 MHz
- conectare paralel, USB

189* Euro



hp deskjet 980xi

- 15/12 ppm negru/color
- rez. 2400x1200 dpi, PhotoRet III
- memorie 8 MB RAM
- procesor RISC 96 MHz
- imprimare față-verso automată
- conectare paralel, USB

269* Euro

* prețuri fără TVA



i n v e n t

Centru de suport telefonic pentru produse HP - (01) 315.44.42

Acum și cu Support Pack post garanție
Detalii la www.hp.com.ro/sp/sp_prices.xls

www.hp.com.ro

Demonstrații live la **HP Interactive Center:**
B-dul Știrbei Vodă, nr. 95, sector 1, tel.: 222.20.72



Compaq iPAQ Audio PA-2

La revedere CD Player

► Compaq intră și pe piața player-elor de mp3-uri cu iPAQ PA-2, un dispozitiv stilat și compact. Construit din aluminiu și plastic ultra-rezistent, Audio PA-2 poate face față și unui stil de viață mai agitat. Cele două ore de melodii în format MP3 sau WMA sunt suficiente pentru un mp3 player din clasa lui, iar când vă plictisiți de ele este destul să îl conectați la PC pe portul USB și să le schimbați prin intermediul Windows Media Player 7 sau Music Match Jukebox 6.0. iPAQ Audio PA-2 este dotat cu un Multimedia Card de 64 Mb, mediu de stocare care poate fi înlocuit.

TEHNO FRIEND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului



TDK XS-IV S80

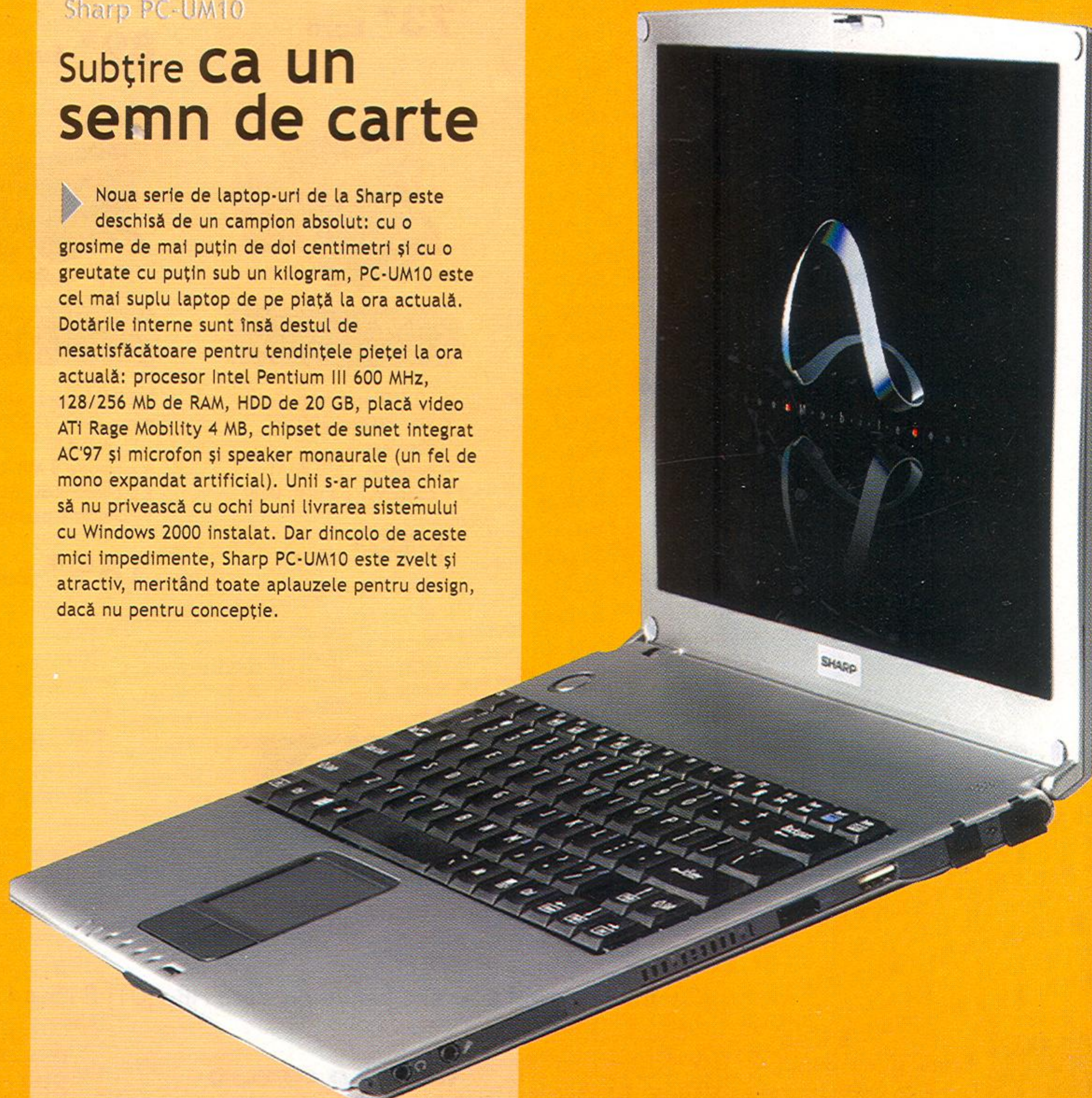
Imaginea sunetului de viitor

► Un set de boxe 2.1 cu un design spectaculos, metalic-futurist, care pe lângă faptul că arată bine, sună excelent. Bazat pe tehnologia NXT Surface Sound, sistemul atinge 80 de wați în ciuda faptului că sateliții sunt flat-panel. Amplificatorul pentru frecvențele joase este separat de cel pentru frecvențele înalte și mid-range, ceea ce duce la o reproducere excelentă a sunetului și o impresie excelentă de spațialitate. Cu sistemul TDK XS-IV S80, TDK face progrese către oferirea unui sunet HiFi în domeniul PC-urilor și consolelor.

Sharp PC-UM10

Subțire ca un semn de carte

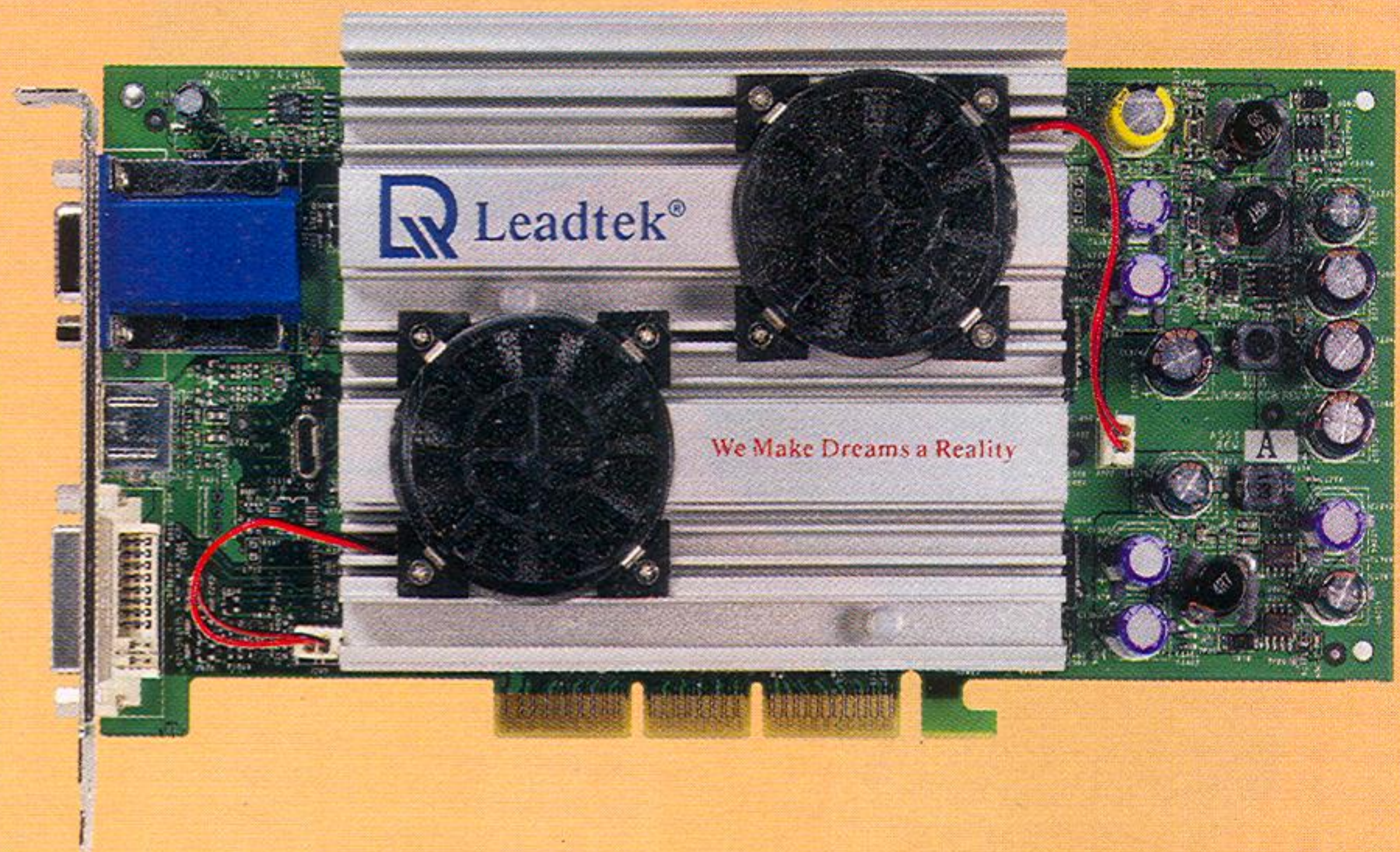
► Noua serie de laptop-uri de la Sharp este deschisă de un campion absolut: cu o grosime de mai puțin de doi centimetri și cu o greutate cu puțin sub un kilogram, PC-UM10 este cel mai suplu laptop de pe piață la ora actuală. Dotările interne sunt însă destul de nesatisfăcătoare pentru tendințele pieței la ora actuală: procesor Intel Pentium III 600 MHz, 128/256 Mb de RAM, HDD de 20 GB, placă video ATI Rage Mobility 4 MB, chipset de sunet integrat AC'97 și microfon și speaker monaurale (un fel de mono expandat artificial). Unii s-ar putea chiar să nu privească cu ochi buni livrarea sistemului cu Windows 2000 instalat. Dar dincolo de aceste mici impedimente, Sharp PC-UM10 este zvelt și atractiv, meritând toate aplauzele pentru design, dacă nu pentru concepție.



Leadtek WinFast A250Ultra TD

Echivalentul Ferrari în domeniul plăcilor grafice

Mai mult de un trilion de operații pe secundă. Fill rate de aproape patru miliarde și jumătate de sample-uri de antialiasing pe secundă. Optimizată pentru DirectX 8 și OpenGL 1.3. 125 de milioane de triunghiuri pe secundă. Placa GeForce4 A250 Ultra cu chipset Ti4600 de la Leadtek impresionează printr-o serie de cifre uluitoare, dar progresele tehnologice nu sunt doar din categoria celor ce pot fi cuantificate în numere. WinFast A250 beneficiază și de celelalte opțiuni cu care nVidia a dotat chipsetul GeForce4: tehnologia de display pe două monitoare nView, Accuview Antialiasing pentru eliminarea imaginilor colțuroase fără compromisuri în materie de performanță, motorul de efecte speciale programabile nFiniteFX II, Lightspeed Memory Architecture II. Memoria de 128 Mb este tactată la aceeași viteză cu ceasul procesorului - 275 Mhz, și beneficiază de o lățime de bandă de 8,8 Gbps. Gândiți-vă la toate acestea și apoi încercați să spuneți că nu vreți una. Dacă reușiți, dați-ne de știre.



Nokia Music Player HDR-1

Muzică de calitate pe telefonul mobil

▶ Cu un design elegant, Nokia Music Player HDR-1 este un accesoriu multifuncțional care poate fi folosit ca radio receiver, mp3 player și kit handsfree. Compatibil cu modelele 3310, 3330, 8210 și 8850 de la Nokia, el poate funcționa și de sine stătător, având nevoie doar de o baterie AAA. Transferul de fișiere se face prin intermediul softului Nokia Audio Manager PC, instalat pe calculatorul vostru. Formatele suportate sunt MP3 și AAC, pe cardul de memorie de 32 MB intrând până la o oră de muzică, în funcție de codec și calitate.

O2 XDA

Hibridul comunicațional

▶ O2 aduce o gură de aer proaspăt pe piața telefoanelor mobile și totodată pe cea a PDA-urilor. Deși nu este singurul, O2 are suficiente caracteristici inovatoare încât să poată fi considerat original. Producătorii îl recomandă ca fiind un hibrid între un terminal GPRS voice-enabled și un calculator portabil, cu performanțe spectaculoase și nu sunt departe de adevăr. Dotat cu un procesor Intel StrongArm la 206 MHz și 64 MB de memorie (32 ROM+32 RAM), O2 este în vârful ierarhiei ca performanțe. Ecranul este TFT, touch sensitive și poate afișa 4096 de culori la o rezoluție de 240x340. Pe partea software, O2 se poate lăuda că este primul handheld dotat cu sistemul de operare Microsoft Pocket PC 2002, integrând aplicații tip Outlook, Word și Excel. Cu ajutorul lui O2 puteți citi și trimite mail-uri, cu tot cu atașamente, care pot fi chiar salvate în memorie, în funcție de spațiu. Standardul GPRS înseamnă că O2 este conectat constant la Internet, la viteze comparabile cu cele de PC (dial-up) și chiar depășindu-le. Puteți să vizitați orice pagină, nu doar cele special configurate pentru mobilul vostru și în plus, puteți să navigați pe Internet și să și vorbiți la telefon în același timp. Dispozitivul cântărește doar 186 de grame și are un design excelent, iar utilizările sale sunt multiple: poate funcționa ca MP3 player sau ca reportofon digital, și acceptă și extensii gen Multimedia Card.





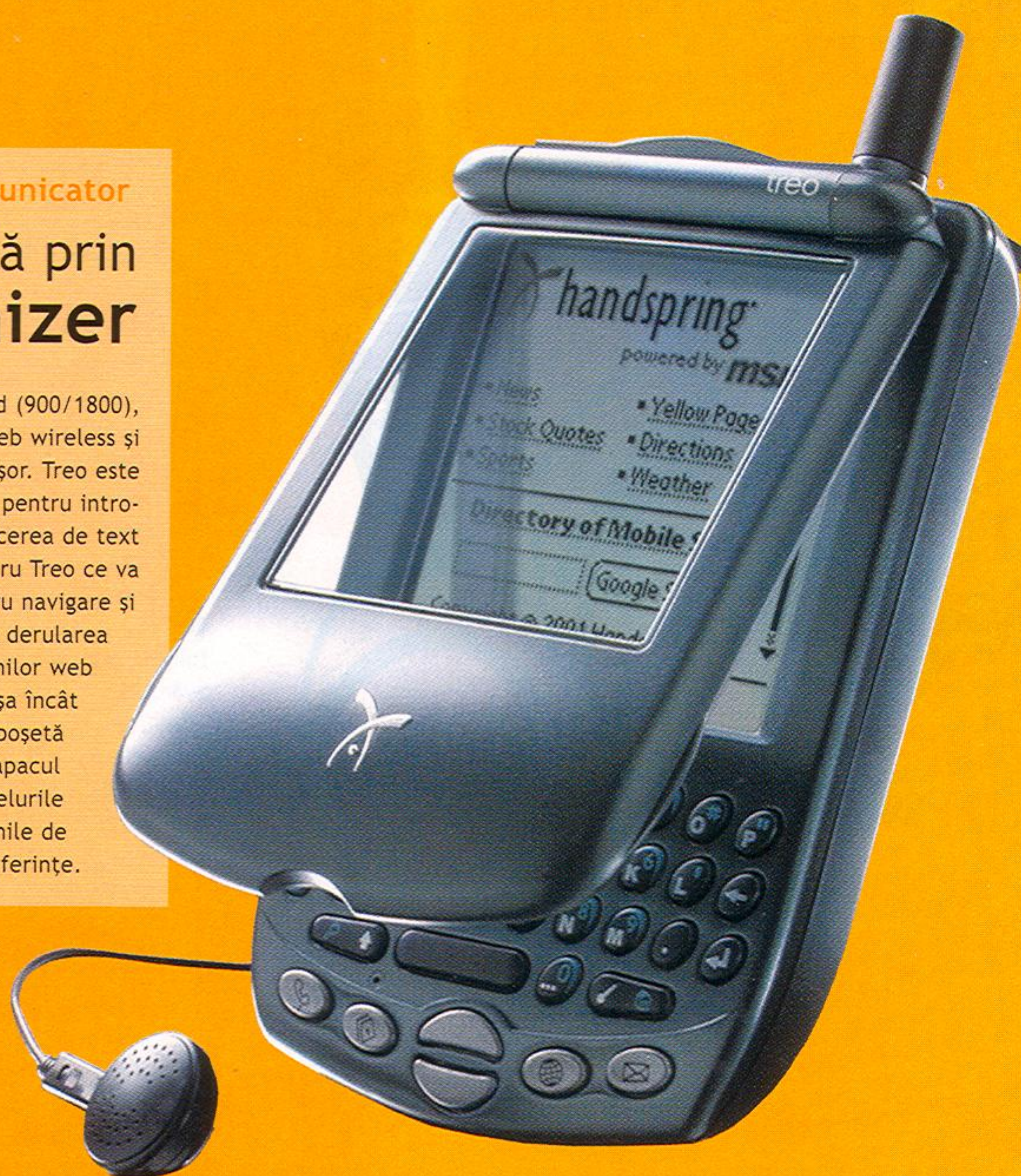
Belkin Nostromo n50 SpeedPad

Atinge visul oricărui gamer

► Nu este keyboard, nu este game pad și nu este nici joystick. Dar poate fi considerat ca fiind toate acestea la un loc. Cele 10 taste de pe Nostromo n50 acționează exact ca cele de pe tastatura calculatorului, doar că sunt dispuse mult mai accesibil și pot fi configurate intuitiv. Lor li se adaugă un pad cu 8 direcții de mișcare posibile, o roțiță de Throttle și un suport ergonomic pentru încheietura obosită a mâinii. Este excelent pentru orice joc care folosește tastatura, dar poate fi folosit foarte bine în combinație cu un mouse. Firește, pentru a beneficia de o experiență completă, puteți încerca mouse-ul Nostromo n30, construit pe tehnologia TouchSense de la Immersion, asemănător cu iFeel de la Logitech, dar cu o aripioară laterală pentru o mai bună aderență și un acces mai eficient la butoane. El vă va permite să experimentați fizic evenimentele din jocuri: veți putea simți impactul rachetelor în Quake III, sau veți fi zgâlțâiți de laserele inamicilor în Independence War II.

Handspring Treo Communicator utilitate multiplă prin telefon mobil și organizer

Treo Communicator combină un telefon mobil dual-band (900/1800), facilități pentru comunicații email, mesagerie SMS, navigare web wireless și un organizer Palm OS într-un singur dispozitiv foarte mic și ușor. Treo este disponibil în două variante: Treo 180, având tastatură inclusă pentru introducerea de text, și Treo 180g pentru cei care preferă introducerea de text Graffiti. Handspring dezvoltă și o versiune cu afișaj color pentru Treo ce va fi disponibilă în a doua jumătate a anului 2002. O roțiță pentru navigare și selecție amplasată pe partea laterală a dispozitivului permite derularea înregistrărilor din PhoneBook, DateBook, a mesajelor și paginilor web cu o singură mână. Un capac rabatabil protejează ecranul, așa încât Treo poate fi introdus cu ușurință într-un buzunar sau într-o poșetă pentru transportare confortabilă. Difuzorul încorporat în capacul rabatabil acționează atât ca un receptor standard pentru apelurile telefonice normale, cât și ca difuzor personal pentru operațiunile de apelare hands-free sau conferințe.

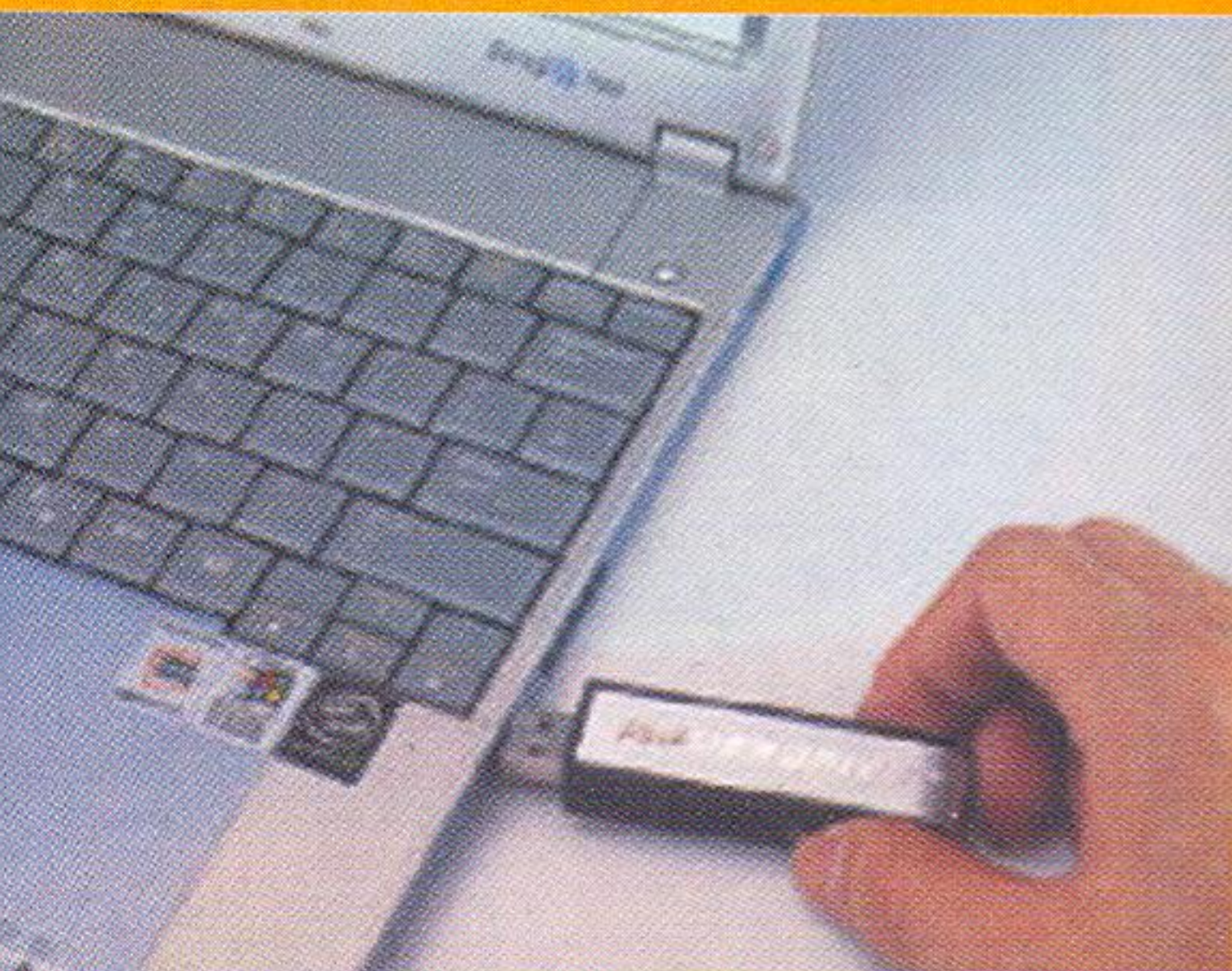


USB Drive

Poartă brelocul de 1 Gb

► V-ați gândit vreodată cum ar fi să aveți 1 GB de date stocat pe brelocul de la chei? Cu USB Drive acest vis poate deveni realitate. Nu numai că puteți stoca de la 16 MB la 1 Gb de date într-un dispozitiv pe care îl puteți rătăci în buzunar, dar dacă îl pierdeți, datele sunt în siguranță, pentru că USB Drive are măsuri de protecție încorporate (incryptare cu un milion de biți, după cum se laudă producătorii).

Acest gadget măsoară doar 67mm x 20mm x 9mm cu tot cu capacul de protecție și cântărește doar 250 de grame. În funcție de model, vitezele de tranfer variază între 800kbps și 1Mbps. E adevărat că vârful de serie, care poate stoca 1 GB, costă nici mai mult, nici mai puțin decât 900\$, însă variantele intermediare au prețuri rezonabile.



We bring color to your PC!



GeForce4

următoarea generație de acceleratoare grafice

WinFast A170 DDR - primul GeForce4 MX440 din România

"Noua serie GeForce4 este formată din două grupe spre deosebire de produsele anterioare NVIDIA: NV25 - GeForce4 propriu-zis, numit GeForce4 Titanium pentru a evita orice confuzie, și GeForce4 MX, nume de cod NV17".

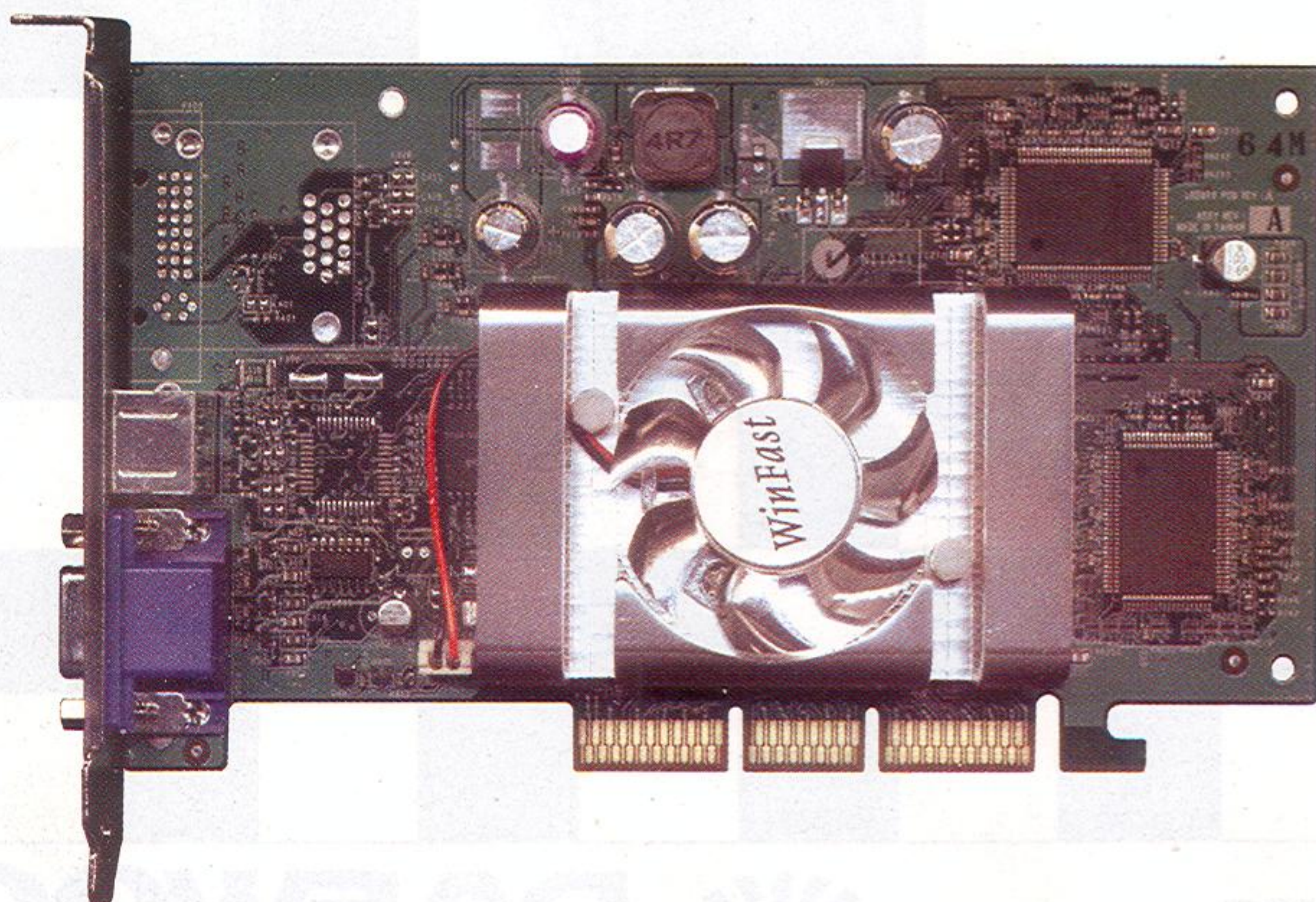
▶ Iată că la aproape un an după lansarea lui GeForce3, dar la numai 6 luni de la lansarea "update-ului" Titanium, NVIDIA lansează mult așteptatul GeForce4. Lansarea de noi produse la fiecare 6 luni a început să fie o regulă pentru NVIDIA și nici de această dată nu este încălcată. Este de admirat talentul și iscusința inginerilor de NVIDIA, continuând să producă noi chip-uri grafice pentru o perioadă foarte lungă în lumea calculatoarelor. De fapt GeForce4, nume de cod NV25, era gata din decembrie 2001 dar nu a fost lansat datorită vânzărilor foarte bune ale seriei Titanium iar un chip nou ar fi însemnat sacrificarea GeForce3 înainte de vreme. Am pomenit mai sus de NV25, numele de cod al GeForce4. De fapt, noua serie GeForce4 este formată din două grupe spre deosebire de produsele anterioare NVIDIA: NV25 - GeForce4 propriu-zis, numit GeForce4 Titanium pentru a evita orice confuzie, și GeForce4 MX, nume de cod NV17. Cum este și normal, GF4 MX este o variantă mai slabă a lui NV25, adresată pieței mid-range, adică utilizatorilor fără prea mari pretenții de performanță. Diferențele dintre cele două chipuri sunt foarte clare și surprinzător de mari: NV25 este următoarea generație după GeForce3 pe când NV17 este un fel de hibrid între GeForce2 (NV15) și GeForce4 (NV25).

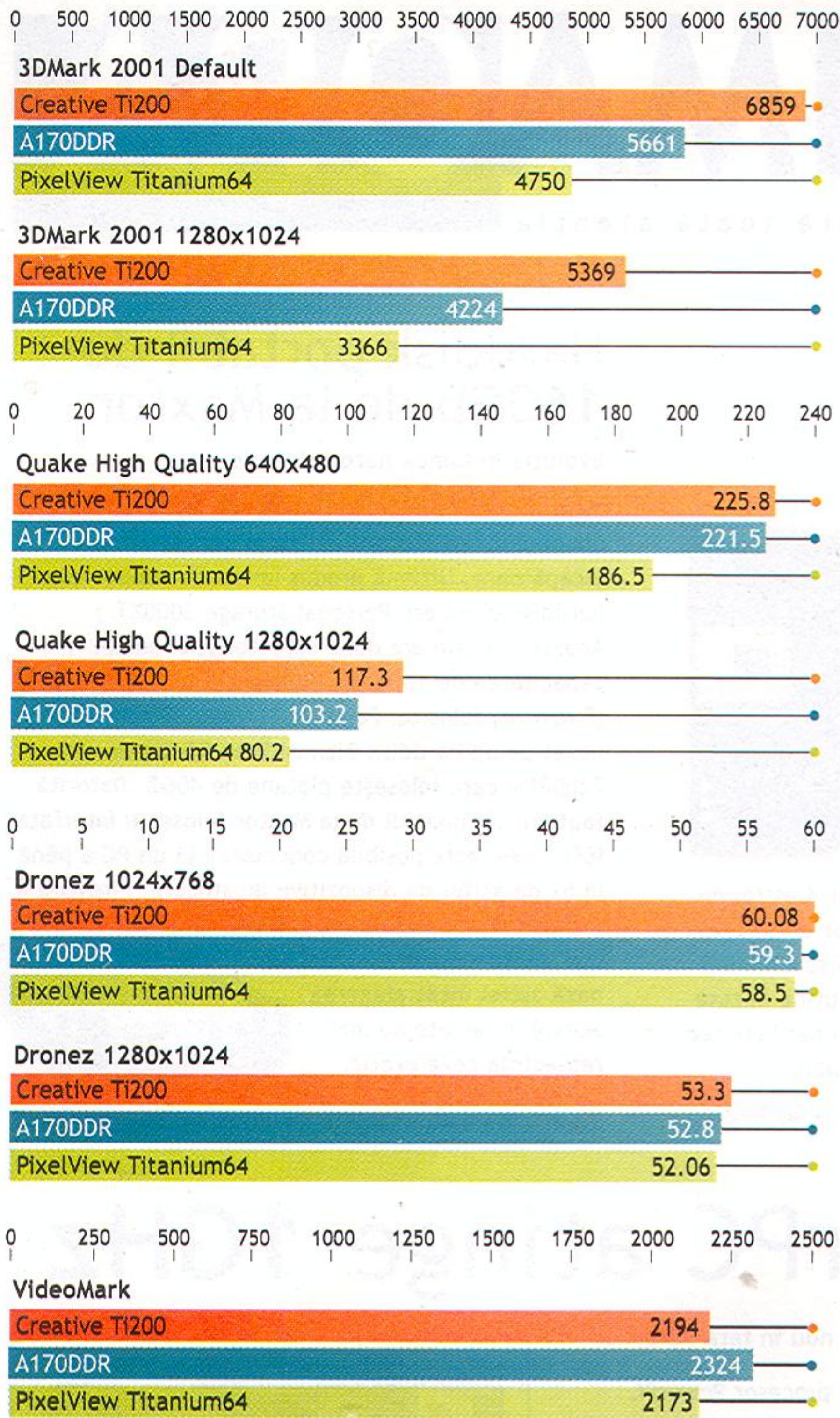
PARTEA 1: NV25

Îmbunătățirile aduse de NV25 constau în nFiniteFX II, Light Memory Architecture II, Accuvie Antialiasing și nVIEW, 4 tehnologii cu care NVIDIA își reasigură supremația tehnologică pe piață. nFiniteFX II este varianta îmbunătățită și adăugită a lui nFiniteFX prezent pe GeForce3. Pe lângă o îmbunătățire de performanță datorată frecvențelor mai mari la care lucrează chipul, ca noutate este adus un al doilea Vertex Shader, ca și în cazul NV2A de pe XBOX. Acesta va aduce o îmbunătățire vizibilă a performanței în aplicațiile bazate pe DirectX 8.x și totodată posibilitatea de a crea imagini mai reale. Light Memory Architecture II, mai pe scurt LMA2, este un procedeu de accesare a memoriei grafice cu mai multe controllere separate, asemănător cu cel folosit de NVIDIA pentru a crea nForce420, chipset-ul dedicat plăcilor de bază socketA. Patru controllere separate pot accesa toată memoria video crescând astfel considerabil lățimea de bandă. Accuvie Antialiasing este o nouă metodă de AA inovativă și performantă în același timp. Spre deosebire de Quincunx AA care era un 2X AA îmbunătățit, Accuvie este de două ori mai bun calitativ, adică este echivalent unui AA 4X. Din păcate Accuvie nu se poate folosi decât în Direct3D. nVIEW este nici mai mult nici mai puțin decât posibilitatea hardware a NV25 de a conecta un al doilea monitor CRT fără a fi nevoie de un al doilea RAMDAC, care în acest caz a fost integrat în chip. Toate aceste noi posibilități vor fi integrate în 3 chipuri diferite: GeForce4 Ti4600, nava amiral a NVIDIA cel puțin pentru următoarele 6 luni, va lucra la 300MHz chip și 650MHz memoria. GeForce4 Ti4400 va lucra la 275MHz chip și 550MHz memoria, iar după 8 săptămâni de la lansarea celor două modele va fi lansat și mezinul seriei GeForce4 Ti4200 ce va funcționa la 225MHz chip și 500MHz memoria.

PARTEA 2: NV17

Deși NV17 a fost anunțat de relativ multă vreme sub numele de NV17M sau GeForce3 MX pentru sisteme mobile, NVIDIA a decis să mai lucreze puțin și să ofere pe piață o variantă îmbunătățită: GeForce4 MX. Acesta va fi varianta low-end a serie GeForce4 și de aceea nu va beneficia de multe din îmbunătățirile aduse de NV25. Ca și GeForce2 MX, va avea doar 2 pipeline-uri care pot procesa câte doi pixeli fiecare. Am spus că NV17 este un hibrid între GeForce2 și GeForce4 și asta deoarece ca și GeForce2, NV17 nu are suport pentru vertex shader decât limitat iar pixel shader-ele nu





	WinFast A170 DDR	WinFast Titanium
Chipset	GeForce4 MX440	GeForce2 TI
Procesor	256 bit	256 bit
Ceas procesor	275Mhz	250Mhz
Memorie	64Mb DDR	64Mb DDR
Interfață	128-bitDDR	128-bitDDR
Lățime de bandă	6.4 Gb/sec	6.4 Gb/sec
Fill rate (texeli/sec.)	1.1 miliarde	1.1 miliarde
Triunghiuri/sec.	34 milioane	31 milioane
Frecvență memorie	400Mhz	400Mhz
RAMDAC	2 x 350Mhz	350Mhz
Accuview Antialiasing	Da	Nu
Motor nFiniteFX	A doua generație	Prima generație
nView	Da	Nu
Light Speed Memory		
Architecture	A doua generație	Prima generație

	WinFast A170 Pro	WinFast A170 DDR	WinFast A170
Chipset	GeForce4 MX460	GeForce4 MX440	GeForce4 MX420
Procesor	256 bit	256 bit	256 bit
Ceas procesor	300Mhz	270Mhz	250Mhz
Ceas memorie	275Mb DDR	200Mb DDR	166Mb DDR
Memorie	64Mb	64Mb	64Mb
Lățime de bandă	8.8 Gb/sec	6.4 Gb/sec	2.7 Gb/sec
Fill rate (texeli/sec.)	1.2 miliarde	1.1 miliarde	1 miliard
Triunghiuri/sec.	38 milioane	34 milioane	31 milioane

există deloc. El beneficiază în schimb de LMA2 pentru o lățime de bandă cât mai mare, are funcție de Accuview AA ca și NV25 și de asemenea are posibilitatea de a funcționa cu două monitoare simultan datorită nVIEW. Variantele de GeForce4 MX sunt și ele tot trei la număr, ca și cele pentru seria Titanium: GeForce4 MX 460 care este și cel mai puternic, va funcționa la 300MHz chip și 550MHz memoria, folosind memorie DDRAM. GeForce4 MX440 va funcționa la frecvențele de 270MHz chip și 400MHz memoria folosind tot memorie DDRAM iar GeForce4 MX420, cea mai slabă variantă, la 250MHz chip și 166MHz memoria, fiind singurul dintre cele 3 chipset-uri MX ce va folosi memorie SDRAM. NV17 nu este în esență creat ca un nou produs care este oferit pieței. Misiunea lui clară este de a înlocui în producție plăcile GeForce2 TI oferind un plus de facilități. De altfel, în cadrul acestui articol puteți găsi un tabel comparativ cu caracteristicile GeForce4 MX400 și GeForce2 Titanium pentru a vă lămurii mai bine în privința acestei substituții.

APARIȚIA

Datorită noului an chinezesc ce are loc în luna februarie și pentru care s-a luat vacanță în perioada 9-18 Februarie, lansarea noilor plăci a suferit o scurtă amânare. Evident, în principal din cauză că majoritatea producătorilor provin din acea zonă și astfel NVIDIA a împărțit lansarea noilor produse în două părți: în cadrul celei dintâi a fost lansat la sfârșitul lunii ianuarie chipset-ul NV17. Mulți producători au adus astfel pe piață plăci GeForce4 MX440, fără facilități sau dotări adiționale, fiecare dorind să fie primul ce o poate oferi consumatorilor. A doua parte a lansării se va consuma la începutul și mijlocul lunii martie când lansarea noilor procesoare grafice ce au la bază NV25 vor beneficia de excelenta publicitate de care se vor bucura cu ocazia CeBit-ului și de repornirea în plină forță a tuturor fabricilor din China, Taiwan sau Hong Kong care vor putea să producă la maxim plăci bazate pe noile chip-uri.

GeForce4 PE SCURT

	Chipset	Constr.	Frecvență	Mem.	Frecvență	Lățime bandă
NV25	Ti4600	0.15	300MHz	128bit DDR	650MHz	10.4GB/s
	Ti4400	0.15	275MHz	128bit DDR	550MHz	8.8GB/s
	Ti4200	0.15	225MHz	128bit DDR	500MHz	8.0GB/s
NV17	MX460	0.15	300MHz	128bit DDR	550MHz	8.8GB/s
	MX440	0.15	270MHz	128bit DDR	400MHz	6.4GB/s
	MX420	0.15	250MHz	128bit SDR	166MHz	2.7GB/s

EXEMPLU

Spre bucuria noastră avem ocazia să vă prezentăm în premieră în România o placă GeForce4, una dintre primele produse chiar la nivel mondial. Placa aflată în teste este una ce are la bază chipset-ul NV17 (deci un GeForce 4 MX) și, mai precis, este versiunea MX440. Implementarea îi aparține firmei Leadtek și este denumită WinFast A170-T. Este, cum spuneam, un GeForce4 MX440 ce este dotat cu 64Mb DDRAM ce funcționează la o frecvență de 200Mhz. Prima modificare care se observă față de GeForce2 Titanium este frecvența chipset-ului, deși realizat tot pe 256 de biți acesta funcționând la 275Mhz față de 250Mhz (cu 5Mhz mai mult față de specificațiile standard NVIDIA pentru acest produs). Lățimea de bandă a memoriei este aceeași ca cea oferită de GeForce2 Titanium și anume 6.4Gb/secundă, principala îmbunătățire la nivel de viteză constând în posibilitatea realizării unui fillrate de 1.1 miliarde de texeli pe secundă față de un 1 miliard și 38 de milioane de triunghiuri pe secundă față de 31 de milioane GeForce2 Titanium. Fani Leadtek sunt deja familiarizați cu utilitarul WinFox care a ajuns acum la versiunea 2.0. Acesta oferă monitorizare hardware (temperaturi, volaje și viteze ale ventilatoarelor), realizare de overclocking prin modificarea frecvențelor chipset-ului și memoriei și reglarea temperaturii critice. Posibilitățile de overclocking sunt sporite și de cooler-ul prezent pe placă, acesta fiind practic versiunea 2.0 a celui prezent la Leadtek pe plăcile GeForce2 Titanium200 retail. Este un cooler în termeni estetici "urât" însă mult mai eficient decât multe dintre cele prezente pe piață. Valoarea pachetului este crescută și de 2 jocuri originale prezente: Gunlok și Dronez. Să ne oprim însă aici cu partea teoretică a articolului nostru și să vedem ce a fost placa în stare să realizeze, cu mențiunea că performanțele ei au reușit să se încadreze exact acolo unde ne așteptam: deasupra unui GeForce2 Titanium cu 64Mb și în urma unui GeForce3 Titanium200.

■ Odată cu începerea comercializării noilor procesoare Celeron cu nucleu Tualatin (0,13 micrometri, 256KB cache Level 2) Intel a decis să încheie cariera vechilor procesoare Celeron cu nucleu Coppermine (0,18 micrometri, 128KB cache Level 2). Comenzile pentru modelele „Coppermine” la 900, 950, 1000 și 1100MHz vor mai fi primite numai până la data de 3 mai 2002.

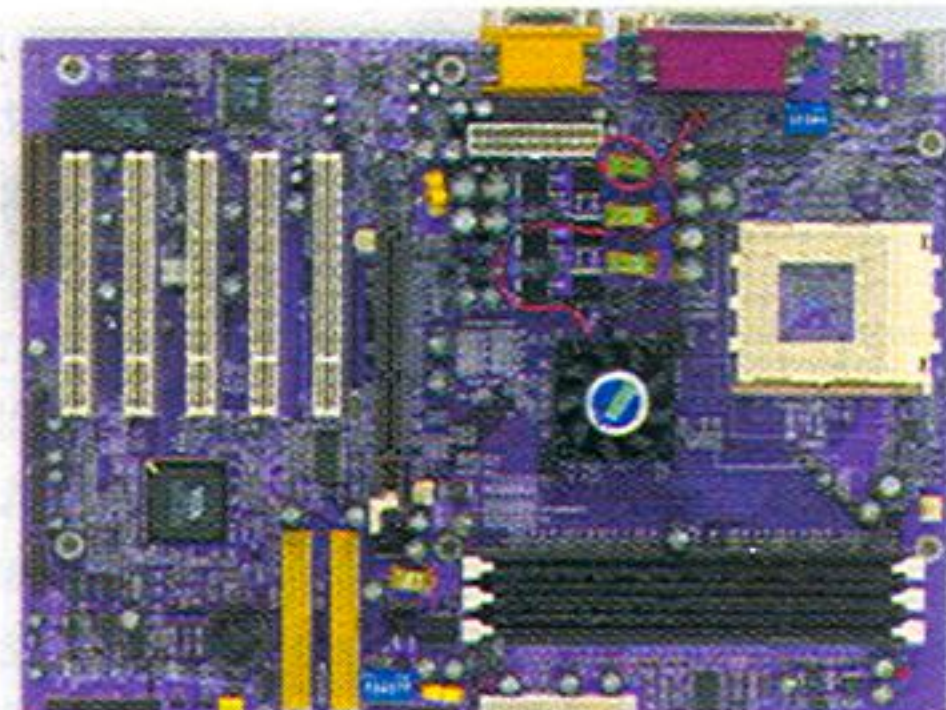
■ Conform oficialilor Hewlett-Packard, sistemele bazate pe viitoarele procesoare pe 64 biti McKinley, dezvoltate în parteneriat cu Intel, sunt de două ori mai rapide și de două ori mai ieftine decât actualele sisteme Itanium. La aceasta va contribui și viitorul chipset cu nume de cod Pluto care va suporta atât procesoarele PA-RISC ale HP cât și noile procesoare McKinley.

■ Grupul CableLabs a definitivat specificațiile pentru noul standard de comunicații prin cablu TV, DOCSIS 2.0 (Data Over Cable Service Interface Specification). Modemurile compatibile DOCSIS 2.0 vor putea atinge o rată maximă de transfer de până la 30 Mbps atât pentru download cât și pentru upload ceea ce reprezintă o creștere a performanțelor de trei ori față de modemurile actuale.

Primele plăci de bază cu chipset VIA KT333

Soltek anticipează mișcările VIA

Deși VIA nu anunțase încă noul său chipset KT333 care aduce procesoarelor AMD suport pentru memoria PC2700, Soltek a prezentat prima placă de bază din lume care îl va folosi. SL-75DRV5 este alcătuită din northbridge-ul KT333 și southbridge-ul VT8233A, care include suport pentru interfața Ultra ATA/133. Cele 3 DIMM-uri prezente pot găzdui până la 3GB de memorie DDRAM PC1600/PC2100/PC2700. Modelul de la Soltek mai include cinci slot-uri PCI, unul CNR și unul AGP 2x/4x. Deși chipset-ul KT333 poate include suport pentru 6 porturi USB, Soltek a ales pentru placa



sa de bază prezenta a doar 4 astfel de porturi. După anunțul făcut de Soltek și alți producători ca ASUS sau Gigabyte și-au anunțat soluțiile bazate pe KT333 fiind și ele cu un pas înaintea lansării oficiale a chipset-ului.

Producător: Soltek • Web: www.soltek.com.tw • Distribuitor: ProCA (www.proca.ro)

Harddisk portabil de 160Gb de la Maxtor

Evoluția în lumea harddisk-urilor

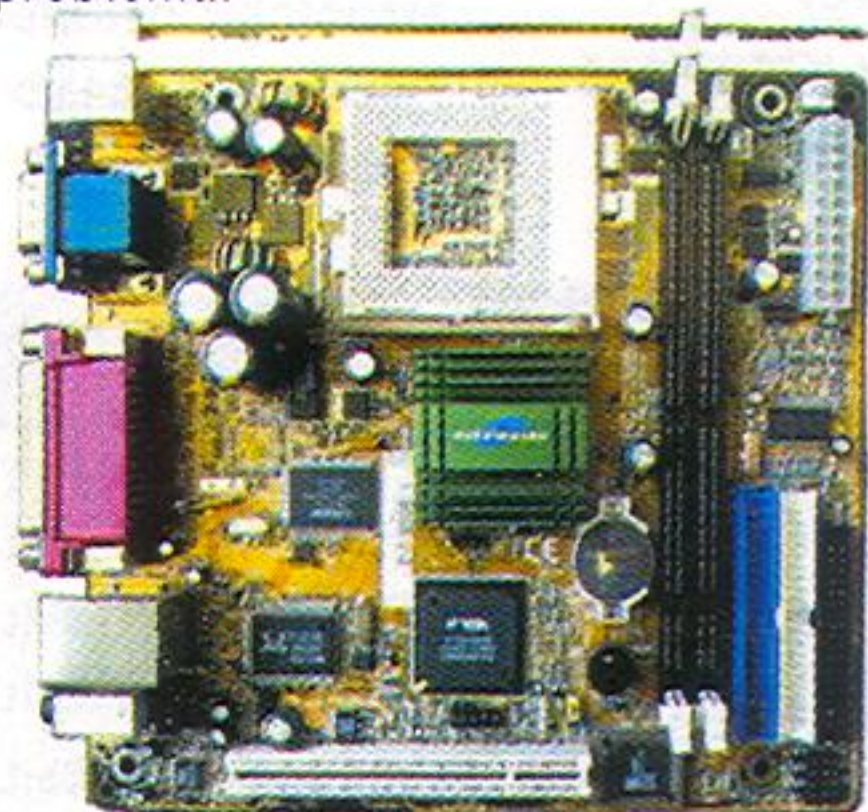
Maxtor ne-a obișnuit în ultima vreme cu lansarea unor soluții de stocare din ce în ce mai încăpătoare. Ultimul produs lansat de Maxtor este harddisk-ul extern Personal Storage 3000XT. Această soluție are două caracteristici unice: capacitatea de 160GB și interfața IEEE 1394 (FireWire) folosită. Personal Storage 3000XT este bazat pe un harddisk DiamondMax D540X de 7200RPM care folosește platane de 40GB. Datorită faptului că modelul de la Maxtor folosește interfața IEEE 1394, este posibilă conectarea la un PC a până la 62 de astfel de dispozitive de stocare. FireWire a început să apară pe din ce în ce mai multe modele de plăci de bază astfel încât alegerea acestei interfețe nu mai reprezintă ceva exotic.



Producător: Maxtor • Web: www.maxtor.com

Soluție ieftină de la Shuttle

Shuttle a anunțat placa de bază FV25 construită în formatul FlexATX (19cm x 17,8cm). Aceasta este una dintre cele mai compacte plăci de bază din lume și folosește chipset-ul VIA PLE133T. Shuttle FV25 poate folosi orice procesor pentru Socket370 (inclusiv noile procesoare cu nucleu Tualatin) și dispune de 2 DIMM-uri SDRAM PC133 care pot găzdui până la 512MB de memorie. Pe placă sunt integrate un nucleu grafic Trident Blade 3D, un codec de sunet AC'97, un controller IEEE 1394 (FireWire), precum și un controller de rețea Ethernet 10/100. Opțional FV25 poate include și un modem MC'97 V.90. Datorită nivelului ridicat de integrare, placa de bază de la Shuttle dispune de un singur slot PCI. Shuttle FV25 este ideală pentru sistemele ieftine sau pentru cele în care spațiul disponibil reprezintă o problemă.



Producător: Shuttle • Web: www.shuttleonline.com

PowerPC atinge 1GHz

Soluțiile Mac sunt din nou în fața PC-urilor

Motorola a lansat noul procesor PowerPC 7455 care funcționează la 1GHz. Acesta este construit folosind tehnologia SOI (Silicon On Insulator) ceea ce îi permite să consume foarte puțin curent și în concluzie să se încălzească extrem de puțin. Motorola devine astfel prima companie care folosește tehnologia SOI pentru un procesor destinat pieței computerelor desktop. Noul PowerPC 7455 va funcționa la 1,6V și va consuma doar 17W spre deosebire de procesoarele actuale pentru PC-uri care consumă în jurul a 50W. Conform oficialilor Apple, un sistem dual procesor PowerPC 7455 la 1GHz are performanțe cu până la 72% mai bune în Adobe Photoshop decât un sistem cu



procesor Intel Pentium 4 la 2GHz. În plus, noile sisteme PowerMac vor dispune de plăci video nVidia Geforce4 MX. După lansarea nVidia Geforce3, care a avut loc mai întâi pe platforma Apple, a venit rândul familiei Geforce4 MX să fie anunțată pentru prima oară tot pe o platformă Apple.

Producător: Apple • Web: www.apple.com • Distribuitor: IRIS (www.iris.ro)

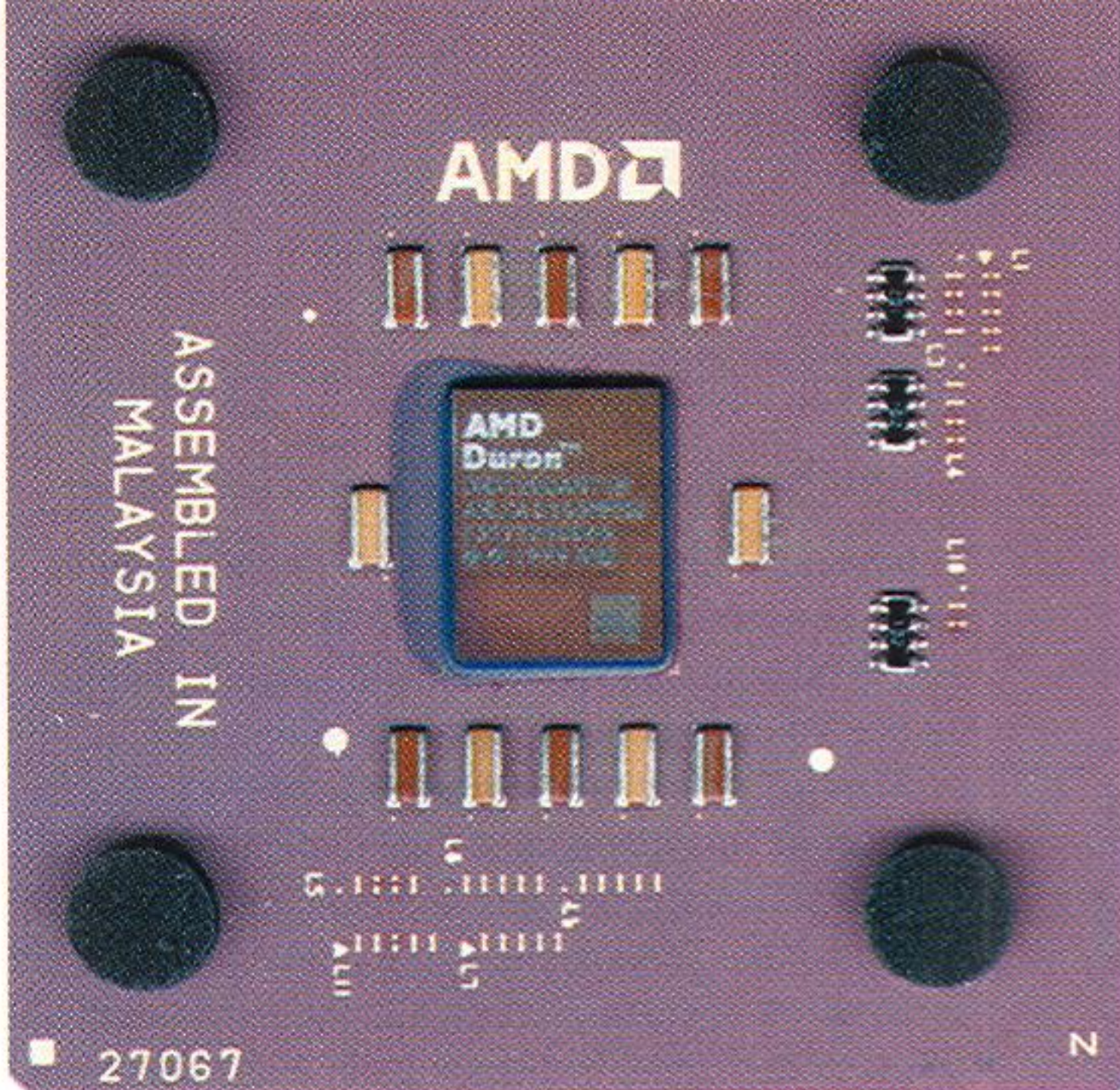
Oferte atractive de GeForce4

După Leadtek și MSI, Asus își anunță gama de GeForce4

ASUSTek a anunțat lansarea unui noi game de plăci video care au la bază cea mai avansată tehnologie a momentului în domeniul chipset-ului: NVIDIA GeForce4. Placa video ASUS V8460Ultra are la bază cel mai puternic GPU la momentul actual - GeForce4 Ti 4600. Frecvența de ceas a procesorului grafic de 330MHz și frecvența de ceas a memoriei de 660MHz, în combinație cu 128MB DDR SDRAM asigură o excelentă experiență grafică. De asemenea

folosește tehnologii revoluționare ca de exemplu: nFiniteFX™ II engine pentru geometrie complexă și animație, Accuvie Antialiasing™ pentru o calitate deosebită a imaginii, precum și nView o tehnologie ce permite flexibilitate maximă și opțiuni multi display. Alături de ASUS V8460Ultra vor mai fi disponibile și ASUS V8440 Series GeForce4 Ti 4400, ASUS V8170Pro GeForce4 MX Pro, ASUS V8170DDR GeForce4 MX DDR Graphics, ASUS V8170SE GeForce4 MX SDR.

Producător: ASUS • Web: www.asus.com.tw • Distribuitor: ICG-ROMSOFT (www.icg.com.ro)



Duron atinge 1,3GHz

Frecvența procesoarelor joacă încă un rol important la AMD

AMD a lansat oficial un nou model de procesor Duron care funcționează la 1,3GHz. Acesta folosește nucleul cu nume de cod Morgan și include suport pentru SSE prin setul de instrucțiuni 3DNow Professional. Magistrala folosită este în continuare de

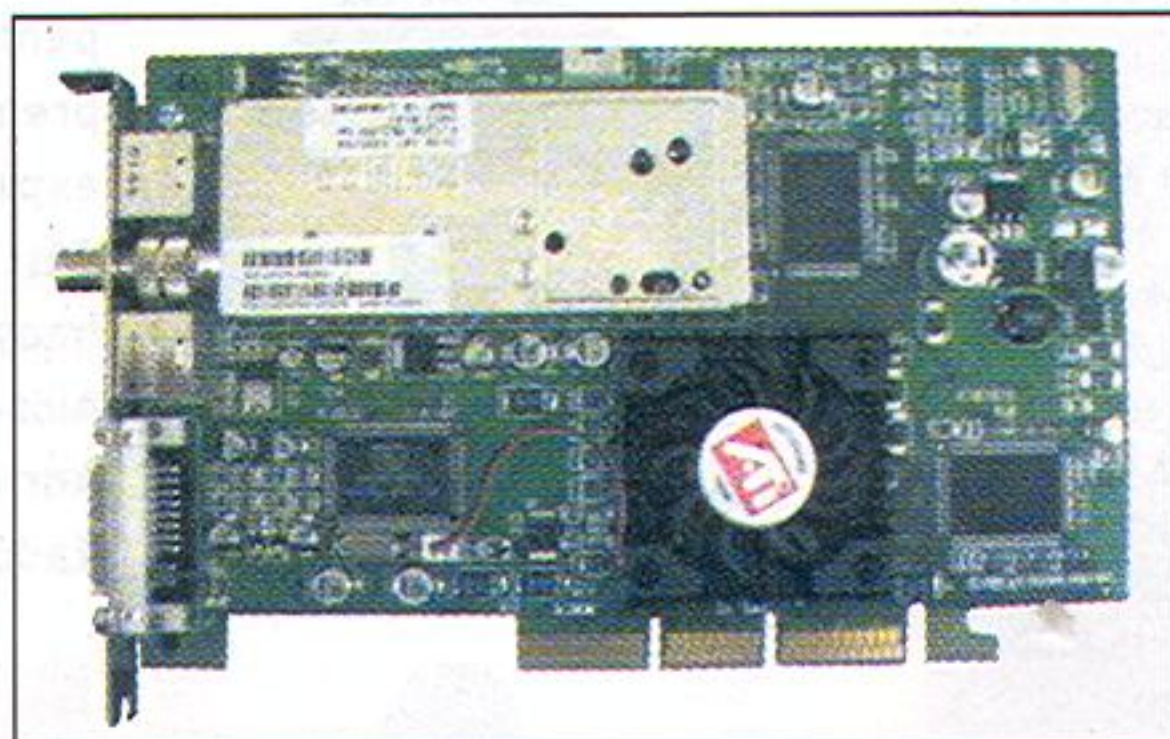
100MHz, iar memoria cache Level 2 are 128KB. Prețul noului procesor în cantități de cel puțin 1000 de bucăți este de 118\$. Este cunoscut faptul că Intel va lansa în a doua jumătate a anului procesoare Celeron bazate pe actualele Pentium 4. Un prim răspuns din partea AMD va consta din faptul că începând cu al doilea trimestru al acestui an, procesoarele Duron vor folosi un nou nucleu, Appaloosa, a cărui principală calitate va fi magistrala de 266MHz. Până atunci modelele de Duron lansate de AMD vor fi în continuare notate în funcție de frecvența lor de funcționare cu toate că AMD a declarat cu ceva vreme în urmă că trece la notarea în funcție de performanță.

Producător: AMD • Web: www.amd.com

Intel a început să lucreze la un viitor procesor care să îmbine puterea actualelor Pentium 4 cu suportul pentru instrucțiunile pe 64 de biți. Acest proiect se intitulează Yamhill și vizează următoarele procesoare Pentium 4 cu nume de cod Prescott care vor apărea la sfârșitul anului următor. Procesoarele Prescott vor fi o soluție hibrid putând rula nativ atât aplicații pe 32biți cât și aplicații pe 64biți. ■ 845G este primul chipset cu grafică integrată de la Intel pentru procesoarele Pentium 4 și va fi lansat în al doilea trimestru al acestui an. Nucleul grafic inclus va fi comparabil ca performanță cu cel din actualele chipset-uri nVidia nForce ceea ce, în combinație cu numele Intel poate asigura succesul viitorului chipset. ■ VIA a lansat chipset-ul PN266T, primul chipset cu suport pentru memoria DDRAM pentru notebook-urile dotate cu procesoare Pentium III-M sau Mobile Celeron. PN266T include un nucleu grafic ProSavage8 despre care VIA susține că dispune de o lățime de bandă comparabilă cu AGP8x precum și suport pentru tehnologia Intel SpeedStep.

All-In-Wonder Radeon 7500

Soluția multimedia ieftină de la ATI



La doar câteva săptămâni de la lansarea modelului All-In-Wonder Radeon 8500DV, ATI a anunțat un nou membru al familiei sale de soluții multimedia și anume All-In-Wonder Radeon 7500. Principala deosebire dintre acesta și fratele său mai mare o constituie bineînțeles utilizarea procesorului video Radeon 7500. De asemenea, pentru a reduce costurile, a

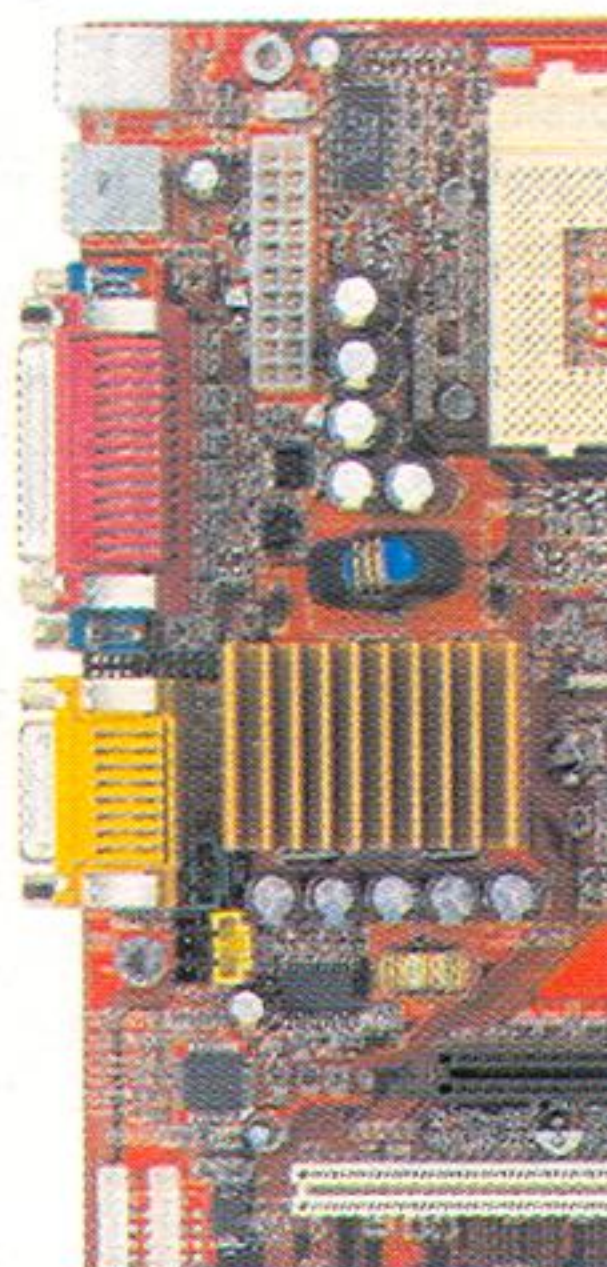
dispărut conectorul FireWire. În locul tuner-ului TV digital folosit de plăcile AIW Radeon 8500DV regăsim acum un tuner analogic de la Philips. Frecvențele de funcționare ale procesorului și memoriei noului membru al familiei All-In-Wonder sunt de 260MHz, respectiv 180MHz față de 290/230MHz pentru o placă video Radeon 7500. ATI All-In-Wonder 7500 poate fi cumpărat pentru aproximativ 200\$, adică jumătate din prețul lui Radeon 8500DV și comparabil cu soluțiile Personal Cinema bazate pe procesoare Geforce2 MX400. ATI are însă de partea sa avantajul performanței 3D din jocuri, dat fiind că procesorul Radeon 7500 este mult mai rapid decât Geforce2 MX400 de la nVidia.

Producător: ATI • Web: www.atl.com • Distribuitor: Flamingo Computers (www.flamingo.ro)

Marii producători acordă credit pentru SiS și SiS745

MSI 745 Ultra este una dintre primele implementări ale puternicului chipset

După succesul plăcii MSI 645 Ultra, soluție de P4 cu suport pentru memorie DDR 333, MSI lansează acum placa 745 Ultra, bazată pe chipset-ul SiS 745. MSI 745 Ultra suportă procesoare AMD Athlon și Duron, socket A, inclusiv Athlon XP 2000+. Cel mai mare avantaj al plăcii este suportul pentru cea mai nouă memorie, DDR 333 (PC 2700), dar și pentru DDR 266 (PC 2100), care pot crește la maxim performanțele sistemului. MSI 745 Ultra vine cu trei sloturi DIMM ce suportă până la 3 Gb de memorie și 2 porturi IEEE 1394 cu rate de transfer de până la 400 Mbps. Conforme standardului ATX, plăcile beneficiază de o gamă largă de opțiuni MSI cum ar fi D-Bracket, MSI Live BIOS, MSI Live Driver și PC Alert III.



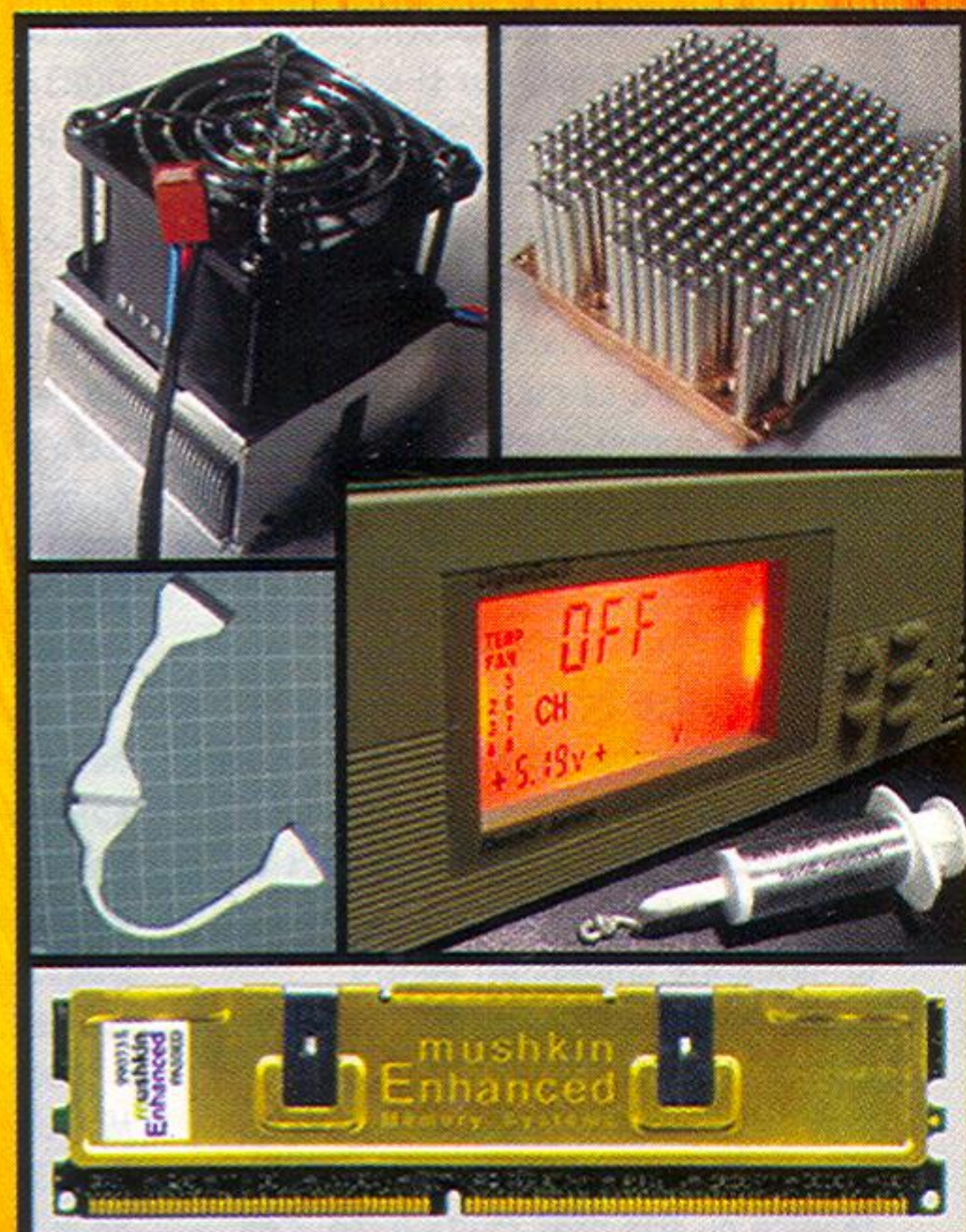
Producător: MSI • Web: www.msi.com.tw • Distribuitor: Flamingo Computers (www.flamingo.ro)

PC NUTS

EXTREME COMPUTING

overclocking

cât urea Mushkii tăi



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

- Memorii Mushkin SDRAM & DDRAM CL 2-2-2
- Coolere TaiSol, Swiftech, OCZ Gladiator
- Ventilatoare Delta 60, 80, 120mm
- Pastă 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
 Splaiul Unirii nr 8, Bloc B4,
 telefon: 01-330.57.83 / 330.90.22 / 330.23.92
 E-mail: tape@tape.ro
 Web: <http://www.tape.ro>

KT333, cel mai utilizat chipset care nu a apărut

VIA își lansează chipset-ul pentru
procesoare AMD cu suport DDR 333

► Deși apărut de destulă vreme, chipset-ul Apollo KT266A de la VIA nu poate spune că este un chipset bătrân. Din contră, soluțiile puternice și mature ce îl folosesc nu au apărut de foarte mult timp fapt ceea ce îl face în continuare foarte atractiv. Primele încercări erau destul de reușite dar realizate pentru a fi primele pe piață, nu aveau nici performanțe extraordinar de bune și nici stabilitate sau dotări. Desigur, au existat și mai există excepții, cum ar fi 8KHA+ de la EPoX, dar și acestea au avut anumite probleme care au fost corectate între timp. Dar nu despre KT266A trebuie să discutăm în acest articol, ci despre misterul numit KT333. De ce spunem că este un mister? Pentru că cu mult înainte ca VIA să fi anunțat oficial acest chipset, numeroși producători de plăci de bază au anunțat produse bazate pe el (8K73 de la EPoX, A7V333 de la ASUS sau Soltek KT333). Dar nu numai din această cauză KT333 este un chipset mister, deoarece VIA a promis că de pe data de 20 februarie (dată la care XtremPC va fi deja apărut) va face un anunț oficial cu privire la următoarele chipset-uri pentru platforme AMD socketA. Marele mister constă în existența lui KT333. Cel mai probabil el va exista într-o formă sau alta, dar care vor fi caracteristicile tehnice nu știe prea multă lume. Cea mai vehiculată variantă este cea a unui KT266A cu suport pentru memorie DDR333 și, folosind south-bridge-ul 8233A, conectare ATA133 în mod nativ. Dar au existat și încă mai există zvonuri cu privire la KT333A, care ar trebui să aducă numeroase îmbunătățiri ce nu mai suferă

amânare: USB 2.0, AGP 8X, VLink pe 16 biți. De curând au apărut alte zvonuri care spun că VIA a renunțat la KT333A și l-a înlocuit cu KT400 care ar avea aceleași caracteristici amintite mai sus și chiar ar aduce în plus suport pentru procesoare AMD Thoroughbred ce funcționează cu FSB de 166MHz (sau 333MHz DDR) și suport pentru memoria DDR400. Dar dacă toate acestea sunt adevărate, oare cum va arăta varianta finală a lui KT333? Va avea oare în plus față de KT266A doar suport pentru DDR333 sau va introduce și alte îmbunătățiri? Unele surse mai mult sau mai puțin autorizate spun că nici măcar producătorii de plăci de bază nu au primit această variantă finală, care ar trebui să fie rev. A3 sau rev. A4, iar plăcile expuse până acum au la bază KT333 rev. A2. Oricum, sigur este că va exista suport pentru memoria DDR333, despre restul va trebui să așteptăm cel puțin până VIA va face anunțul oficial.

Până atunci putem să ne delectăm cu puținele benchmark-uri apărute pe Internet. Acestea arată o îmbunătățire minoră a performanței obținută prin folosirea memorie DDR333 sau PC2700, cum preferați să-i spuneți, de 0 - 5%, dar în general sub 3 procente în majoritatea aplicațiilor. Merită atunci trecerea de la KT266A la KT333? Fiindcă răspunsul este destul de evident, apare din nou întrebarea: oare VIA nu va aduce și alte îmbunătățiri acestui chipset pentru a-l face mai atractiv? Singura soluție de a afla este să așteptăm, deși nerăbdarea ne macină, dar poate apariția lui GeForce4 va mai alina suferințele celor obsedați de hardware.

■ Gigabyte a anunțat că începând cu acest an va produce exclusiv plăci video bazate pe chip-uri de la ATI. Motivul îl reprezintă faptul că ATI poate livra chip-uri competitive și în același timp oferă facilități financiare care nu sunt de neglijat. Această decizie reprezintă un mare succes pentru ATI, dat fiind că Gigabyte este unul dintre cei mai mari producători de plăci video din lume.

■ Samsung a anunțat că a produs primele chip-uri RDRAM PC1066/PC1200 și DDR333/DDR400 pentru memoriile PC-urilor și primele chip-uri DDR700 destinate folosirii în plăcile video. Cu toate acestea, producția în masă a acestora nu va începe mai curând de luna august a acestui an.

■ Cei mai apropiați parteneri ai AMD deja primesc procesoare ClawHammer pentru evaluare. Construite în 0.13 microni, acestea introduc tehnologia X86-64 de la AMD conform cu programul stabilit (sampling la jumătatea anului, lansare în trimestrul 3). ■ Iwill a lansat DP400, una dintre primele plăci de bază dual-procesor din lume care folosește chipset-ul Intel 860. Noua placă de bază Socket 603 poate folosi procesoare Intel Xeon construite pe baza nucleelor Foster sau Prestonia. Ca toate soluțiile high-end pentru procesoarele Intel, modelul DP400 include suport pentru memoria RDRAM prin intermediul a 4 sloturi RIMM. Modelul de la Iwill mai include trei sloturi PCI de 32biți, 2 sloturi PCI de 66biți, un slot AGP Pro și doi conectori IDE. Pentru a păstra prețul la un nivel scăzut, Iwill a integrat în modelul său doar suportul pentru sunet, prin codul AC97, și pentru rețea, prin controller-ul LAN i82550.

Roadele sondajului

XtremPC 26, rezultatul și câștigătorii

În luna noiembrie a anului trecut, chestionarul anual XtremPC a dat ocazia tuturor cititorilor să aibă 2 rezultate deosebite dintr-o singură manevră de pix. Pe de o parte a fost vorba despre exprimarea opiniei despre revistă, despre cum este ea acum și cum s-ar dori să fie în viitor. Pe de altă parte a fost participarea la o tombolă unde sisteme de boxe Altec Lansing și console Game Boy Color așteptau să ia calea celor ce au avut bunăvoința a ne ajuta să oferim, în fiecare lună, o revistă din ce în ce mai reușită. Odată ce rezultatele au fost strânse și centralizate, revista a luat o formă deja mai pe gustul majorității cititorilor. Dacă opinia ta, care citești acum aceste rânduri, diferă, nu te îngrijora. Fiecare sugestie a fost și este luată în calcul, începând cu un al doilea CD pentru revistă, jocuri mai multe, hardware mai mult, informații mai diverse, concursuri mai multe, un număr mai ridicat de pagini, modificarea structurii Black Mail și așa mai departe. Vă mulțumim foarte mult pentru ajutorul vostru.



Mihailă Cătălin
lași

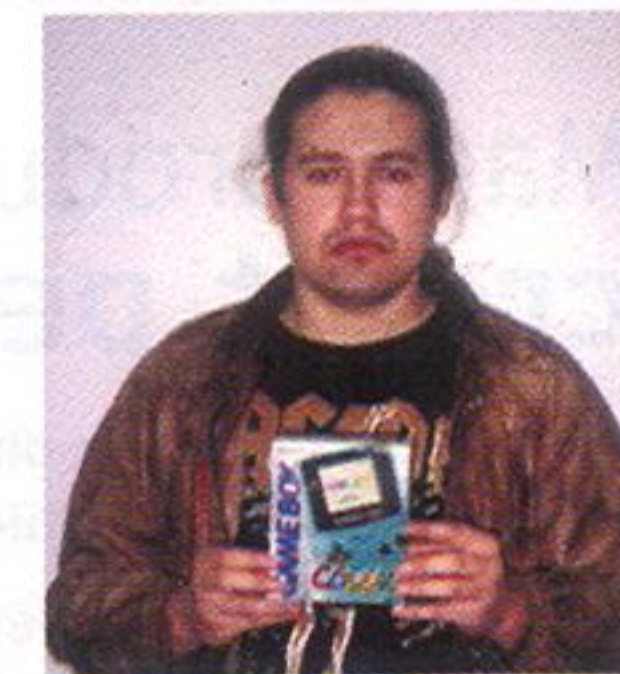
Din cei 10 câștigători ai tombolei XtremPC, numai 7 au ajuns la redacție pentru a-și ridica premiile, restul fiind expediate prin poștă. Câștigătorii nevăzuți în imagini sunt: GBC: Dan Aldea (Constanța), Altec: Adrian Mihai (Pitești), Radu Horia (Brașov).



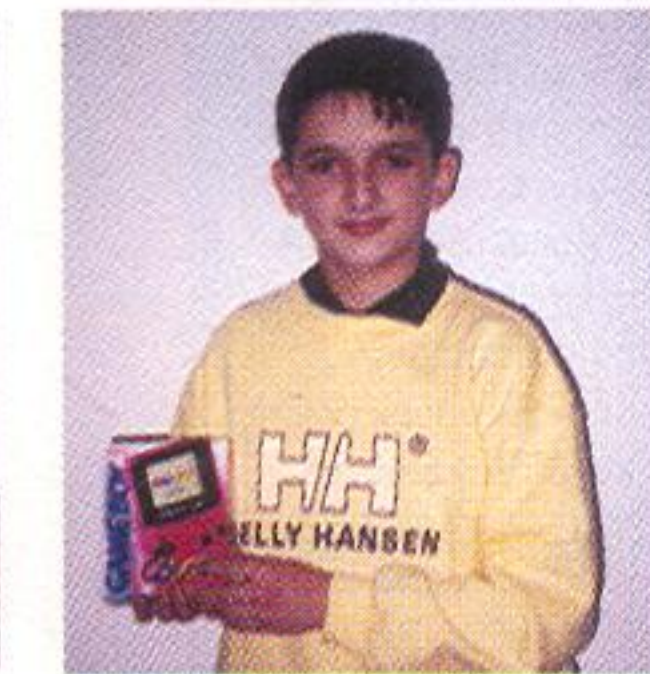
Andrei Pârvu
București



Lungu Cristian
Bacău



Ciucă Lucian
Piatra Neamț



Lazăr Mircea
Brașov



Tismănanu Cristian
Craiova



Vasile Bogdan
București

DDR333

FX neexia c o m p u t e r s

Un prieten pentru viitorul tau!



Galati, Str. Brailei, nr.26

Tel/Fax: 036 319120

Tulcea, Str. Babadag, nr.10

Tel/Fax: 040 515457

S9000 - standardul vitezei pentru tipărirea A3

Canon păstrează calitatea dar crește viteza

Odată cu BJ S9000, Canon aduce pentru prima dată pe formate A3+ tehnologia foto ce i-a consacrat pe piața de imprimare. S9000 oferă aceeași calitate și rezoluție de 2400x1200dpi ca și BJ S800, aducând în plus o viteză de tipărire a fotografiilor de 3 ori mai mare decât cel mai apropiat competitor. S9000 este de două ori mai rapid decât S800 având aceeași calitate deosebită a imaginii. Imprimanta S9000 poate tipări o poză format A3 pe hârtie foto Canon în doar 2 minute, în timp ce o pagină A4 este tipărită într-un minut. S9000 include tehnologia produsă de Canon, MicroFine Droplet Technology™, pentru a putea așeza cu precizie picăturile de cerneală și controla forma și densitatea punctelor de culoare. Dotat cu 6 rezervoare de culoare, umplute cu cel mai ușor tip de cerneală, S9000 combină rezoluția de 2400x1200 dpi cu volumul infim al unei picături de cerneală (4pl = 4*10-12litri) pentru a obține fotografii negranulate cu aproape 49 nuanțe de culoare pentru fiecare punct.

S9000 vine însoțită de o gamă largă de produse soft cum ar fi Canon PhotoRecord - operații facile multi-strat și de ajustare a



dimensiunilor imaginii, Canon ZoomBrowser EX - stocarea, retușarea sau crearea de prezentări și Canon PhotoStitch - pentru combinarea imaginilor digitale și formarea de imagini panoramice.

S9000 vine echipată cu o interfață USB, oferind compatibilitate pentru Windows 98, Windows ME, Windows 2000, Windows XP și Mac OS.

Producător: Canon • Web: www.canon.com • Distribuitor: Tornado (www.tornado.ro)

PCI-X 2.0 a fost descris

Noul standard va vedea curând lumina

La conferința Server I/O din Statele Unite au fost prezentate specificațiile pentru noul standard PCI. Magistrala va folosi tehnici de tipul DDR sau QDR (Quad Data Rate) pentru a atinge viteze de 2.1 GB/Secundă sau chiar de 4.2 GB/secundă. Proiectul este susținut de mari nume ale industriei IT printre care se numără și AMD, Compaq, Fujitsu Siemens, IBM sau Intel. Noua interfață va fi perfect compatibilă cu vechile PCI-uri iar data estimată de apariție pentru produse ce o utilizează este al doilea trimestru 2002.

Gigabyte Radeon 8500

Fără NVIDIA, dar cu ATI

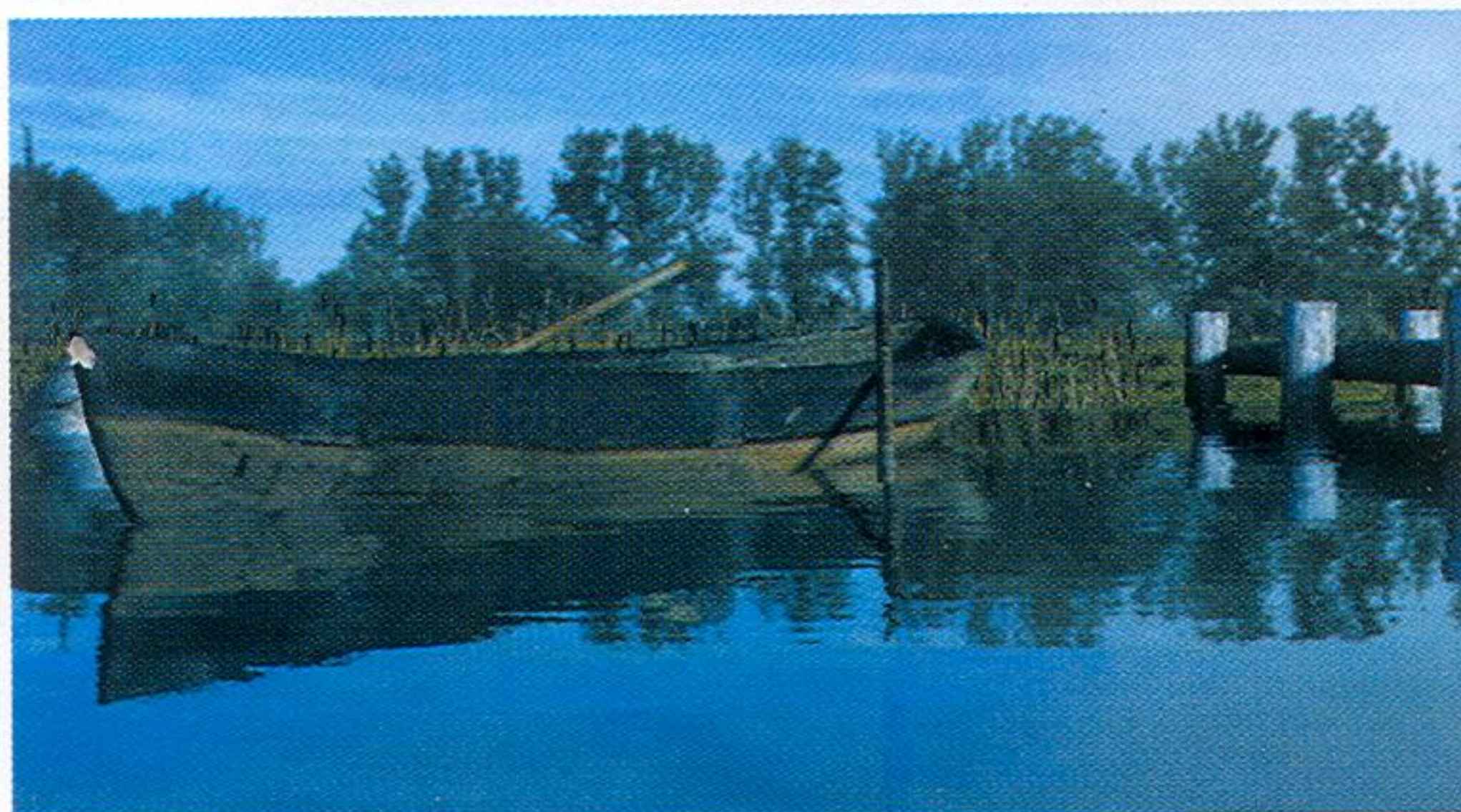
Deci să se reorienteze dinspre NVIDIA spre ATI, Gigabyte lansează acum prima placă bazată pe chipset-ul Radeon8500. Cu un design foarte reușit, radiatoare pe memorii, conector DVI și TV-Out, placa se anunță ca una dintre cele mai reușite implementări ale acestei soluții.

Producător: Gigabyte • Web: www.gigabyte.com.tw



Hardware-ul reevaluat cu 3dMark2001 SE

MadOnion lansează o nouă versiune și nu un nou program de test



Odată cu debutul noului an ca și al seriei GeForce4, MadOnion a lansat o nouă versiune a popularului său benchmark. Nefiind o versiune complet nouă, programul aduce doar câteva îmbunătățiri printre acestea numărându-se optimizarea pentru WindowsXP, suportul pentru procesoarele AthlonXP și Pentium 4 Northwood precum și suport pentru

Producător: MadOnion • Web: www.madonion.com

formatul de compresie de texturi DXTC1. Ca sursă de informații, 3Dmark2001 second edition este acum mult mai bogat, punând la dispoziția testerilor informații suplimentare despre slot-ul AGP și despre hard disk-urile instalate. Scorurile sunt compatibile cu cele ale versiunii anterioare, diferind cu numai câteva puncte.

STM trage pe dreapta și renunță la producerea Kyro

Piața acceleratoarelor 3D rămâne fără concurenți

Firma care deținea tehnologia ce stătea la baza chipset-urilor Kyro și Kyro 2 (ST Microelectronics) a anunțat că se retrage de pe piața acceleratoarelor grafice. Această parte a activității ce i-a adus firmei STM 15 milioane de dolari anul trecut din peste

Producător: STM • Web: www.stmicroelectronics.com

6 miliarde venituri totale ale companiei este acum de vânzare. Odată ce ea va fi cumpărată, este deja o problemă de viață și de moarte pentru chipset-urile Kyro și pentru prezența acestui jucător pe piața pe care NVIDIA și mai nou ATI fac legea.

■ Datorită multitudinii de soluții oferite de NVIDIA, Abit a decis să profite de situație și să producă „alternative” NVIDIA, ce oferă posibilitatea utilizării a cât mai multe device-uri ale marelui producător, dar sub emblema Abit. Gama, denumită N3 este formată din mai mulți membri din care cel mai reprezentativ este ABIT NV7-133R. Soluția este bazată pe chipset-ul nVidia nForce 415D. Față de opțiunile întâlnite la majoritatea celorlalte plăci de baza nForce, Abit a dotat modelul NV7-133R în plus cu un controller RAID HPT 372 ce suportă UltraDMA 33/66/100/133 și poate folosi funcțiile RAID 0,1 și 0+1. În plus față de cele 4 porturi USB 1.1 integrate în chipset-ul nForce, modelul de la Abit dispune de încă 4 porturi USB 2.0. Al doilea membru al familiei N3 este realizat din combinația dintre unitatea audio MCP-D încorporată în chipset-ul nForce 415D și sistemul de boxe digitale 5.1 Abit SP-70. Al treilea și ultimul membru al acestei familii este Abit Siluro GF4 MX, placă ce are la bază chipset-ul nVidia GeForce4 MX. ■ NVIDIA merge din bine în mai bine, sau cel puțin așa arată rezultatele financiare parțiale date publicității. Astfel, rezultatele pentru al patrulea sfert al anului 2001 s-au cifrat la 73 de milioane de dolari, mai mult decât dublul celor 31.1 milioane de dolari înregistrate în aceeași perioadă a anului 2000. Prețul acțiunilor NVIDIA pentru anul trecut a crescut de peste 3 ori, ajungându-se de la 20\$ până la 70\$ la sfârșitul anului.

Multifuncții digitale de la gigantul HP

Biroul integrat pentru oameni de afaceri

HP lansează un produs all-in-one. Întrebările privind alegerea unei imprimante sunt din ce în ce mai multe. Valoare, preț, calitate, cartușe sunt deja o serie de necunoscute pe care HP încearcă să le înlăture prin PSC950. Aparatul reprezintă o imprimantă,



Producător: HP • Web: www.hp.com.ro

scanner și copiator la un loc. Ca imprimantă sunt suportate rezoluții de 1200 x 2400 dpi color și 600x600 dpi alb-negru, funcționând pe 2 cartușe, alb negru și color. Scannerul beneficiază de o rezoluție optică de 600x1200 dpi în timp ce copiatorul poate realiza până la 12 ppm la o mărime de maxim 210x297 mm (A4). Conectarea la PC se realizează pe port USB, însă informațiile pot fi accesate și de pe CompactFlash, Memory Stick sau Smart Media. Device-ul este complet compatibil cu WindowsXP și pare a fi soluția economică (ca preț și spațiu) pentru un birou modern.

Hercules renunță la NVIDIA pe moment

Se îngroașă rândul firmelor care renunță la NVIDIA

Recunoscut pentru calitatea produselor sale, Hercules a renunțat pe moment să mai producă plăci video cu chipset NVIDIA. Soluția aleasă de Hercules este ATI, al cărui chipset Radeon8500 îl consideră cea mai bună soluție calitate/preț existentă pe piață la ora actuală. Hercules a fost încurajat și de informațiile ce vin de la ATI, privind lansarea chipset-urilor 8500XT (Radeon 8500 Ultra), Radeon 8800 (placă de va avea 128Mb, frecvență 350Mhz). O garanție în plus o oferă și un chipset despre care se zvoneste că se va numi 9x00 ce va fi lansat de către ATI în septembrie și care va fi complet compatibil DirectX9, va avea 8 căi de rendering fiind construit în tehnologie de 0.13 micrometri.

Producător: Hercules • Web: www.hercules.com • Distribuitor: Ubisoft (www.ubisoft.ro)

Toyfair a menținut duelul Nintendo versus Microsoft

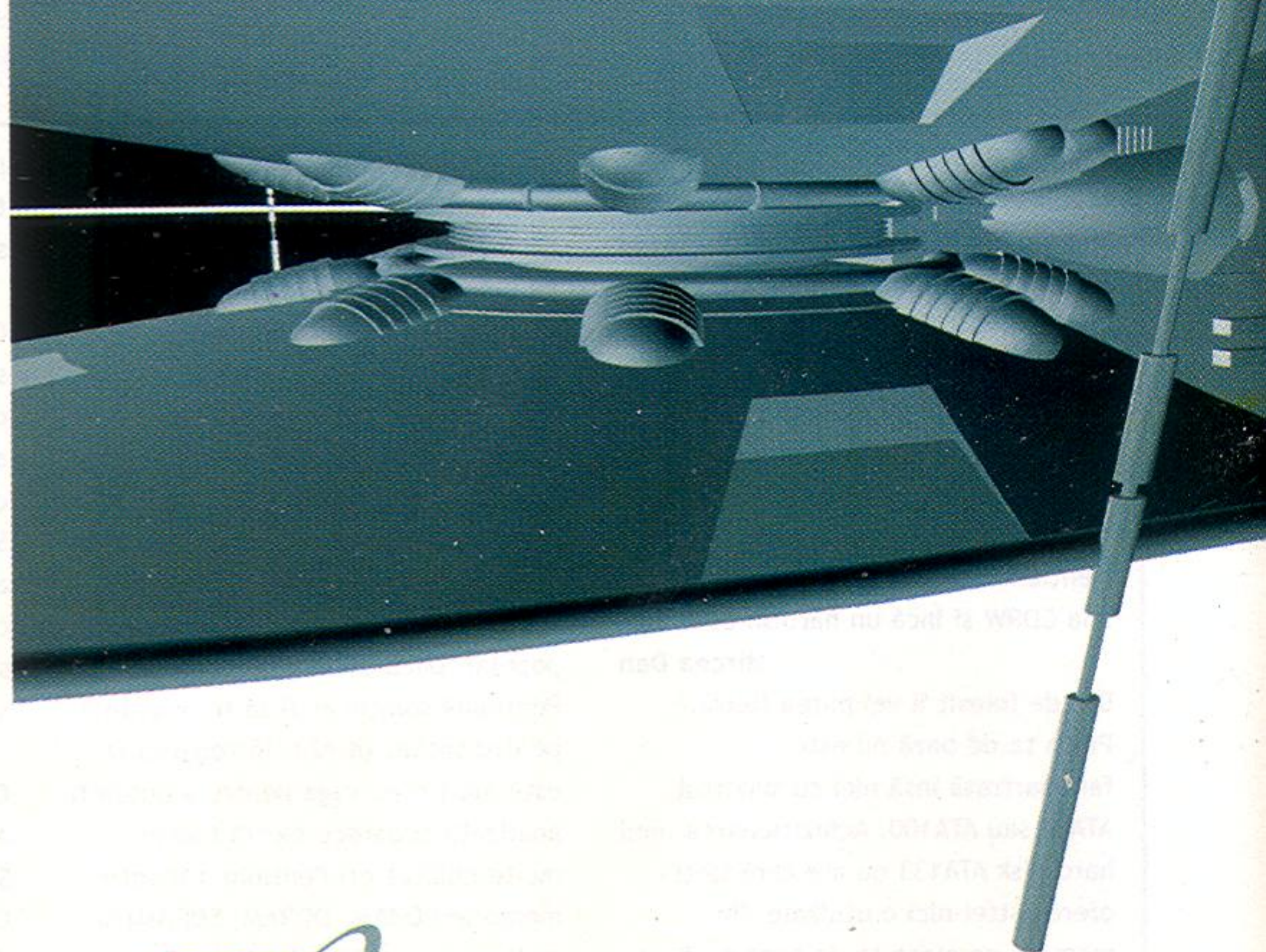
Sony și PlayStation2 au lipsit de la întâlnire



Chiar dacă a fost vorba numai despre o expoziție de jucării, Toyfair-ul din Nuremberg, Germania, care s-a desfășurat în perioada 31.01-05.02 a ținut în priză fanii Microsoft (Xbox) și Nintendo (GameCube) privind lansarea noilor console în Europa. Ambele firme au încercat să se impună și în timp ce Microsoft a avut numai Xbox-ul pentru a atrage vizitatorii, Nintendo a prezentat întreaga gamă de console: GameBoy Color, Advance și GameCube. Pentru că fiecare firmă a trebuit să aibă câte un star, Xbox-ul a fascinat prin Dead or Alive 3 în timp ce GameCube a avut ca aliat StarWars-ul și al său Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader. În plus, cu ocazia târgului, Nintendo a lansat consola Pokemon Mini.

Bine ați venit în viitor!

(în acest moment vizitați aria CyberDrive)



CYBER DRIVE



CdRom 52X
30USD



CDRW 16X/12X/40X
82USD



DVD 16X/40X
56USD

ProVision

Create your own network vision

p-ța Alba Iulia, nr 8, bl i7, sc 3, et 2, ap 50-52, sector 3, București,
70700 România, tel: (+4 01) 321.1568, fax: (+4 01) 323.6570,
www.pro.ro, provision@pro.ro

ATA133 PE ATA33

Vreau să achiziționez un harddisk Maxtor D740X 60G. Știu că are ATA133 și 7200 rpm. Întrebarea mea este: dacă eu sunt "fericitul" posesor al unei plăci de bază P5BV3+, Rev. B+ (2 interfețe IDE ce suportă până la 4 device-uri; Ultra DMA/33; chipset VIA Apollo 598MVP) și cumpăr acel harddisk îl voi putea folosi?

Menționez că mai am o unitate CD și una CDRW și încă un harddisk de 6.5G

Mircea Dan

Da, de folosit îl vei putea folosi. Placa ta de bază nu este familiarizată însă nici cu suportul ATA66 sau ATA100. Achiziționarea unui hard disk ATA133 nu are cum să-ți ofere astfel nici o utilitate din moment ce placa ta de bază nu îl poate utiliza la capacitatea sa ci doar la ATA33. Primul pas, (în cazul în care nu ai posibilitatea schimbării plăcii de bază) este pentru tine achiziționarea unui controller care să permită utilizarea mai bună a hard disk-urilor ATA66 sau ATA100.

POVESTEA PARTIȚIILOR MARI

1) Este adevărat că nu este recomandat să ai partiții mai mari de 8 Gb pe Windows98-Me? 2) Care este diferența între socket 423 și socket 478? 3) Care este diferența între DVD-ROM și DVD-RAM? 4) Am găsit într-o ofertă harddisk Maxtor cu UltraATA 133. Eu am placa de baza pe ATA 66/100. O să-mi meargă hardul sau nu? Am nevoie de controller sau nu? 5) Care este diferența dintre TV-OUT; DVI și VIVO la o placă video? 6) Care este cea mai bună placă de bază pentru un procesor PENTIUM4 la 1,7 Gb socket 478. 7) Care este cel mai bun sistem de boxe pentru o placă de sunet AUDIGY?

Daniel Ene

1) Nu, nu este recomandat să nu ai partiții mai mari de 8Gb. Este o poveste pentru adormit fanii Bill Gates. 2) Socket 423 este primul socket utilizat pentru Pentium4 și diferența fizică dintre cel 423 și 478 sunt mărimea și numărul de pini. Schimbarea realizată de Intel de la vechiul socket 478 la cel nou 423, este dat de evoluția viitoare a procesoarelor Pentium 4 care, la frecvențe mai înalte, nu ar fi putut fi fabricat în vechiul format. 3) DVD-RAM poate să și scrie CD-uri,

nu numai să le citească. 4). Nu ai nevoie de un controller adițional, hard disk-ul va funcționa. Doar că nu va funcționa la ATA133 ci doar la ATA100. 5) TV-Out reprezintă conectorul necesar „vederii” calculatorului pe televizor. Conectorul DVI (Digital Visual Interface) este necesar în cazul în care dorești să conectezi calculatorul la un display flat panel. 6) Socket 478 este din ce în ce mai puțin popular. Dacă dorești un procesor Pentium4 soluția ar fi să te orientezi pentru socket-ul 423. Întrebarea ta este mult prea vagă pentru a putea fi analizată deoarece există foarte multe chipset-uri Pentium 4 (pentru memorie RDRAM, DDRAM, SDRAM) și mult prea mulți producători. Data viitoare scrie-ne și ce ai nevoie, performanță, dotări, gama de pret, etc. 7) Sisteme de boxe bune pentru PC sunt create de firme ca Altec Lansing, Klipsh, Boston Acoustic sau Creative. Cum placa nu cred să aibă obiectii ar trebui să cauți cel mai bun sistem de boxe pentru tine. Trebuie să te ai grijă să achiziționezi însă un sistem cu subwoofer din lemn și să urmărești frecvența specificată pentru acesta.

DVD-UL ȘI CONFIGURAȚIA

1. De ce configurație minimă este nevoie ca să ruleze acceptabil un film de pe DVD? 2. Unde pot găsi informații sau chiar driveri mai noi la placa video S3Virge DX/SX 375/358?

Kocza Daniel

Pentru rularea optimă a unui film pe DVD este nevoie de un DVD 1X (deci orice drive DVD). Ca procesor ai nevoie de maxim un Celeron 366. Driveri pentru plăcile video Virge poți găsi la adresa <http://www.s3graphics.com/DRVVIEW.HTM>. Driveri compatibili pentru Virge cu Win9x se găsesc și la adresa <http://www.drtech.com/drivers/video.html>.

KYRO II sau GEFORCE2?

De câteva săptămâni sunt în dispută cu un coleg de peste graniță. El spune că e mai bine să achiziționez un Kyro II dar eu îmi doresc mult un GeForce2 Ultra 64 DDR. Și mai spune că GeForce-urile sunt inferioare Kyro II și pe deasupra sunt și mai ieftine! Aș dori să mă lămuriți în această

problemă, pentru că am văzut în testele din revistă că GeForce-urile sunt cele mai bune plăci!

Stasic Stanislav

O placă de tipul GeForce2 Ultra este superioară net unei plăci bazată pe chipset-ul Kyro II. Mai mult, nereușita acestora din urmă este evidențiată și de dispariția lor de pe piață, firma STM renunțând la a mai produce astfel de chip-uri. GeForce-urile sunt cele mai bune, deoarece sunt și singurele, Radeon8500 fiind acum singura placă ce le poate concura.

CD-ROM-UL COMPLOTEAZĂ

Am Thunderbird la 950Mhz, 256Mb SDRAM, GeForce256, 20Gb HDD, CD-Rom TEAC 40x CD-W 8x8x32 TEAC, Yamaha724 și o placă de bază 8VTAE. Problema este că pentru câteva fracțiuni de secundă led-ul de la D-W se aprinde împreună cu cel de la HDD, fără ca să fac sau să rulez ceva. Marea supărare este că în acele momente când se aprind cele două led-uri orice joc as rula se blochează pentru câteva fracțiuni de secundă. Personal am încercat tot felul de setări, mutări, drivere, softuri, sisteme de operare și nimic, același rezultat. Eu cred că singura problemă este placa de bază, și aș vrea să fac un upgrade, dar nu știu ce fel de placă de bază este mai bună (și să scap de necazuri). Aștept cu nerăbdare sfatul vostru.

Mitty Mihai

Placa ta, produsă de firma FastFame, ar putea fi într-adevăr problema. Pentru a nu începe însă cu ce este mai rău, trebuie să încerci câteva soluții înainte de a schimba placa. Prima dintre acestea este instalarea ultimului driver Via pentru chipset-ul tău, KT133 și anume Via 4in1 4.37. Dacă acesta nu rezolvă problema, fii sigur că ai pus CD-ROM-ul și Hard disk-ul pe controlere IDE separate. Dacă nici clasică reinstalare de Windows alături de aceste schimbări nu te ajută cu nimic, schimbarea plăcii de bază rămâne ultima soluție.

MODEM DE CABLU

Am un PII la 333Mhz. În curând o să se pună internet prin cablu (fibră optică) și am un modem Conexant SoftK56, este bun pentru așa ceva?

Satan Melenium

Nu, nu este bun. Modemurile pentru

linii telefonice sunt complet diferite de cele pentru cablu. Tu ai un modem din prima categorie deci unul nou este necesar. Firma care pune internet-ul prin cablu va avea cu siguranță modemuri dedicate.

HARD-UL ZBURĂTOR

Am un Hdd Seagate 3.2Gb, 5400. În urmă cu două luni am scăpat hard disk-ul pe jos de la o înălțime de aproximativ 1 metru pe covor. Am zis gata, s-a dus cu el. L-am băgat, mai cu frică, și a mers ce a mers vreo 2-3 zile, când deodată când vreau să instalez ceva începe să bâzâie tare și tot sistemul se blochează și trebuie să-l resetez. Acest lucru îl face numai pe un anumit sector din a doua partiție. Am încercat să o formatez dar nu merge pentru că începe să bâzâie și sistemul trebuie resetat. Nici măcar scandisk-ul nu poate să facă ceva. Ce îmi recomandați să fac?

Negrea Alex

Este evident că hard disk-ul tău s-a stricat în urma impactului neașteptat cu solul. El nu s-a distrus total ci doar, cum ai observat și tu, parțial. Defectele fizice sunt însă aproape imposibil de remediat iar dacă sunt remediate acest lucru este realizat de persoane specializate. Cea mai bună soluție acum ar fi să te duci cu el la firma de unde l-ai luat, să le spui problema și să vezi dacă se poate repara. Dacă nici ei nu pot, atunci mai este puțin până va deceda de la sine oricum.

MEMORIE SAU PLACĂ VIDEO?

Pentru un calculator mai slab, cu procesor Intel Celeron 333Mhz, 64 Mb SDRAM video Trio 8 SDRAM ce ar fi mai bun să achiziționez pentru jocuri: 256 Mb SDRAM sau 128 DDRAM sau un nvidia Geforce 2 MX.

Zoltan Rab

Memorie DDRAM nu rulează decât pe plăci de bază special create să o poată utiliza. Mai mult, pentru procesoare Celeron nu există astfel de plăci de bază. Soluția ta se reduce astfel la memorie sau placă video. Pentru o configurație ca a ta, placa video este primul upgrade necesar, S3 Trio neputând rula jocuri produse după 1950.

Probleme? Rezolvarea vine de la hardmail@xtrempc.ro

Cumpără ACUM **Kappa Kard** și vei avea acces la **internet** timp de **6 luni** la cele mai mici prețuri:

- **4 centi** / oră noaptea între orele 23 - 07 și duminica toată ziua

- **25 centi** / oră ziua

Oferta este valabilă pentru Kardurile activate

după

4

iunie

2001



<http://www.kappa.ro>

<http://www.k.ro>

Caută Kard-ul Kappa în:

- casierii Astral Kappa,
- magazinele: Ultra Pro Computers, Best Computers, Muzica, Mega Image
- rețelele: GlobalNET, GSM Point,
- benzinăriile SHELL,
- Compania de Librării București

↳ suport tehnic: 326.61.99

↳ informații: 326.61.96

Rai
media

Media & Publicitate

- dosare presă
- analize comparative
- buletine informative
- licitații
- obiecte promoționale personalizate

Sos. Iancului, nr.8, bl.114A, ap.29, Bucuresti

tel. 250.53.72; tel/fax: 653.63.69

e-mail: raimedia@isp.acorp.ro

OVER CLOCKING



1800
1700
1600
1500
1400
1300
1200
1100
1000

“Numeroși producători de plăci de bază au inclus în produsele lor opțiuni de schimbare a FSB-ului, voltajelor și chiar a multiplicatorului (la plăcile pentru procesoare AMD), în timp ce producători de plăci video au dezvoltat programe de overclocking pentru produsele proprii.”

ÎNCĂ de la inventarea primului calculator, problema performanței a fost una de mare actualitate. Începând cu primele computere XT bazate pe procesoare intel 8086 și până în zilele noastre, au existat persoane nemulțumite de performanța calculatorului personal, chiar dacă acesta era bazat pe cel mai rapid procesor și dotat cu cea mai performantă placă grafică. În general, cei care sunt cel mai adesea nemulțumiți de performanțele PC-urilor sunt gamerii, pentru care numărul FPS-urilor a devenit o obsesie. S-a ajuns la situația în care cele mai dezvoltate și profitabile piețe să fie cele ale plăcilor video destinate jocurilor și ale procesoarelor pentru PC-uri desktop. Nici măcar cel mai rapid procesor Athlon XP sau Pentium 4 în combinație cu un GeForce3 Ti500 nu sunt însă de ajuns de performante pentru anumite persoane, care, rămase fără altă soluție, apelează la overclocking-ul diferitelor componente. Overclocking-ul nu prezintă însă numai o soluție de a mai stoarce performanță din maximul deja deținut ci și de a o obține pur și simplu, fără a mai umbla la pușculiță. Răspândirea acestui fenomen ia o amploare foarte mare de care profită nu numai utilizatorii dar și producătorii de componente, care văzând că nu pot opri practica acestei metode încep să o aprobe, și să creeze produse optimizate pentru această practică. Vorba aceea, dacă nu poți să-i învingi, alătură-te lor. Astfel că numeroși producători de plăci de bază au inclus în produsele lor opțiuni de schimbare a FSB-ului, voltajelor și chiar a multiplicatorului (la plăcile pentru procesoare AMD), în timp ce producători de plăci video au dezvoltat programe de overclocking pentru produsele proprii și unii chiar specifică pe cutie "Designed for overclocking". Cei care

profită însă cel mai mult de pe urma fenomenului overclocking sunt producătorii de memorii și cei de articole de răcire a componentelor calculatorului personal. Astfel, deși neoficial, există standarde pentru memorii SDRAM PC150, PC166, PC175 sau chiar PC183 și PC200. Nici pentru sistemele DDR nu lipsesc opțiunile de memorie, dar sunt ceva mai puține, PC2400 (sau DDR300) fiind singurul standard neoficial deocamdată.

Foarte multe firme s-au născut sau s-au dezvoltat mult pe baza vânzării overclocking-ului și a produselor destinate acestuia. Cooler-ele nu mai sunt ca acum câțiva ani produse de firme necunoscute ci de companii pentru care înseamnă deja o mare parte a afacerii lor: ThermalTake, OverClokerZ (cunoscută sub numele de OCZ) sau Taisol. Pe piața memoriilor acționează câteva firme deja celebre prin produsele lor destinate overclocking-ului cum ar fi Corsair, KingMax sau Mushkin. Nu trebuie înțeles greșit, noi nu vrem să încurajăm practica overclocking-ului deoarece nu este o știință exactă și poate duce la defectarea iremediabilă a componentelor și la pierderea garanției, dar suntem conștienți că nu vă putem opri și atunci singurul lucru pe care-l putem face este să vă ajutăm cu sfaturi, ghiduri și teste, care, începând cu această lună, vor deveni o rubrică constantă în revistă.

Overclocking-ul este destul de complicat ca realizare (chiar dacă în teorie nu pare așa de greu) și în general afectează mai mult decât componenta strict vizată. Pentru a vedea care sunt corelațiile dintre componente, vom vedea cum se face, în mare, un overclocking.

Principalul "vinovat" când vine vorba de overclocking este procesorul, asupra căruia se poate face OC prin două metode: creșterea FSB-ului sau creșterea

multiplicatorului. Desigur, nu toate procesoarele permit schimbarea multiplicatorului, astfel că toate procesoarele Intel începând cu Pentium II au multiplicatorul blocat. Nici AMD nu stă cu mâinile în sân, noile Athlon XP fiind mult mai greu de "descuiat" decât vechile Duron și Athlon la care nu trebuia decât un creion cu mină de cărbune în cel mai rău caz, pentru că unele aveau din fabrică multiplicatorul descuiat.

OC din FSB are în general cele mai spectaculoase rezultate, atât din punct de vedere al performanței dar și din punct de vedere al blocării sistemului. Aceasta deoarece modificarea ceasului extern al procesorului afectează tot restul componentelor sistemului deoarece acestea funcționează și ele pe baza unui ceas derivat din FSB. Astfel, modificarea FSB-ului afectează frecvența memoriei, care este fie egală cu FSB-ul, fie derivată din acesta. Derivația este realizată după modelul FSB-PCI sau FSB+PCI (unele plăci de bază se referă la ceasul memoriei ca fiind 3/4 din FSB, 1/1 FSB sau chiar 5/4 FSB). Ceasul PCI este derivat din FSB printr-un demultiplicator sau divizor de frecvență aflat pe placa de bază. Ceasul PCI trebuie să fie 33.3 MHz, aceasta fiind frecvența standard, deci la un FSB de 100MHz, ceasul PCI va fi 1/3 din FSB, la un FSB de 133 MHz PCI-ul va lucra la 1/4 din această frecvență ș.a.m.d. Cu cât factorul de divizare este mai mic cu atât se pot atinge frecvențe FSB mai mari fără a periclita funcționarea celorlalte componente. Astfel, pentru a atinge fără probleme un FSB de 166 MHz trebuie ca divizorul să poată fi setat la 1/5 și PCI-ul va avea în continuare frecvența de 33.3 MHz. Mai trebuie ținut de asemenea cont de portul AGP, care are și el o frecvență proprie, reprezentând dublul frecvenței PCI, adică 66.6 MHz în mod standard.

Pentru a acoperi o gamă cât mai largă de posibilități am realizat demonstrativ un luna aceasta prim test de overclocking. Acesta este unul simplu, poate chiar elementar, merit să îi familiarizeze pe cei interesați cu generalitățile acestei proceduri. Testul a fost realizat pe un sistem mediu (KT133A, memorie SDRAM), dorind să fim cu sistemul de test cât mai aproape de ceea ce majoritatea utilizatorilor au în calculator. Începând de luna viitoare, când vom trece la particularități ale acestei proceduri vom folosi sisteme mai performante.

Programe utilizate

Programele folosite pentru a determina performanța și pentru a stresa cât mai mult diferitele componente:

■ SiSoft Sandra 2002

Pentru testarea performanțelor.

■ CPUtest

Pentru testarea stabilității sistemului și pentru a încălzi cât mai mult procesorul, lucru foarte folositor la testul de coolere.

■ Quake3 1.30

Rezoluțiile testate au fost cele de 640x480 și 1024x768 deoarece pe lângă că sunt des folosite, acestea relevă cel mai bine modificările care au loc în sistem. Primul test a fost realizat la setările implicite, adică TBird 1.2GHz (9x133MHz) și Ti200 175/400 MHz chip respectiv memorie.

■ PowerStrip 3.0

Pentru modificarea frecvenței de funcționare a memoriei/chip-ului plăcii video.

Sistemul de test



- Placă de bază: ABIT KT7A rev. 1.1
- Procesor: AMD Thunderbird 1200MHz - FSB 133MHz, seria AXIA, cu multiplicator deblocat din fabrică
- Memorie: 2x128MB PC133 CL2 RAM produs de Crucial
- Carcasă: Enlight EN-7233B cu sursă de 300W aprobată de AMD

- Placă video: PROLINK PixelView GeForce3 Ti200
- Placă de sunet: Creative Sound Blaster Live! Value
- HDD: Quantum Fireball Plus AS 20.5GB 7200RPM 2MB cache UDMA100
- HDD: Western Digital WDC 1.2GB

Au fost instalate driverele VIA 4in1 4.37 și Detonator 4 23.11 iar sistemul de operare folosit este Windows 98SE.

Toate testele în afară de cele de procesor au fost efectuate cu carcasa închisă și cu două ventilatoare de 80mm, unul plasat în față care introduce aer în carcasă și unul situat în spate care scoate aerul cald din carcasă.

Deși sistemul de test nu este de ultimă generație, are o configurație destul de des întâlnită la PC-urile cititorilor. Pe lângă acest motiv, la alegerea configurației au mai contribuit și alte motive, cum ar fi costul relativ redus al unora din componente iar un alt motiv este că placa de bază ABIT KT7A este una din plăcile de bază cele mai cunoscute pentru abilitățile de OC și de asemenea și procesorul este unul dintr-o serie foarte ușor de OC.

Quake 3 High Quality 640x480 104.5 FPS 1024x768 100.9 FPS	Quake 3 Normal 640x480 104.5 FPS 1024x768 102.2 FPS
Quake 3 Fastest 640x480 120.6 FPS 1024x768 118.8 FPS	Sisoft Sandra 2002 Memorie 1005/1005 la FSB 133
SiSoft Sandra - Arithmetic: 3309/1651 - MultiMedia: 6586/8185	

După cum vedeți, performanțele sunt foarte apropiate indiferent de calitate și rezoluție, dar totuși pe nivelul de calitate Fastest numărul de FPS este cu aproximativ 20 mai mare față de celelalte teste.

Overclocking - MEMORIE



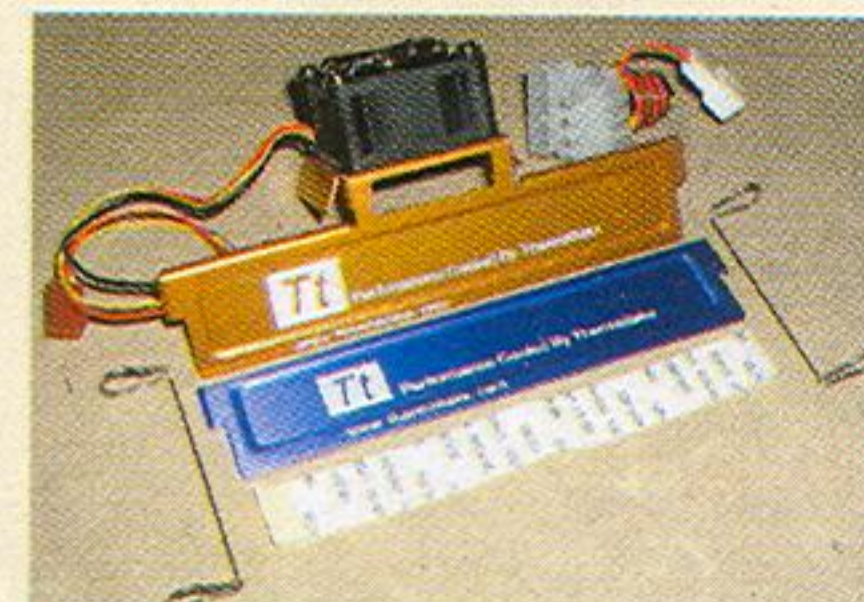
Memoria este de foarte bună calitate și foarte ușor de overclock-at, de asemenea, rulând la CAS2 și setări Turbo indiferent dacă frecvența era 133MHz sau 150MHz. Placa video a fost aleasă tocmai pentru că GeForce3 Ti200 este poate cel mai ușor de overclock-at dintre chip-urile NVIDIA. Să vedem ce se întâmplă dacă vom face un OC la memorie dar fără a afecta viteza procesorului. Astfel, setăm procesorul din bios cu multiplicator 8 și bus 150MHz: TBird 1.2GHz (8x150MHz). Placa grafică va rula în continuare la frecvențele implicite, ea nefiind afectată de această modificare: se observă o creștere a performanței cu aproximativ 5-8 procente cu excepția Sandra unde creșterea este de 12%. Dat fiind că nici măcar nu am modificat viteza finală a procesorului nu putem spune că rezultatul ne-a dezamăgit, ba chiar dimpotrivă.

Quake 3 High Quality 640x480 - 109.4 FPS 1024x768 - 105.3 FPS	Quake 3 Normal 640x480 - 109.6 FPS 1024x768 - 107.2 FPS	Quake 3 Fastest 640x480 - 127.5 FPS 1024x768 - 125.2 FPS	Sisoft Sandra 2002 Memorie - 1125/1125 la FSB 133
---------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------

Trebuie menționat că memoriile se încălzesc în timpul funcționării mai ales dacă lucrează la o frecvență mai ridicată decât cea specificată de fabricant. Pentru a atinge frecvențe FSB, și implicit a memoriei, cât mai mari, trebuie uneori crescut voltagul aplicat acestora, ceea ce duce la o încălzire și mai puternică a chip-urilor de memorie și posibil chiar la defectarea acestora. Pentru a preveni aceste întâmplări nefericite, unii fabricanți folosesc radiatoare pentru memorii care ajută la disiparea căldurii degajate și astfel prelungesc durata de viață a produselor lor. Desigur, există și radiatoare pentru memorii ce pot fi instalate de oricine pe memoriile personale. Fără radiator, temperatura indicată de senzorul Digital Doc 5.0 este pentru memorie de 34.5 grade Celsius.

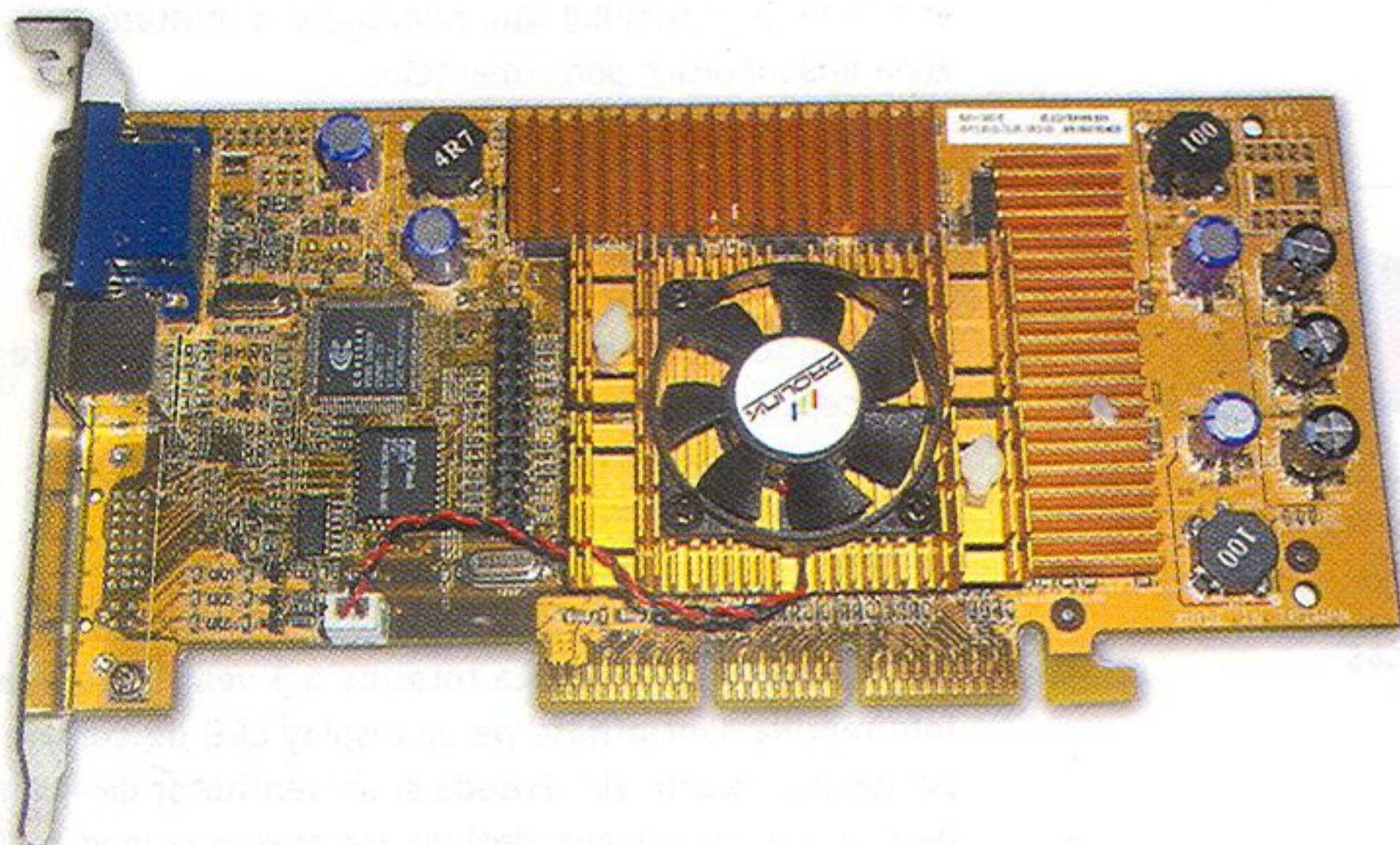
• Soluții extra - memorie

Printre soluțiile cele mai des utilizate pentru răcirea memoriei se numără produsele firmei Thermaltake. Pentru articolul de față am testat Passive Memory Cooling Kit și Active Memory Cooling Kit, 2 soluții de răcirea pe care le-am achiziționat pentru a le putea prezenta. După cum se poate înțelege și din nume, unele sunt radiatoare pasive iar celelalte sunt asemănătoare ca design numai



că mai dispun de un ventilator de 40x40x20 mm ce suflă aer peste radiator. Prețurile pentru aceste kit-uri nu sunt foarte ridicate, aproximativ 9-12 \$, dar dezavantajul constă în instalarea relativ dificilă și în faptul că un Kit nu este decât pentru un DIMM de memorie. Totuși, Passive Memory Cooling Kit mai include două radiatoare foarte bune pentru memoriile de pe placa video, cu condiția ca aceasta să aibă memoriile dispuse în genul GF3. Oricum, pentru testul de față ambele Kit-uri s-au dovedit foarte utile. Pentru măsurarea cât mai corectă a temperaturii memoriilor am folosit DigitalDoc 5.0 care va fi descris ceva mai târziu și pentru încălzirea memoriilor am folosit Quake3 în modul demo loop, ceea ce nu este foarte mult dar totuși sunt memoriile SDR, cele DDR se încălzesc mai puternic și în special pentru acestea au fost concepute radiatoarele. Folosind radiatoare pasive, temperatura a scăzut până la 32.6 C, doar 6 grade peste temperatura camerei. Performanța de răcire a Active Memory Cooling Kit este una foarte bună, 29.8 C, cu mult mai rece decât atunci când nu exista răcire pe memoriile. Folosind aceste radiatoare și ajustând voltajul memoriei până la 3.6V am reușit o valoare FSB record: 172MHz. Și asta foarte stabil, fără blocări sau resetări neprovocate, deci putem spune că aceste radiatoare pentru memoriile sunt chiar folositoare, mai ales în combinație cu o placă de bază bună și memoriile pe măsură.

Overclocking - PLACĂ VIDEO



Nici placa video nu trebuie să scape de overclocking dacă se dorește o performanță cât mai bună în jocuri. De aceea am folosit un GeForce3 Ti200, pentru că suportă foarte ușor overclocking și reușește totodată și performanțe foarte bune în jocuri. La placa video se poate face OC atât la memorie cât și la chip (sau GPU). Creșterea frecvenței de funcționare a memoriei aduce cu ea o lățime de bandă mai mare și implicit performanțe mai bune în jocurile ce folosesc texturi de dimensiuni mari sau efecte ce necesită transfer mare între memorie și chip. Dar nu este cazul Quake3, care se încăpățânează să nu țină cont prea mult de lățimea de bandă dintre chip și memorie. Am crescut de la 400MHz la 450MHz iar rezultatele dovedesc acest lucru.

Bineînțeles că și creșterea frecvențelor la placa video duce, ca orice alt tip de overclocking, la o degajare mai mare de căldură și poate chiar la defectarea componentei. De aceea, au apărut coolere și radiatoare speciale pentru GPU și memoriile de pe placa video.

Quake 3 High Quality	Quake 3 Normal	Quake 3 Fastest
640x480 - 105.1 FPS	640x480 - 105.2 FPS	640x480 - 120.9 FPS
1024x768 - 101.3 FPS	1024x768 - 102.9 FPS	1024x768 - 119.1 FPS

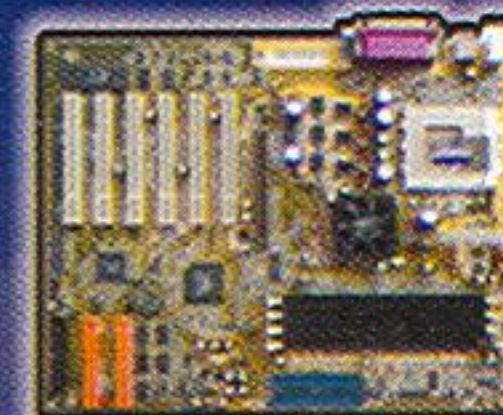
Creșterea de performanță este minimă. Dar să vedem ce se întâmplă în cazul în care creștem și frecvența chip-ului de la 175MHz la 200MHz. Am lăsat frecvența memoriei la 450MHz.

Quake 3 High Quality	Quake 3 Normal	Quake 3 Fastest
640x480 - 110.1 FPS	640x480 - 110.2 FPS	640x480 - 130.1 FPS
1024x768 - 105.2 FPS	1024x768 - 107.8 FPS	1024x768 - 127.4 FPS

oriunde te-ai afla
comandă-le
prin Internet
www.tape.ro



ABIT
Your Reliable Partner



Un vis devenit realitate

KG7: socket A, AMD761
cea mai stabilă platformă pentru socket A/DDR

KT7A(-RAID)(rev. 1.3): socket A, VIA KT133A
nr. 1 in lume pentru socket A / SDRAM

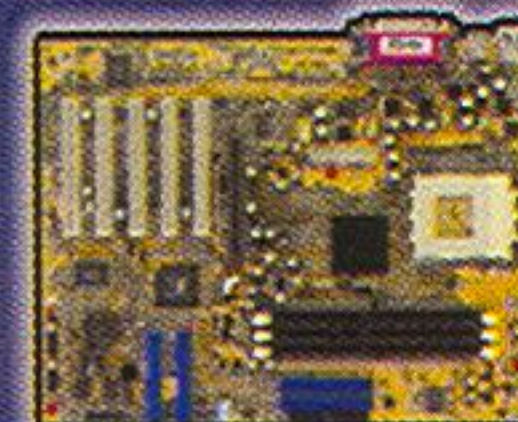
KR7A(-RAID): socket A, VIA KT266A
ATA133 RAID - un nou standard de performanță și calitate

NV7m: socket A, nForce 420D
nVidia GeForce2 video interface, sound Dolby Digital
+ LAN 10/100 on board - soluția completă

Siluro GF4 MX:
noul GeForce 4MX440 / 64MB / TV-Out

AU-10:
placă de sunet 5.1 Dolby Digital & DTS

DFI



The standard in Price-Performance

AD70-SR: socket A, KT266A, RAID
dotare maximă la preț minim

NB70-SC: Intel 845D / DDR, 478 pin socket

NT70-SA: Intel 850 / RIMM, 478 pin socket
sound, RAID, LAN 10/100 = soluția completă, de maximă performanță, pentru Pentium 4.

Distribuite in România prin:



Tape Computer

București - Splaiul Unirii nr 8, Bloc B4,
telefon: 01-330.57.83 / 330.90.22 / 330.23.92
E-mail: tape@tape.ro

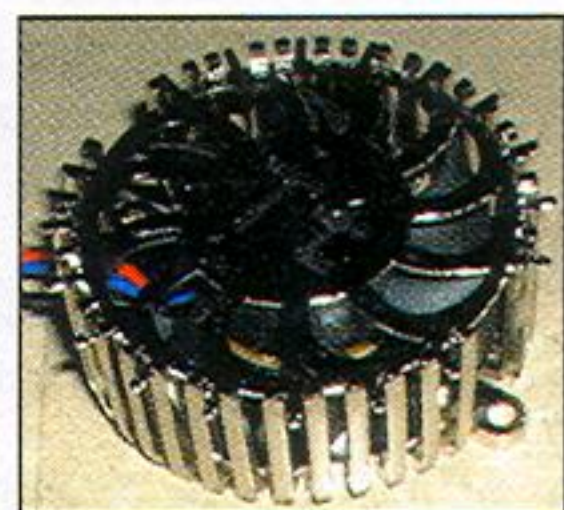
• Soluții extra: placă video

Firma Thermaltake este cea care are cea mai colorată ofertă, atât la propriu cât și la figurat. Pe lângă radiatoarele albastre ce vin în același pachet cu cele pentru memoria sistemului, Passive Memory Cooling Kit, Thermaltake mai produce numeroase tipuri de coolere pentru chipset-uri, binecunoscutele Orb. Am testat toate aceste coolere: Blue Orb, Orange Orb și Crystal Orb. În afară de Crystal Orb, celelalte sunt ușor de recunoscut după nume. Blue Orb arată foarte bine în combinație cu radiatoarele albastre deoarece se asortează colorific. Orange Orb este cel mai slab ca performanță dintre cele trei dar este mai mic și nu creează probleme de instalare în sisteme ce au slotul PCI de lângă portul AGP ocupat. Totuși, deși nu arată nici foarte colorat și nici nu este mic, Crystal Orb este foarte performant, fiind construit din cupru cromat pentru a fi mai arătos. Deasupra ventilatorului se află un grilaj cu emblema Thermaltake care, pe lângă scopul estetic, mai previne și accidente survenite ca urmare a blocării ventilatorului cu un corp străin. Să trecem la testele propriu-zise. Cu răcirea implicită (atât la memorie cât și la chipset), temperaturile erau unele destul de bune, nu foarte mari dar nici mici: 45.6 C la GPU și 40.3C la memorie (am măsurat tot cu DigitalDoc 5.0). Folosind radiatoarele TT pentru memorii, temperatura acestora a scăzut la 37.5 C și am putut face OC până la 520MHz. La GPU, folosind coolerele specializate, lucrurile au arătat astfel:

Cooler implicit: 45.6, Blue Orb: 42.7, Orange Orb: 46.2, Crystal Orb: 37.9.



Blue Orb



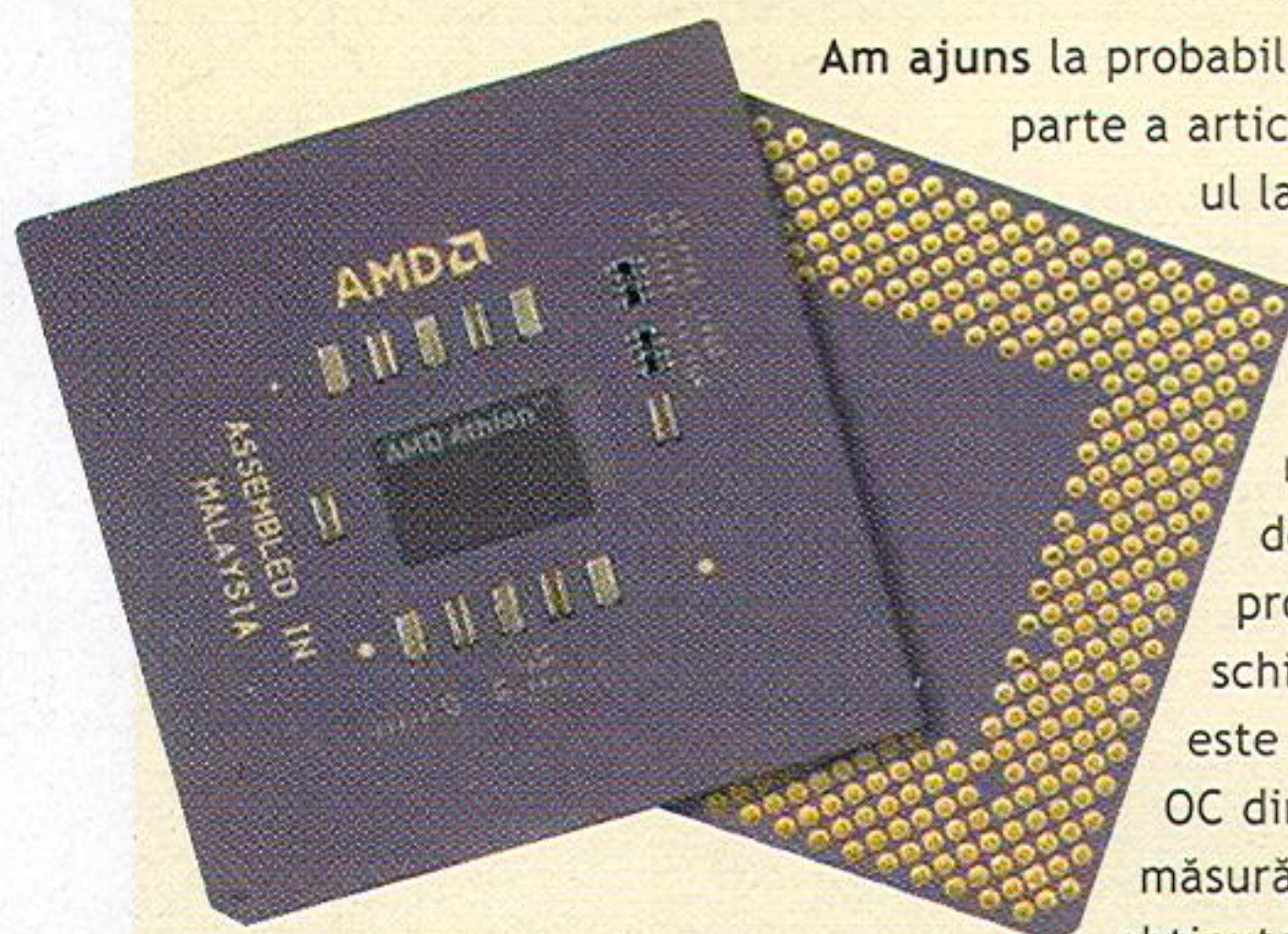
Crystal Orb



Orange Orb

Din rezultatele de mai sus am constatat că totuși coolerul cu care a venit placa din fabrică nu este unul tocmai prost, ba chiar dimpotrivă. El folosește un ventilator de 40x40x10mm și un radiator destul de mare și are o performanță ceva mai bună decât Orange Orb care are ventilator de 50x50x10mm dar are un radiator mai mic. Totuși, Blue Orb și Crystal Orb care folosesc ventilatoare de 50x50x15 mm și 5500RPM sunt clar superioare. Crystal Orb în special este foarte performant, reușind să câștige încă 20MHz la maximum de OC la GPU: de la 230MHz la 250MHz. Și deja placa noastră, ajunsă la 250/520 MHz, depășește ca frecvențe un GeForce3 Ti500 care funcționează la 240/500 MHz.

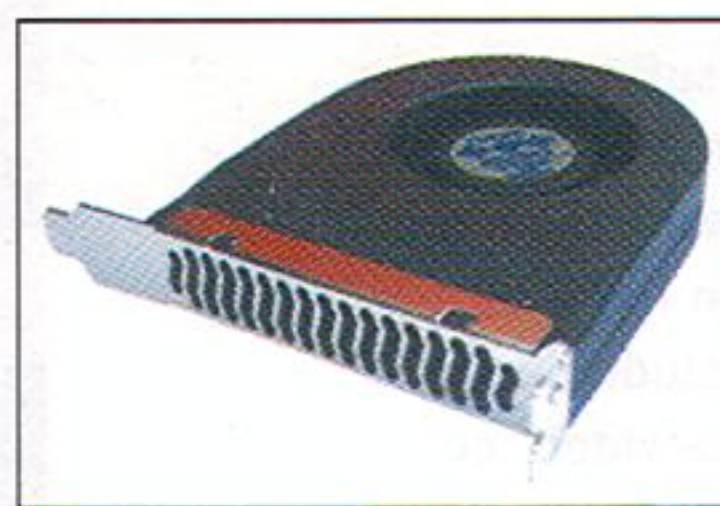
Overclocking - PROCESOR



Am ajuns la probabil cea mai așteptată parte a articolului, overclocking-ul la procesor alături de care puteți deja citi despre accesoriile de răcire. La OC de memorie am testat deja overclocking-ul la procesor folosind schimbare FSB-ului, acum este timpul să încercăm OC din multiplicator și să măsurăm temperaturile obținute folosind diferite

coolere și ventilatoare de carcasă.

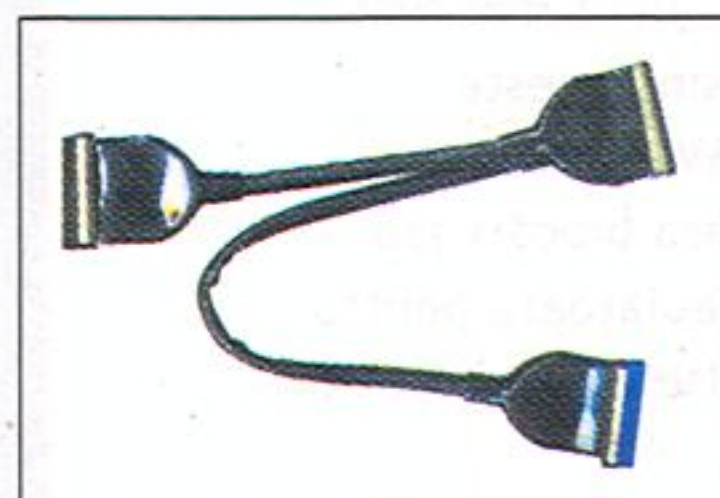
Primul lucru pe care l-am făcut a fost să ne jucăm puțin cu multiplicatorul procesorului și am constatat că la frecvența de 1.4GHz (10.5x133MHz) nici măcar nu a trebuit să umblăm la voltajul procesorului care este 1.75V. Dar acesta este un caz fericit, deoarece în majoritatea cazurilor pentru a face orice overclocking care implică



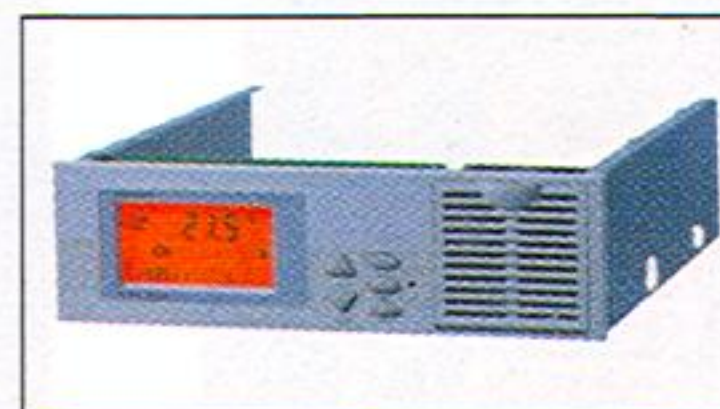
Air flow: 42 mc/min
Montare: carcasă, deasupra slot
PCI/ISA

Dimensiuni: 125x100x15 mm

Distribuitor: Tape Computer
Web: www.tape.ro



Distribuitor: Tape Computer
Web: www.tape.ro
Pret: 10.4\$



Montare: Bay 5.25"

Distribuitor: Tape Computer
Web: www.tape.ro
Pret: 59.8\$



Funcționare: 25000h
Air flow: 20 mc/min
Viteză: 4000rpm
Dimensiuni: 125x100x15 mm

Distribuitor: Tape Computer
Web: www.tape.ro

Cooler de slot

Un interesant model de cooler cu care am avut ocazia să lucrăm este cooler-ul de slot, un ventilator radial care se montează în carcasă asemănător unei plăci montate într-un slot PCI. Ventilatorul de slot este foarte util pentru cei care doresc o răcire mai bună a plăcii grafice sau a altor plăci montate pe PCI deoarece trage aerul cald de la nivelul plăcii de bază pe care îl evacuează din carcasă. Nici cei care au carcase fără locuri suplimentare pentru ventilatoare normale nu ar trebui să neglijeze acest cooler, dar pentru cei care nu se găsesc în aceste două categorii o mult mai bună investiție ar fi un ventilator normal de 80mm.

Cablu ATA100 rounded

Unul dintre cele mai surprinzătoare tool-uri care ne-au sosit la redacție este un cablu ATA100-rounded. Formatul acestuia este cu adevărat deosebit, în loc de plat fiind așa cum îi spune și numele, rotund. Funcția sa "externă", dată de construcția sa, reprezintă o acumulare mult mai mică de praf pe el, sau o curățare mult mai ușoară în cazul apariției acestuia. Aceasta însă este totodată și singura sa utilitate. Testând harddisk-ul folosind acest cablu și un cablu ATA100 obișnuit au fost relevate rezultate absolut identice. În concluzie, destinația sa este tot în zona maniacilor de "tweaking" al PC-ului în ansamblul său, neavând și o utilitate în zona îmbunătățirii performanțelor.

Digital Doc 5.0

Aparatul folosit pentru a măsura toate temperaturile cu excepția celei de idle la procesor este DigitalDoc 5.0. Acesta vine sub forma unui front-panel care se instalează într-un bay de 5.25. Această unealtă destinată maniacilor de overclocking și tweaking hardware poate monitoriza și măsura 8 temperaturi, poate monitoriza și ajusta rotațiile a 8 ventilatoare iar informațiile sunt afișate pe un display LCD de culoare portocalie, foarte șic. Poședă și un ventilator de 40mm pentru a se răci singur, deși nu are nevoie în mod real de acesta. Toți conectorii și senzorii sunt livrați în pachet împreună cu bandă adezivă specială pentru atașarea acestor senzori în locuri mai greu accesibile. Din păcate, toate setările pentru DigitalDoc 5.0 sunt realizate prin 5 butoane care nu sunt nici pe departe suficiente, astfel că partea de configurare (care este foarte necesară în cazul în care se dorește setarea RPM-urilor unuia sau mai multor ventilatoare în funcție de temperatura înregistrată de un senzor) decurgând destul de anevoios. Pentru realizarea testului de față DD5.0 s-a dovedit foarte util și cu greu ne-am mai putut despărți de el.

Cooler de harddisk

Pentru cei cu adevărat stresați de temperatura sistemului sau pentru utilizatorii de servere, am aruncat o privire și pe un cooler de harddisk. Acesta nu este o construcție prea complexă, fiind în mod real un ventilator de 60x60x10 mm. Pentru susținere el este încastrat într-o carcasă ce permite atașarea sa la un harddisk. Utilitatea sa este foarte scăzută pentru un simplu utilizator de PC, având o utilitate practică în cazul în care este folosit pe harddisk-uri de peste 7200 RPM sau în sisteme în care temperatura are un factor decisiv (servere).

creșterea frecvenței de funcționare va trebui ajustată și tensiunea aplicată. Aceasta trebuie să fie crescută în pași cât mai mici până se ajunge la o stabilitate a sistemului, creșterea bruscă poate aduce cu sine efecte dezastruoase. La frecvența de 1.4GHz am testat atât Quake 3 cât și Sandra iar rezultatele au fost destul de bune. De altfel o creștere de 200MHz nu poate fi trecută neobservată.

Quake 3 High Quality	Quake 3 Normal	Quake 3 Fastest
640x480 109.6 FPS	640x480 109.8 FPS	640x480 127.3 FPS
1024x768 105.5 FPS	1024x768 107.4 FPS	1024x768 124.9 FPS
SiSoft Sandra	- Arithmetic: 3852/1922 - MultiMedia: 7664/9531	

Rezultatele nu sunt foarte spectaculoase dar sunt foarte constante și, deși nu sunt la fel de mari ca cele obținute prin folosirea unui FSB mai mare, asigură o stabilitate mai ridicată.

Cum este și normal, căldura degajată de procesor la frecvența de 1.4GHz a fost mai mare decât cea degajată la 1.2GHz, iar un procesor Athlon ThunderBird 1.2GHz degajă 66W iar la 1.4GHz 72W.



Air flow: 32-35 mc/min
Viteză: 2800rpm +/- 10%
Dimensiuni: 80x80x25 mm

Distribuitor: Tape Computer
Web: www.tape.ro

Ventilator de carcasă

Unul dintre ventilatoarele cele mai mari și pe care l-am testat are 120 mm diametru și o grosime de 38mm. Este vorba despre un Delta FFB1212EHE la 4000RPM. Din păcate pentru el, este total inutil datorită zgomotului infernal pe care îl produce, chiar dacă performanța este una excelentă. Este ca și cum ai sta în permanență cu furtunul unui aspirator înfipt în ureche. Carcasa a fost modificată pentru a acomoda un ventilator de 120mm pe parte stângă a carcasei, ventilator care să sufle aer direct în placa de bază. Temperatura din interiorul carcasei a fost egală cu temperatura camerei cât timp am folosit ventilatorul Delta, iar temperatura procesorului a scăzut cu aproximativ 2 grade Celsius. Dar trebuie să mai spun încă o dată că zgomotul este infernal și nu am găsit utilitatea acestui ventilator.

test coolere

Testul realizat de noi a constat în măsurarea temperaturii de idle, adică atunci când procesorul este nefolosit, cu ajutorul utilitarului VCool. Măsurarea temperaturii a fost realizată cu VIAHWMM 2.04. Am măsurat apoi temperatura de full load, când procesorul este utilizat la maxim. Aici am folosit CPUtest pentru a încălzi procesorul și DigitalDoc 5.0 pentru a măsura temperatura. Bineînțeles, senzorul a fost amplasat astfel încât să atingă pastila procesorului. De pe toate coolerele testate a fost înlăturată interfața termală care se aseamănă cu guma de mestecat sau orice alt fel de interfață și a fost aplicat pe procesor un strat fin de Arctic Silver 2. Între două teste la coolere diferite procesorul a

fost curățat și un nou strat de AS2 a fost aplicat. Deși am avut posibilitatea de a testa numeroase coolere care nu se găsesc pe piața românească, am testat doar pe acelea care se găsesc și la noi și pe acelea

PERFORMANȚELE

(idle - full load):

Swiftech MCX370-0A	32 - 44.4
Thermaltake Dragon Orb 3	32 - 44.6
Thermaltake Volcano 6Cu+	33 - 46.1
TaiSol CGK760092B	33 - 45.5

care au avut o performanță foarte bună pentru a compara.

Am folosit pentru coolerele Swiftech ventilator Delta pentru a echilibra situația. Temperatura ambientă este 26 grade C iar în carcasa nu sunt mai mult de 30 grade C, asta fiindcă am folosit cele două ventilatoare de sistem. Oricum, rezultatul a fost aproximativ același: 26-27 grade C în interiorul carcasei și un câștig de 2 grade C la temperatura procesorului. Acesta este însă numai un test demonstrativ, de luna următoare începând a prezenta și testa cele mai interesante coolere existente pe piața de la noi, coolere ce pot fi achiziționate și nu doar "privite" cu respect.

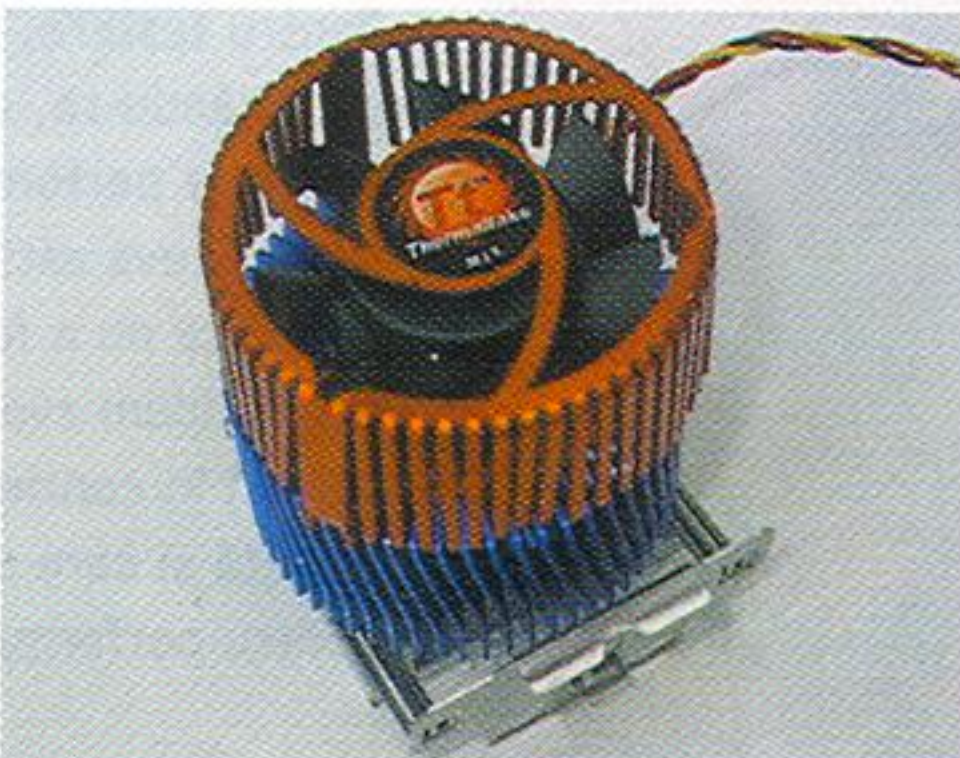
TaiSol CGK742092B

Este un cooler clasic ca design, construit din aluminiu. Partea bună la acest cooler este modul de fabricație, și anume forjarea, turnarea în formă și presarea cu o mașină specializată pentru a obține o densitate cât mai mare și astfel o răcire mai bună. Ventilatorul măsoară 60x60x25 mm și are un airflow de 38CFM. O parte bună la acest cooler este mecanismul de prindere, care folosește 3 prinzători pe fiecare parte. Astfel atașat, CGK760092B nu are joc și asigură o presiune constantă și uniformă pastilei realizând mai bine transferul de căldură. Are de asemenea și o placă de cupru inserată în bază și 7200rpm.



Thermaltake Dragon Orb 3

Este cel mai puternic produs din seria Orb pentru procesoare pe socket A sau socket 370. Folosind un ventilator de 7000RPM măsurând 60x60x25 mm și care poate muta 38CFM de aer. Acest ventilator este încadrat într-o mască de aluminiu portocaliu care este montată pe cilindru din aluminiu cu bază de cupru. Acest cilindru, numit și Orb, are 2 culori, albastru și portocaliu. Combinația de culori este foarte reușită, ca de altfel și mecanismul de prindere, ce folosește tot 3 cârlige pe fiecare parte. Cooler-ul este însă foarte mare și foarte greu fiind uneori greu de instalat.



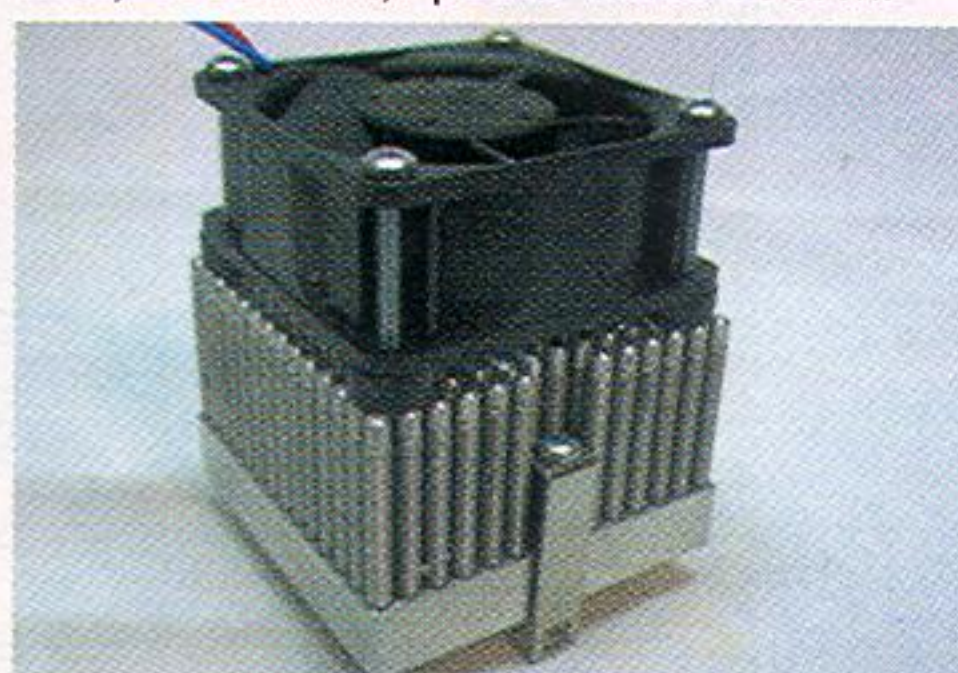
Thermaltake Volcano 6Cu+

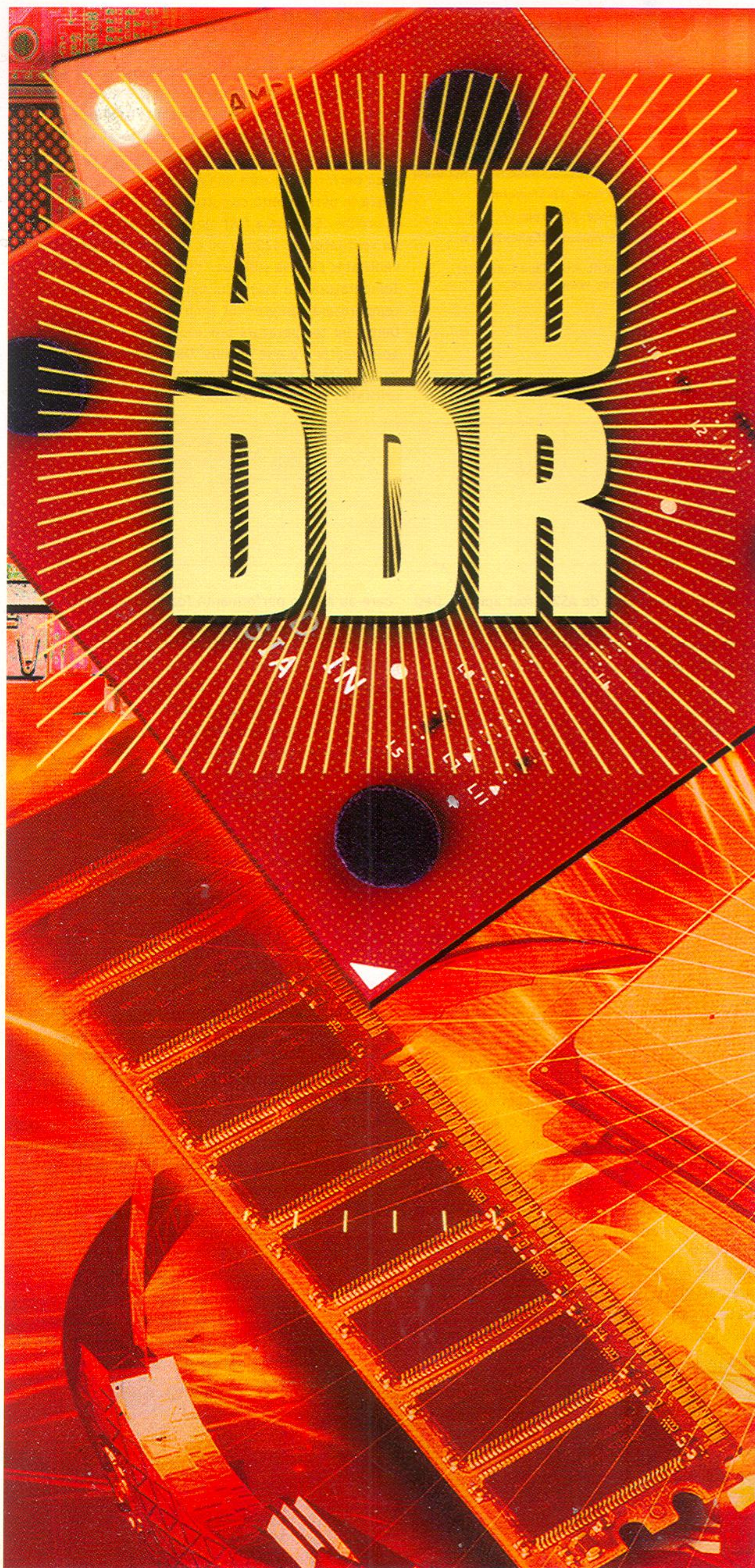
Este un cooler mult mai convențional decât Dragon Orb, folosind un radiator de aluminiu având cupru inserat în bază. Ventilatorul este de asemenea unul foarte puternic, identic cu cel folosit pe Dragon Orb 3, cu singura mențiune că cel de pe DO3 nu are încadrare de plastic (adică partea care se rotește este prinsă de masca de aluminiu). Mecanismul de prindere este unul foarte des folosit la coolerele din ziua de azi, cu un singur prinzător pe fiecare parte. Ce este destul de neplăcut la acest cooler este faptul că instalarea este greoaie și necesită o șurubelniță din cauza clip-ului foarte rigid.



Swiftech MCX370

Despre Swiftech MCX370 se pot spune foarte multe lucruri dar ne vom rezuma la ceea ce este esențial. Deși construit doar din aluminiu, modul de construcție duce la performanțe foarte bune. Baza este foarte groasă iar pinii sunt înfiți în bază cât materialul este încă foarte cald. Pinii au chiar filet pentru o suprafață cât mai mare de disipare a căldurii. Mecanismul de prindere este unul foarte ingenios, fiind folosite două prinzători diferite, una pe fiecare parte. Ambele sunt ținute în loc de un șurub iar presiunea este asigurată de arcuri. Ventilatorul este unul foarte bun, având 60x60x25 mm, 6850RPM și poate muta 33CFM.





AVEM luna aceasta ocazia să vorbim în paginile revistei despre evoluția memoriei DDRAM. Apariția memorie PC2700 (DDR333) aduce cu sine confirmarea impunerii acestei memorii pe piață și atenției sporite care o primește de la toți producătorii de plăci de bază. Depășirea încetă și sigură din punct de vedere al performanței a memorie SDRAM face ca majoritatea producătorilor să renunțe la a mai fabrica plăci de bază ce sunt structurate pe chipset-uri cum ar fi KT133(A) și să privească direct spre viitor, spre performanțe de două ori și jumătate mai ridicate ce pot fi obținute datorită noilor memorii. Acestea se mai află doar în atenția producătorilor ce creează plăci ieftine, având posibilitatea să le ofere un preț suficient de bun cât să rămână competitive pe piață. Astfel, am decis luna aceasta să nu mai testăm plăci ce folosesc memorie SDRAM și procesoare AMD, pe lângă că acestea constituie deja soluții pentru extra-buget, nu au nici o perspectivă de viitor sau de upgrade, fiind investiții care se fac de nevoie, restricționat de cost.

LUPTA LA VÂRF

Chipset-urile care se luptă luna aceasta sunt doar foarte puțin diferite de cele cu care v-am obișnuit. Astfel, majoritatea plăcilor testate sunt bazate pe chipset-uri Via (KT266, KT266A) care rămâne indiscutabil producătorul cel mai de succes pentru socketA. Toate argumentele sunt în favoarea Via, care și în teste dovedește că chipset-urile sale când sunt bine integrate, dau rezultatele deosebite. La mare distanță din punct de vedere al prezenței, urmează chipset-urile Sis (SiS735) și ALi (ALiMagik1). Ambele chipset-uri au dovedit acum că au ajuns la perioada de maturitate, obținând rezultate bune, chiar dacă nu ieșite din comun. Surpriza lunii se numește nForce și este chipset-ul pe care NVIDIA îl propune pentru memorie DDRAM. Faptul că am beneficiat de o implementare a firmei Asus ne-a surprins și mai plăcut, placa având darul de a-și depăși toți concurenții din test. Singurul punct negativ îl constituie faptul că aceasta nu este o soluție universală (încă), plăcile nForce fiind încă foarte rare.

PARTICULARITĂȚI

Aproape fiecare placă din test a avut ceva deosebit de oferit: controller Raid cu ATA133, opțiuni de overclocking, suport atât pentru memorie SDRAM cât și DDRAM, cheie de protecție a calculatorului pe USB sau, în ultimă instanță, chiar simpla normalitate a implementării unui chipset. Indiferent de caz, performanța a fost cea care a contat, opțiunile având rolul doar de a diferenția între ele plăci care s-au situat la același nivel. Utilizarea WindowsXP pentru testarea acestor performanțe a avut rolul de a modifica drastic rezultatele comparate cu cele din lunile anterioare. Mai mult, Detonator 23.11, driver-ul pentru chipset-urile Via: Via4in1 4.37 și-a pus amprenta asupra evoluției plăcilor, acestea fiind motivele pentru care topurile de produse nu mai includ produsele testate în lunile anterioare.

LA DRUM

Pentru testare, fiecare placă de bază a fost configurată încercându-se, când și cât s-a putut, optimizarea la maxim a performanțelor. Unde nu s-a putut (și în test sunt câteva astfel de cazuri) a fost specificat în articol, iar placa nu a fost depunctată pentru acest lucru (nota este oricum evaluată în funcție de performanță). Să vedem în continuare cum s-a comportat fiecare placă testată și care sunt propunerile noastre pentru soluțiile pentru performanță, dotări și upgrade.

Awards Winner

The first Motherboard with USB2.0 & ATA133/RAID in the world - 7DXR+

7DXR+
AMD 761™ Chipset

Special Design for AMD Athlon™ XP

USB 2.0 (480Mb/s) x 4, USB 1.1 x 4

ATA 133 IDE RAID 0 or 1

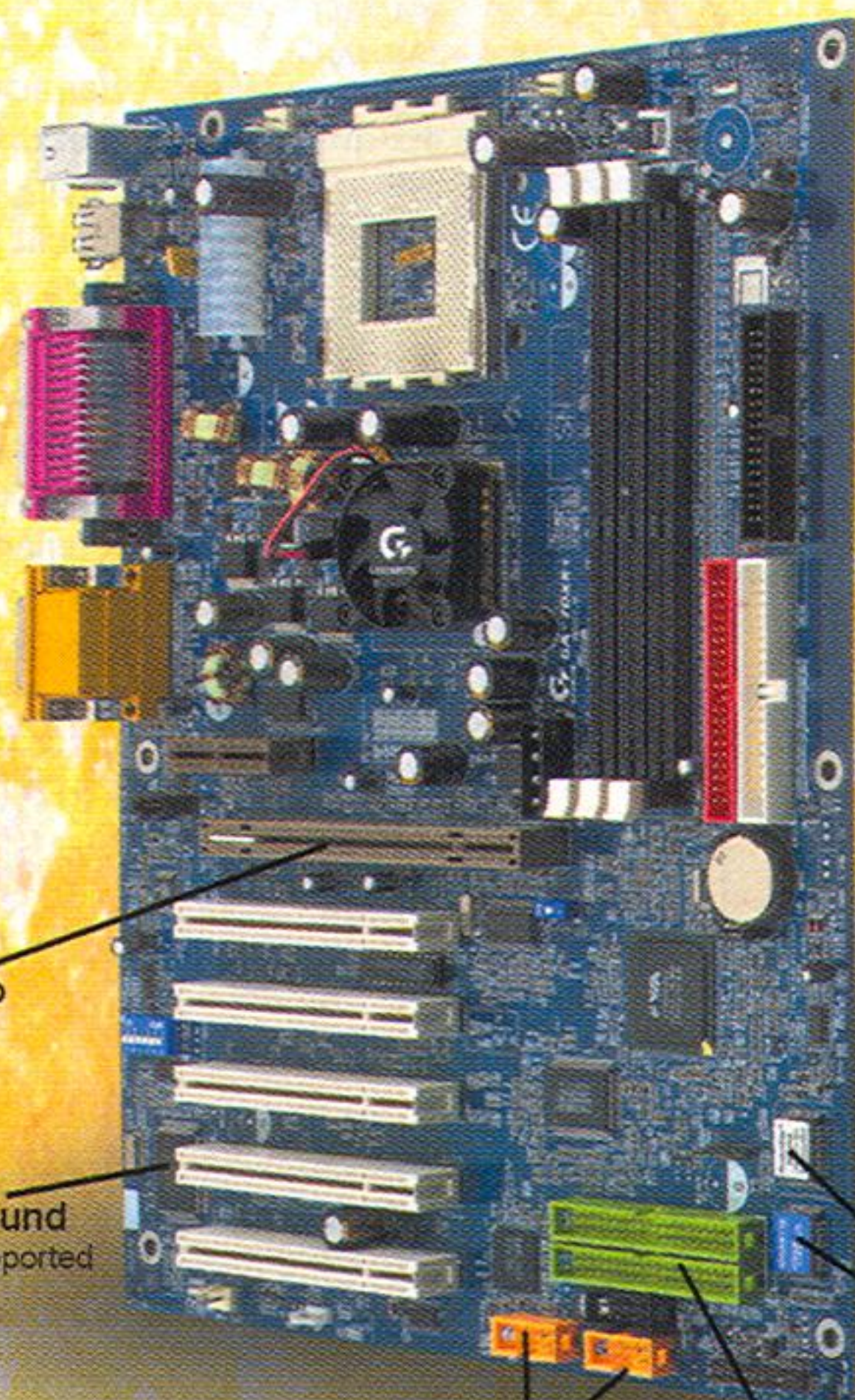
Creative H/W Audio

DualBIOS™ /Q-Flash, EasyTune III™, @BIOS™

DDR266 slot x 3

Fully Overclockable

AMD Strong Recommend



GIGABYTE Patented Technology



Award list for GIGABYTE 7DXR/7DX



PC Magazine (Ara & Eng),
Mid. East, 9, 2001
Editors Choice, 7DXR



DOS/V Power Report,
Japan, 8, 2001,
Recommended, 7DXR



Computer Buyer, UK
11, 2001
Recommended
(w/ Evesham.com Axis 1400DGF)
7DXR
(w/ Evesham.com Axis 1800+ TiS)
7DX



PC Professionell,
Germany, 8, 2001,
Editor's Choice



Chip Magazine, Ukraine
9, 2001,
Best Buy, 7DXR



PC Magazine, China
6, 2001,
Editor's Choice, 7DXR



Chip Magazine, Indonesia
10, 2001,
Power Prize, 7DXR



PC Plus, UK
12, 2001,
Editor's Choice, 7DXR



Hardware Info, WWW
7, 2001,
Silver Award, 7DXR



Personal Computer World, UK
11, 2001
Editor's Choice
(w/ Evesham.com Axis 1400DGF)
7DXR



PC Games Hardware, Germany
7, 2001,
PC Games Hardware Award
7DXR



ZDnet, WWW
5, 2001,
"ZDNet-Buyer" Award
7DXR



OCworkbench
WWW, 2, 2001,
Best Feature Board,
7DXR



PC DIY, Japan, 7, 2001
2001 first half
AMD 760 Award
7DX



PC Magazine, Mid. East,
5, 2001,
Recommended, 7DX



PC Actual Spain
5, 2001,
Recommended, 7DX



PC Achat, France
6, 2001,
Recommended (w/ NEC), 7DX



PC Pro, UK
4, 2001,
PC Pro Labs Winner
(w/ Nec Direction
SM-1200A+)
7DXR

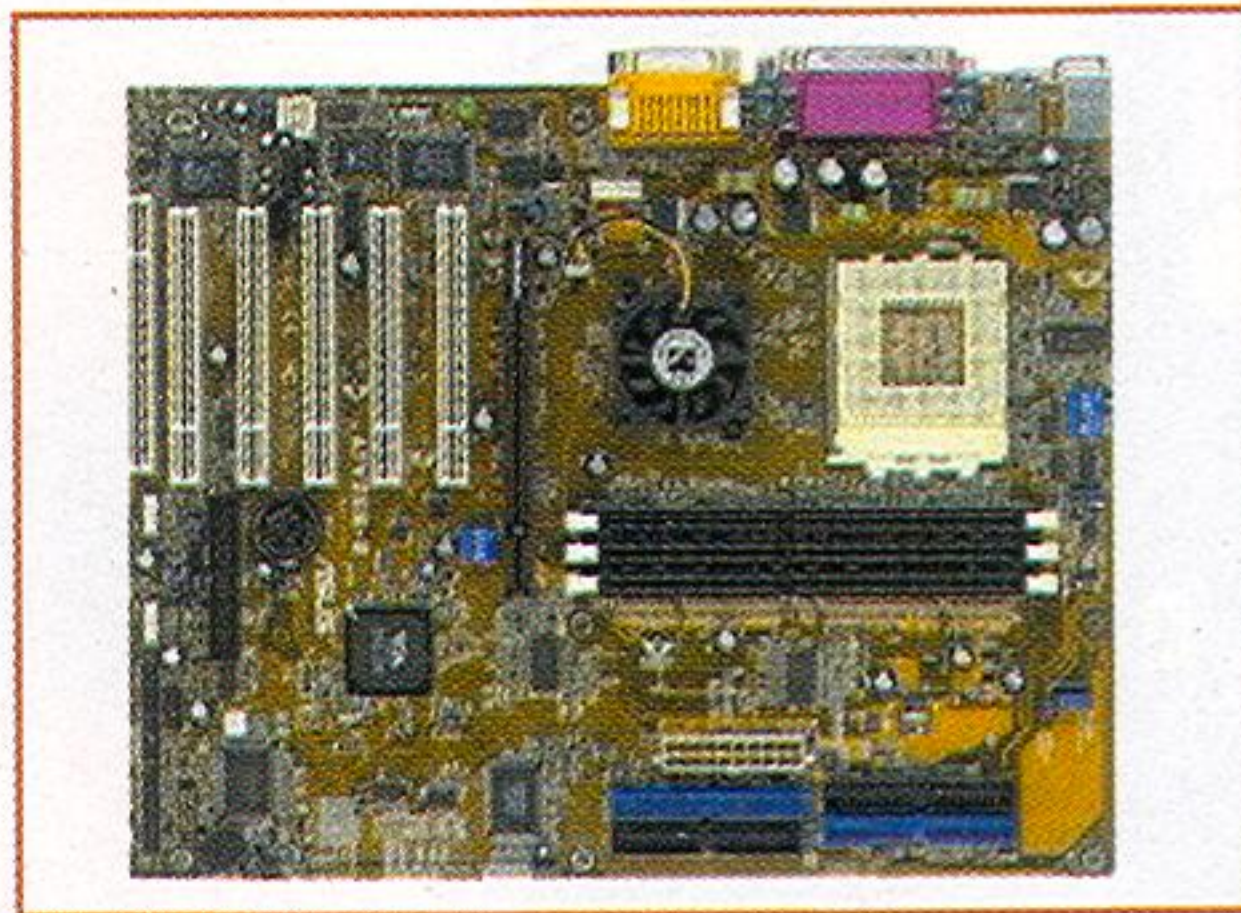
For more information, please refer to GIGABYTE's Website:

www.gigabyte.com.tw

KT266A Asus A7V266-E Leader în topul dedicat KT266A

Pentru că există deja așa de multe implementări ale lui KT266A era normal ca această categorie să-și aleagă și un leader. Purtând un nume puțin derivat de la predecesorul său KT266(-e), placa beneficiază de bune opțiuni de overclocking, dotări cel puțin rezonabile (chipset de sunet 5.1 și RAID) și nu în ultimul rând performanțe notabile. Performanțele sunt de altfel și punctul forte al plăcii, în testul nostru fiind a doua placă după cea care

beneficiază de chipset nForce. Singurul punct mai slab al plăcii este monitorizarea hardware, cu numai 4 voltaje, 3 ventilatoare și 3 temperaturi supravegheate simultan. Design-ul plăcii este unul ergonomic, cu cele 3 DIMM-uri de memorie, placa video și conectorii IDE plasați la distanțe rezonabile între ele. Pentru cei ce preferă Via și vor să economisească un pic, este o alternativă foarte bună pentru chipset-ul nForce.

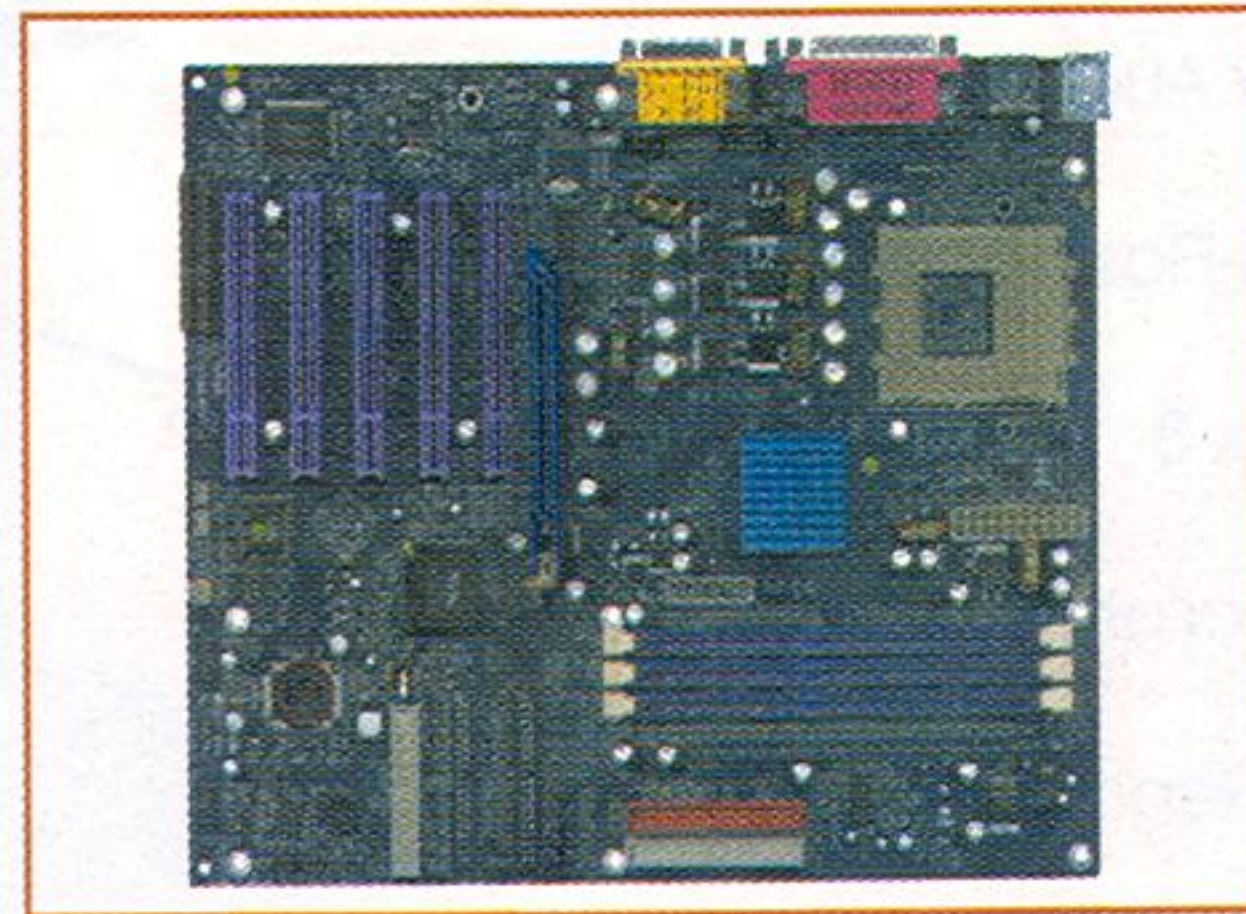


Detalii tehnice		
Chipset	KT266A	
FSB	266/200	
AGP/PCI/ISA	1Pro/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/1	
Tip memorie	PC2100/PC1600	
Memorie maximă	3Gb	
USB	4	
Northbridge	KT266A	
Southbridge	VT8233	
ATA	100/66	
Audio	CM18738 6ch	
RAID	0 / 1	
Extra	-	
Teste		
Quake3	Normal	228.1
	Fastest	254.2
3D Mark 2001	640x480	8630
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4334
	CPU Whetstone	2133
	Mem. Int	767
	Mem. Float	812
	Disc	27995
Evaluare (puncte)		
Performanțe jocuri	1.073	
Performanțe sintetice	1.165	
Dotări	0.8	
Verdict	1.735	
Contact		
Distribuitor	Ager/Depozitul de calc	
Telefon	01-231.09.04/01-221.73.77	
Web	www.ager.ro / www.itshop.ro	
Garanție	33 luni / 36 luni	
Pret	133\$/184\$	

KT266A Jetway 866AS Ultra Firmă mică cu performanțe mari

Placa este practic retestată, având de a face cu ea și în urmă cu câteva luni. Chiar dacă are la bază chipset-ul KT266A nu ne-am așteptat la asemenea performanțe, iar această retestare cu noi driveri și o nouă placă video nu face decât să confirme viteza acestei soluții. Propusă de o firmă cu un nume mic, iată că placa a oprit ceasul 3DMark2001 în dreptul numărului 8519, una dintre cele mai bune performanțe obținute

de vreo placă în teste. Pe partea de dotări 866AS Ultra nu stă extraordinar, 2 USB-uri și chipset-ul de sunet AC97 fiind tot ce ni se oferă. Surprinzător, deși placa este destul de aglomerat construită, plasarea conectorilor IDE și a slot-urilor de memorie nu deranjează. În timpul testării calculatorul s-a blocat o dată. Prețul este un argument favorabil pentru achiziționarea plăcii, singurul punct de suspans fiind fiabilitatea.

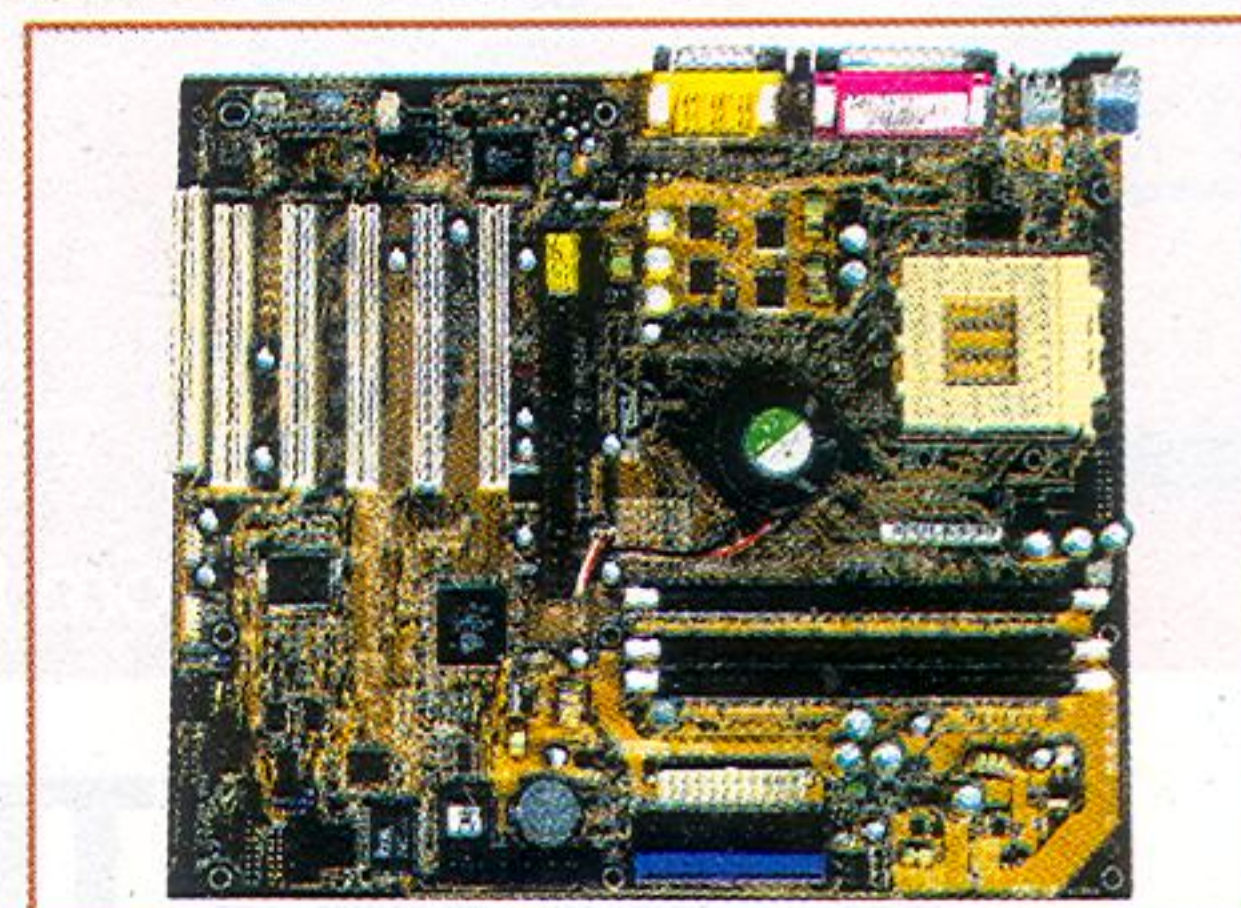


Detalii tehnice		
Chipset	KT266A	
FSB	266/200	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	PC2100/PC1600	
Memorie maximă	3 Gb	
USB	2	
Northbridge	KT266A	
Southbridge	VT8233	
ATA	100/66	
Audio	AC97	
Raid	-	
Extra	Easy Recovery	
Teste		
Quake3	Normal	236.4
	Fastest	262.4
3D Mark 2001	640x480	8519
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4323
	CPU Whetstone	2127
	Mem. Int	837
	Mem. Float	900
	Disc	27045
Evaluare (puncte)		
Performanțe jocuri	1.091	
Performanțe sintetice	1.195	
Dotări	0.2	
Verdict	1.708	
Contact		
Distribuitor	UltraPro	
Telefon	01-211.70.90	
Web	www.ultrapro.ro	
Garanție	24 luni	
Pret	88.5\$	

nForce420 Asus A7N266 Alternativa NVIDIA ... de bază

Prima soluție bazată pe chipset-ul nForce pe care am avut ocazia să o testăm și trebuie să recunoaștem că suntem impresionați. Chiar dacă folosind MX-ul din dotare nu a avut rezultate prea bune (cu circa 75 de fps-uri mai puțin în Quake3), imediat ce a fost instalată cu sistemul standard de test placa a lăsat în urmă toate celelalte contracandidate în aproape toate testele efectuate, începând cu Quake 3 și terminând cu testul de

harddisk din SiSoft Sandra. Dotările plăcii sunt de asemenea deosebite. Sunet de calitate 5.1, placă video GeForce2 MX și nu în ultimul rând 4 USB-uri fac din A7N266 una dintre plăcile cu cele mai bune dotări prezente în test. Rata de transfer IGP-MCP este de 800Mb/sec, maximum actual. Dacă doriți upgrade la o placă de bază cu memorie DDRAM și nu duceți lipsă de bani, aceasta este opțiunea pentru viteză.

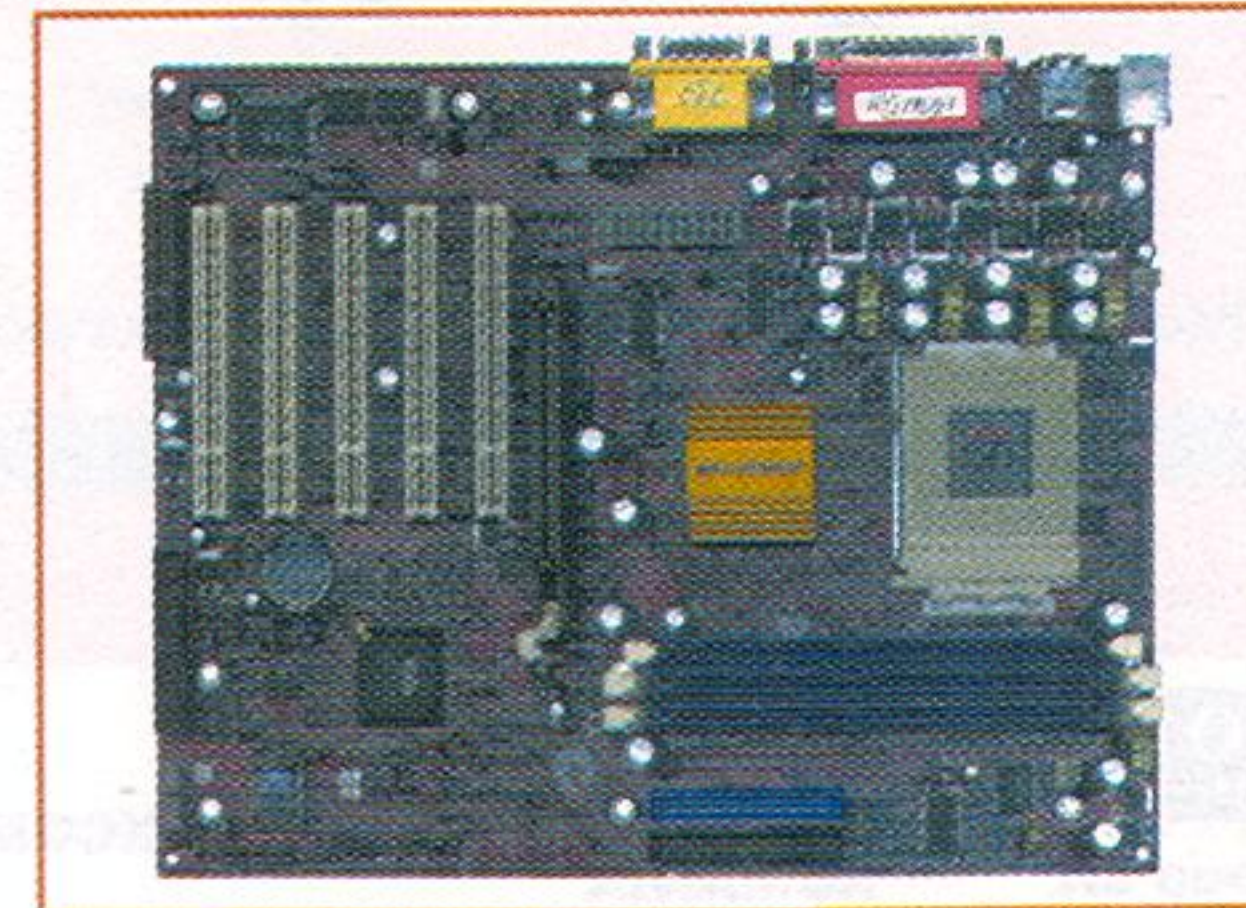


Detalii tehnice		
Chipset	nForce420	
FSB	266/200	
AGP/PCI/ISA	1Pro/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/1	
Tip memorie	PC2100/PC1600	
Memorie maximă	1.5Gb	
USB	4	
Northbridge	IGP	
Southbridge	MCP	
ATA	100/66	
Audio	CM18738 6ch	
RAID	-	
Extra	Video GeForce2MX	
Teste		
Quake3	Normal	231.5
	Fastest	257.5
3D Mark 2001	640x480	8722
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4313
	CPU Whetstone	2128
	Mem. Int	905
	Mem. Float	965
	Disc	28116
Evaluare (puncte)		
Performanțe jocuri	1.131	
Performanțe sintetice	1.237	
Dotări	0.7	
Verdict	1.830	
Contact		
Distribuitor	Ager	
Telefon	01-231.09.04	
Web	www.ager.ro	
Garanție	33 luni	
Pret	180\$	

KT266 ECS K7VTA3 1.1b Fie alegi preț, fie performanță

Cunoscută pentru prețurile reduse pe care le practică firma ECS oferă o placă bazată pe chipset-ul KT266. Ținta este un preț cât mai rezonabil și astfel dotările plăcii lipsesc cu desăvârșire. Chip-ul de sunet AC97 reprezintă singura dotare a unei plăci care nu beneficiază de opțiuni de overclocking (numai 5 valori pentru FSB). Design-ul plăcii este unul aerisit, cu cele 3 DIMM-uri plasate la distanță optimă față de procesor și de placa

video. K7VTA3 este una dintre puținele plăci care nu a funcționat cu optimizări realizate din Bios, maximum de optimizare fiind propriul "load optimized defaults". Performanțele din jocuri au fost foarte slabe, fiind una dintre cele mai încete participante la test. Astfel, Quake 3 Fastest abia reușește să treacă bariera celor 200 de fps-uri. Prețul rămâne singurul element de atracție pentru această placă.



Detalii tehnice		
Chipset	KT266	
FSB	266/200	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	PC2100/PC1600	
Memorie maximă	3 Gb	
USB	2	
Northbridge	KT266	
Southbridge	VT8233	
ATA	100/66	
Audio	AC97	
Raid	-	
Extra	-	
Teste		
Quake3	Normal	188.3
	Fastest	206.3
3D Mark 2001	640x480	7251
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4264
	CPU Whetstone	2133
	Mem. Int	603
	Mem. Float	665
	Disc	26428
Evaluare (puncte)		
Performanțe jocuri	0.888	
Performanțe sintetice	1.070	
Dotări	0.2	
Verdict	1.444	
Contact		
Distribuitor	Sistec	
Telefon	064-190.282	
Web	www.sistec.ro	
Garanție	24 luni	
Pret	63\$	

SIS735 ECS K7S5A

Foarte apreciată la apariție

Este una dintre primele plăci ce au folosit chipset-ul Sis735 și a fost foarte apreciată în momentul apariției sale. Montarea absolut ciudată a controller-ului IDE aproape sub placa video nu punctează la capitolul ergonomie chiar dacă design-ul este unul aerisit. Deosebit pentru o placă ECS este însă nivelul performanței (chiar dacă nu de top) și mai ales a prețului plătit pentru aceasta. Astfel, placa obține aceleași rezultate ca și

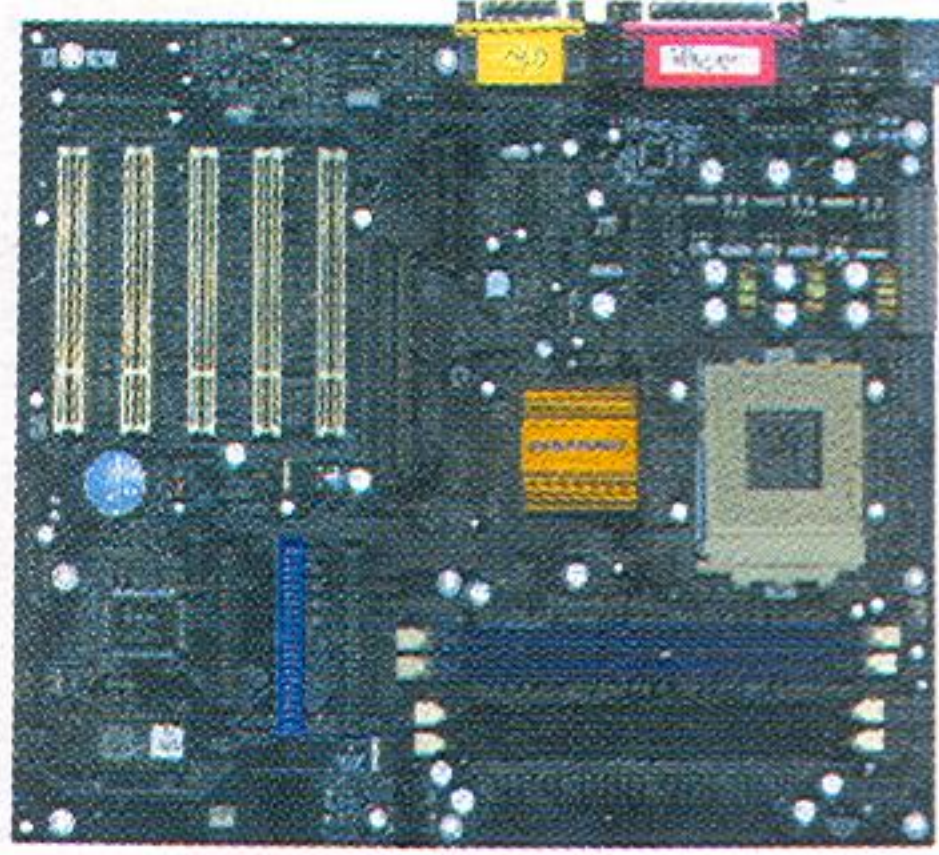
multe alte plăci bazate pe chipset-ul KT266A (chipset deci de generație mai nouă) și, în plus, costă aproximativ 60\$. La acest preț performanțele sunt excelente. Placa constituie și o soluție bună de upgrade pentru un calculator de nivel mediu, mai ales în condițiile în care folosește SDR. Puteți renunța ușor la un KT133 pentru această placă urmând să treceți la DDR atunci când bugetul vă va permite.

Detalii tehnice	
Chipset	SIS735
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	1/0/0
Tip memorie	PC2100/PC133
Memorie maximă	1 Gb SDR / 1 Gb DDR
USB	2
Northbridge	SIS735
Southbridge	-
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	-
Extra	-

Teste		
Quake3	Normal	204.5
	Fastest	224.6
3D Mark 2001	640x480	7812
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4297
	CPU Whetstone	2113
	Mem. Int	672
	Mem. Float	730
	Disc	27328

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.962
Performanțe sintetice	1.110
Dotări	0.3
Verdict	1.549

Contact	
Distribuitor	Sistec
Telefon	064-190.282
Web	www.sistec.ro
Garantie	24 luni
Preț	61\$



SIS735 Totem TM-735 LMD

Firmă nouă, design ECS

Design-ul plăcii este identic cu cel al ECS și, este posibil ca această placă să fie produsă chiar de către această firmă. Motivul este că ECS are capacități foarte mari de producție și de multe ori produce și pentru alte companii. Firma Totem ne este necunoscută, aceasta fiind prima placă testată a acestei firme. Putem observa cu ușurință însă cum caracteristicile plăcii sunt de asemenea identice cu cele ale K7S5A, pornind de la

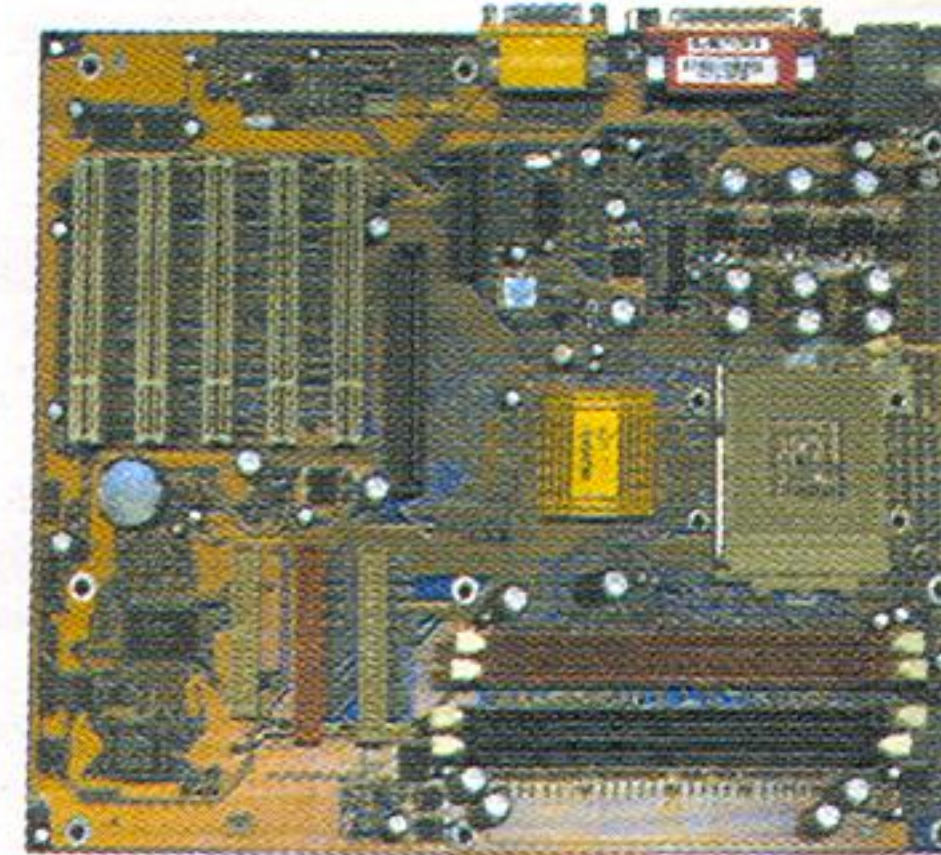
slot-ul AMR prezent și terminând cu chipset-ul de sunet AC97. Este suportată atât memorie SDRAM cât și cea DDRAM, ambele beneficiind de 2 slot-uri și de un maxim de 1 Gb. Evident, nu pot fi folosite în paralel ambele tipuri de memorii. Surprinzător, performanțele sunt superioare plăcii ECS, depășind în teste. Beneficiind de chipset-ul Sis735 placa are integrat northbridge-ul și southbridge-ul în aceeași "pastilă".

Detalii tehnice	
Chipset	SIS735
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	1/0/0
Tip memorie	PC2100/PC133
Memorie maximă	1 Gb SDR / 1 Gb DDR
USB	2
Northbridge	SIS735
Southbridge	-
ATA	100/66
Audio	AC97
Raid	-
Extra	-

Teste		
Quake3	Normal	209.7
	Fastest	230.4
3D Mark 2001	640x480	7842
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4287
	CPU Whetstone	2112
	Mem. Int	700
	Mem. Float	757
	Disc	25904

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.979
Performanțe sintetice	1.112
Dotări	0.2
Verdict	1.555

Contact	
Distribuitor	ProVizion
Telefon	01-321.15.68
Web	www.pro.ro
Garantie	24 luni
Preț	78\$



KT266A Transcend TS-AKR4

Design standard, fără overclocking

Firma nu este cunoscută pentru overclocking sau performanțe, ci mai mult pentru "standardul" pe care îl respectă. Este vorba de o strategie nimic în plus, sau nimic în minus, placa merge bine și asta este. Din păcate placa nu a mers overlockată, deoarece maximum de performanță obținut este dat de setarea "load optimized defaults". Orice alt "tweaking" în plus a dus la erori în teste. Accesul în Bios este deci nefolositor.

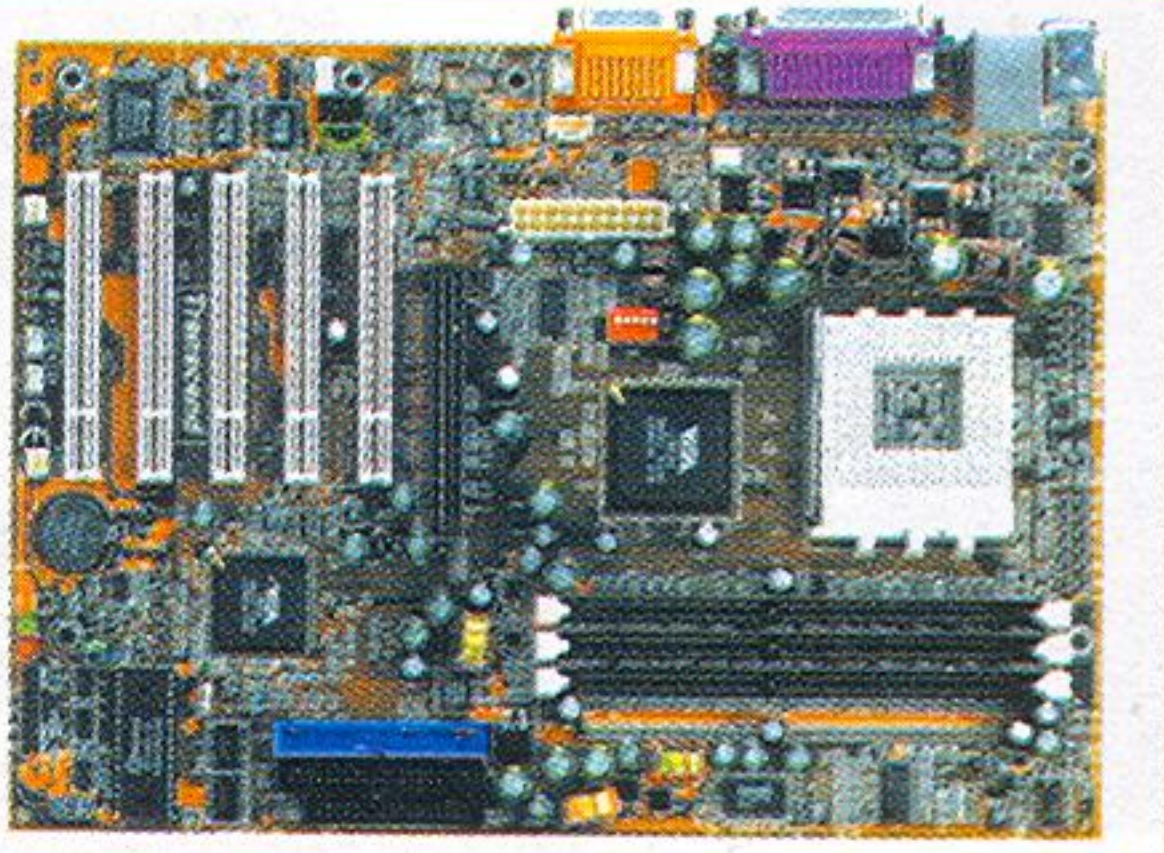
Performanțele s-au situat la un nivel foarte bun. TS-AKR4 este dedicată celor care nu își fac probleme de "cum ar merge dacă săș mări FSB-ul" și doresc rezultate bune fără efort. 1 slot AGP și 5 PCI, 2 USB-uri și 3 Gb memorie maximă fac din această soluție una aflată în partea superioară a plutonului plăcilor testate, fiind dedicată celor ce urmăresc un raport bun calitate /preț și mai puțin celor ce "experimentează".

Detalii tehnice	
Chipset	KT266A
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	3 Gb
USB	2
Northbridge	KT266A
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	-
Extra	-

Teste		
Quake3	Normal	218
	Fastest	240.3
3D Mark 2001	640x480	7702
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4239
	CPU Whetstone	2095
	Mem. Int	720
	Mem. Float	792
	Disc	27300

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.996
Performanțe sintetice	1.132
Dotări	0.2
Verdict	1.582

Contact	
Distribuitor	ProVizion
Telefon	01-321.15.68
Web	www.pro.ro
Garantie	24 luni
Preț	95\$



AliMagik1 Asus A7A266-E

Cel mai prețuit AliMagik1

Este a doua versiune a plăcii dedicată de Asus pentru chipset-ul AliMagik1. Ca și în prima versiune placa suportă atât SDRAM (3DIMM) cât și DDR (2 DIMM) ceea ce o face foarte recomandabilă pentru eventuale upgrade-uri. Este permisă modificarea multiplicatorului ca și a FSB-ului care chiar dacă nu face această placă cea mai bună în overclocking, oferă totuși utilizatorului o serie de opțiuni în domeniu. Este prima

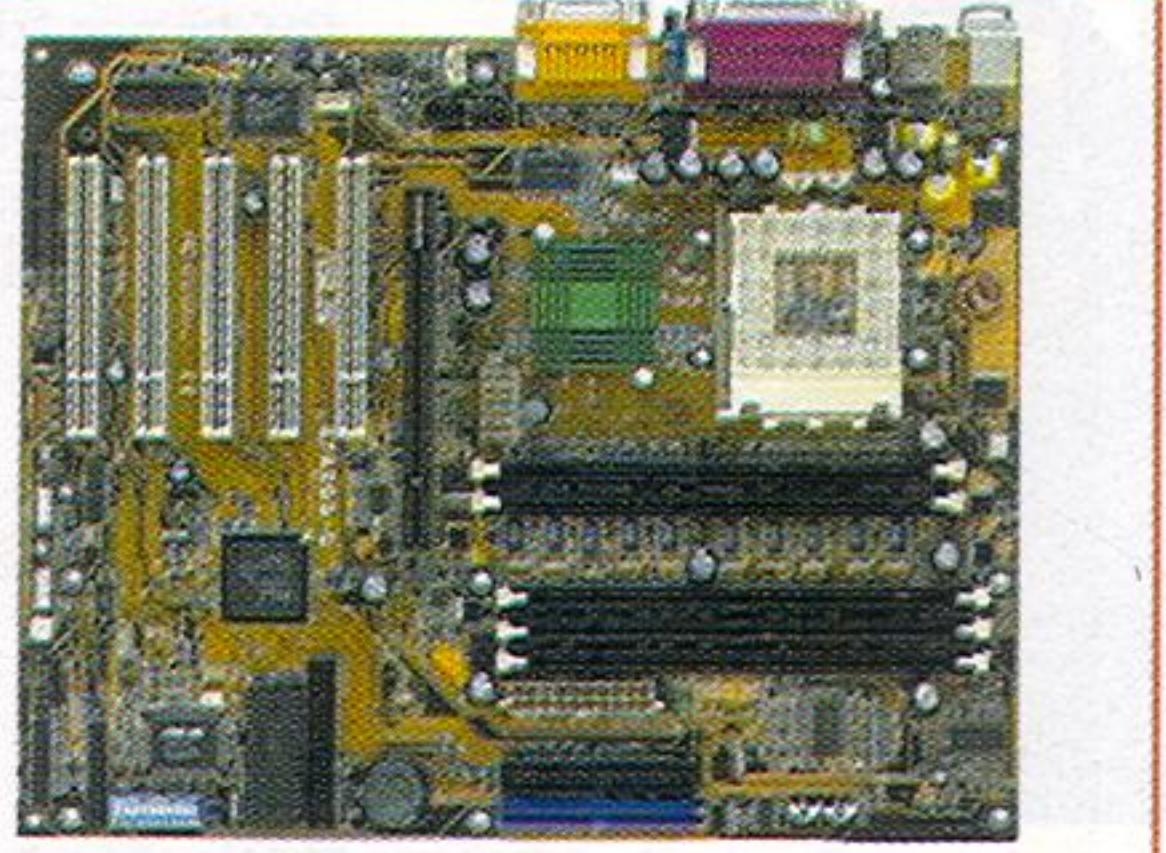
placă din test care suportă ATA133, dar, chiar dacă am folosit un harddisk ATA100, placa a obținut rezultate slabe la acest capitol, fiind îndoielnic că ar evolua mai bine cu un hard ATA133. În funcție de implementare AliMagik1 poate obține acum rezultate mai bune decât KT266A iar oferta Asus este una dintre versiunile foarte reușite. Constituie o bună alternativă pentru upgrade datorită prezenței SDRAM.

Detalii tehnice	
Chipset	AliMagik1
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1Pro/5/0
AMR/CNR/ACR	1/0/0
Tip memorie	PC2100/PC133
Memorie maximă	3 Gb / 2 Gb
USB	4
Northbridge	Ali M1647
Southbridge	Ali M1535D+
ATA	133/100/66
Audio	CM18738
Raid	-
Extra	-

Teste		
Quake3	Normal	215.7
	Fastest	237.1
3D Mark 2001	640x480	7995
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4341
	CPU Whetstone	2139
	Mem. Int	708
	Mem. Float	716
	Disc	24187

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	1.003
Performanțe sintetice	1.096
Dotări	0.5
Verdict	1.601

Contact	
Distribuitor	Ager
Telefon	01-231.09.04
Web	www.ager.ro
Garantie	33 luni
Preț	120\$

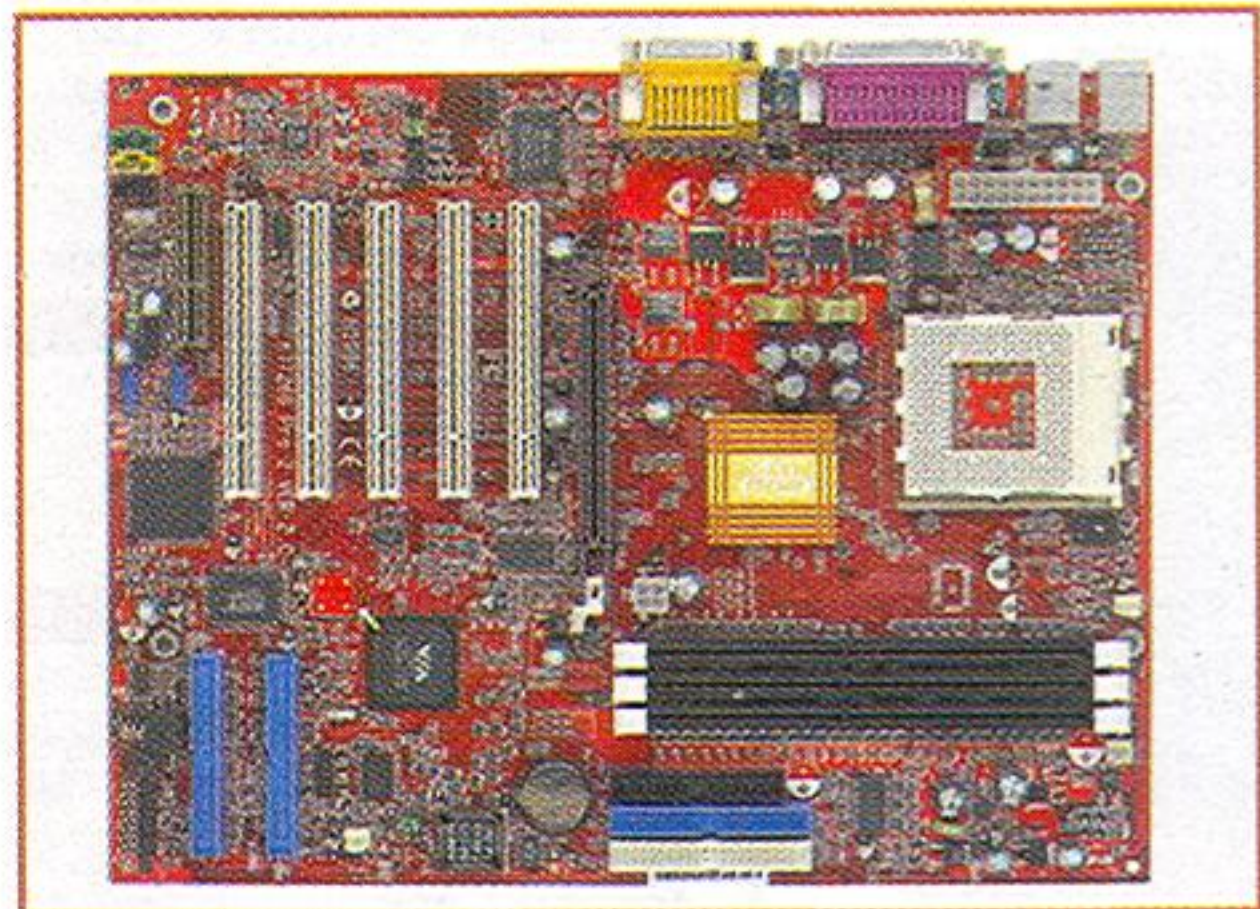


KT266A MSI K7T266 Pro2

Dotări de top

Dacă fiecare soluție încearcă să se orienteze fie pe calitate fie pe preț, MSI oferă una dintre cele mai complexe plăci bazate pe KT266A. Pe partea de dotări, K7T266Pro 2 oferă controller RAID, 6 porturi USB 2.0 (maximum din test), SmartKey (protecție USB de acces la calculator), sistemul proprietar de overclocking din Windows: Fuzzy Logic 3, D-Bracket (sistem de identificare a erorilor apărute în funcționarea

plăcii) și sistem de update online. Performanțele plăcii în test sunt surprinzător depășite de alte plăci cum este și Jetway 866AS Ultra însă sunt în topul rezultatelor obținute de plăcile bazate pe KT266A fiind aproape la egalitate cu DFI AD70-SR. Dacă doriți numai performanță, aveți și alte soluții (din care cea mai importantă este nForce), dar pentru un munte de dotări, aici este locul căutat.



Detalii tehnice	
Chipset	KT266A
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	3 Gb
USB	6
Northbridge	KT266A
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	0 / 1
Extra	D-Bracket, SmartK

Teste		
Quake3	Normal	215.6
	Fastest	238.8
3D Mark 2001	640x480	8178
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4325
	CPU Whetstone	2131
	Mem. Int	688
	Mem. Float	788
	Disc	26564

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	1.014
Performanțe sintetice	1.127
Dotări	0.9
Verdict	1.668

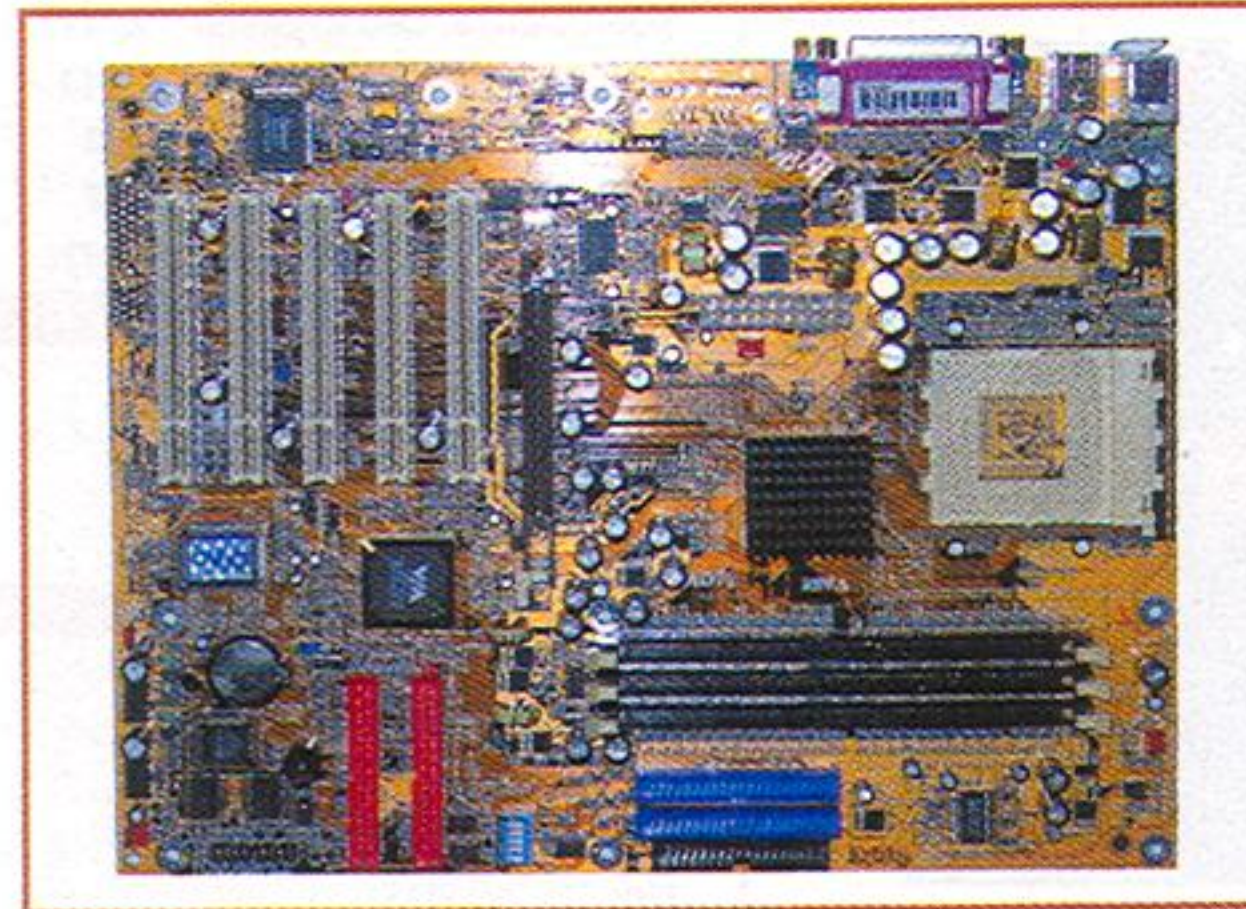
Contact	
Distribuitor	Flamingo Computers
Telefon	01-236.20.00
Web	www.flamingo.ro
Garanție	36 luni
Preț	155\$

KT266A DFI AD70-SR

Overclocking și performanță

La fel ca și în cazul K7T266Pro2 de la MSI avem de a face cu o placă cu performanțe bune, controller RAID și opțiuni de overclocking. Testele relevă o apropiere extraordinară ca performanță între cele două plăci menționate, putând fi considerate concurente directe pentru acest segment. Overclocking-ul permis se realizează din Bios și constă în posibilitatea modificării FSB-ului din 1 în 1 cu valori cuprinse între 133 și 250.

Multiplicatorul procesorului poate fi ajustat prin intermediul DIP-Switch-urilor de pe placă. Testul de memorie din Sandra se prezintă ceva mai slab, valorile obținute nefiind nici pe de parte unele pe măsura celor realizate în jocuri. Placa are în plus argumentul stabilității, plăcile DFI fiind cunoscute pentru această comportare. Monitorizarea realizată este standard cu supraveghere pentru sistem, procesor și ventilatoare.



Detalii tehnice	
Chipset	KT266A
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	3 Gb
USB	2
Northbridge	KT266A
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	0 / 1
Extra	-

Teste		
Quake3	Normal	215.4
	Fastest	239.1
3D Mark 2001	640x480	8194
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4294
	CPU Whetstone	2116
	Mem. Int	595
	Mem. Float	636
	Disc	27244

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	1.015
Performanțe sintetice	1.067
Dotări	0.7
Verdict	1.619

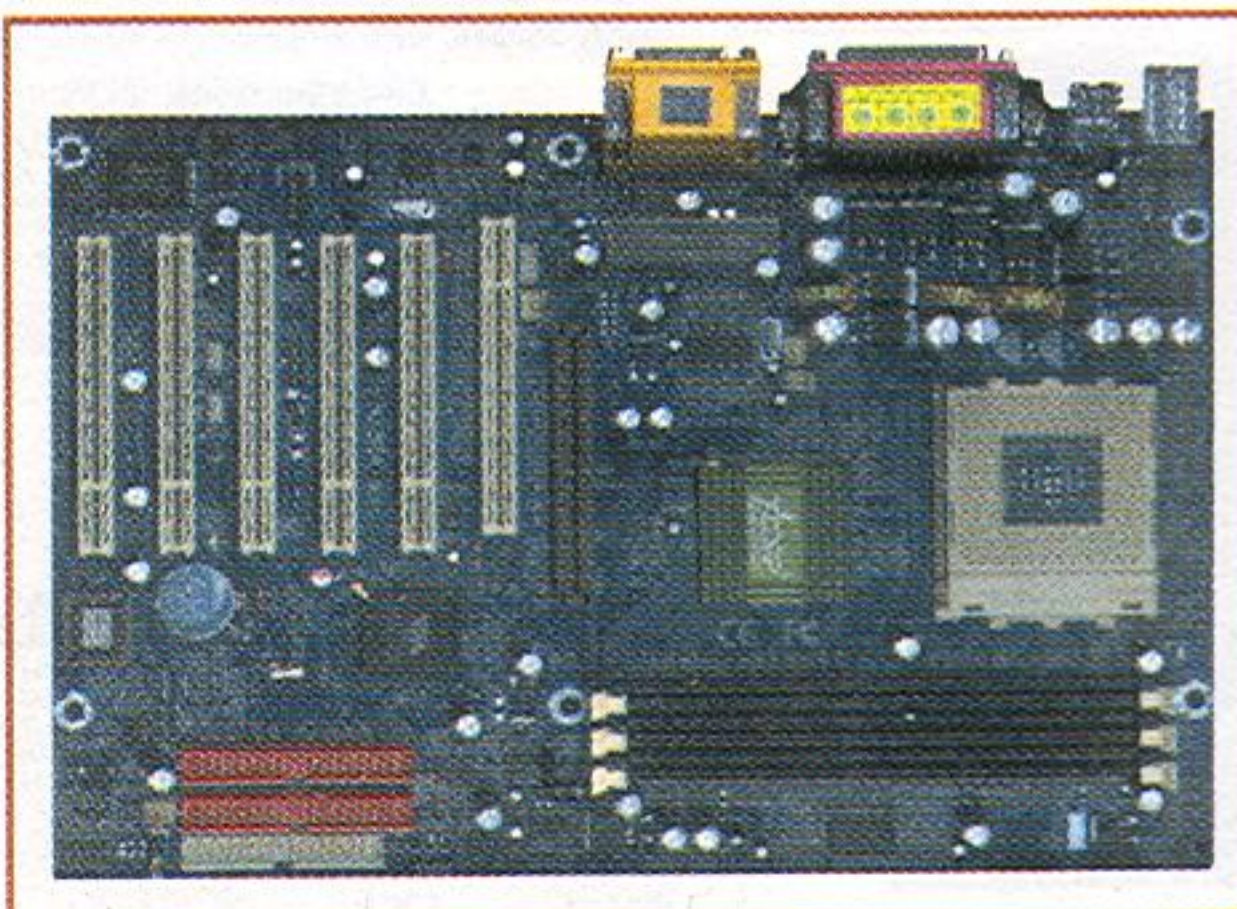
Contact	
Distribuitor	Tape Computer
Telefon	01-330.57.83
Web	www.tape.ro
Garanție	36 luni
Preț	104\$

KT266A Acorp 7KT266A

KT266A... simplu și la obiect

Acorp ne surprinde cu un PCB albastru, față de cel verde, devenit deja clasic. Nu ne surprinde însă oferind un produs orientat spre obținerea unui preț cât mai competitiv. Pentru overclocking FSB-ul poate fi ajustat între 133-166 în timp ce singura dotare prezentă este chip-ul de sunet AC97. Chipset-ul KT266A care se află la baza plăcii pare a nu fi pus suficient în valoare de către firma Acorp deoarece per ansamblu performanțele nu sunt

la nivelul altor plăci ce folosesc acest chipset, situându-se la baza clasamentului. Sloturile de memorie se află destul de aproape de slot-ul AGP, încurcând instalarea acestora dacă placa video este deja montată în slot. Monitorizarea hardware este de nivel mediu, cu 7 volaje și 4 temperaturi (2 de shutdown) supravegheate. Iese în evidență suportul Smart Panel 2 dedicat overclockerilor cu modificarea FSB-ului și a voltajului.



Detalii tehnice	
Chipset	KT266A
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	3 Gb
USB	2
Northbridge	KT266A
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	-
Extra	-

Teste		
Quake3	Normal	206.8
	Fastest	229.8
3D Mark 2001	640x480	7892
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4273
	CPU Whetstone	2113
	Mem. Int	627
	Mem. Float	672
	Disc	27328

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.976
Performanțe sintetice	1.083
Dotări	0.3
Verdict	1.548

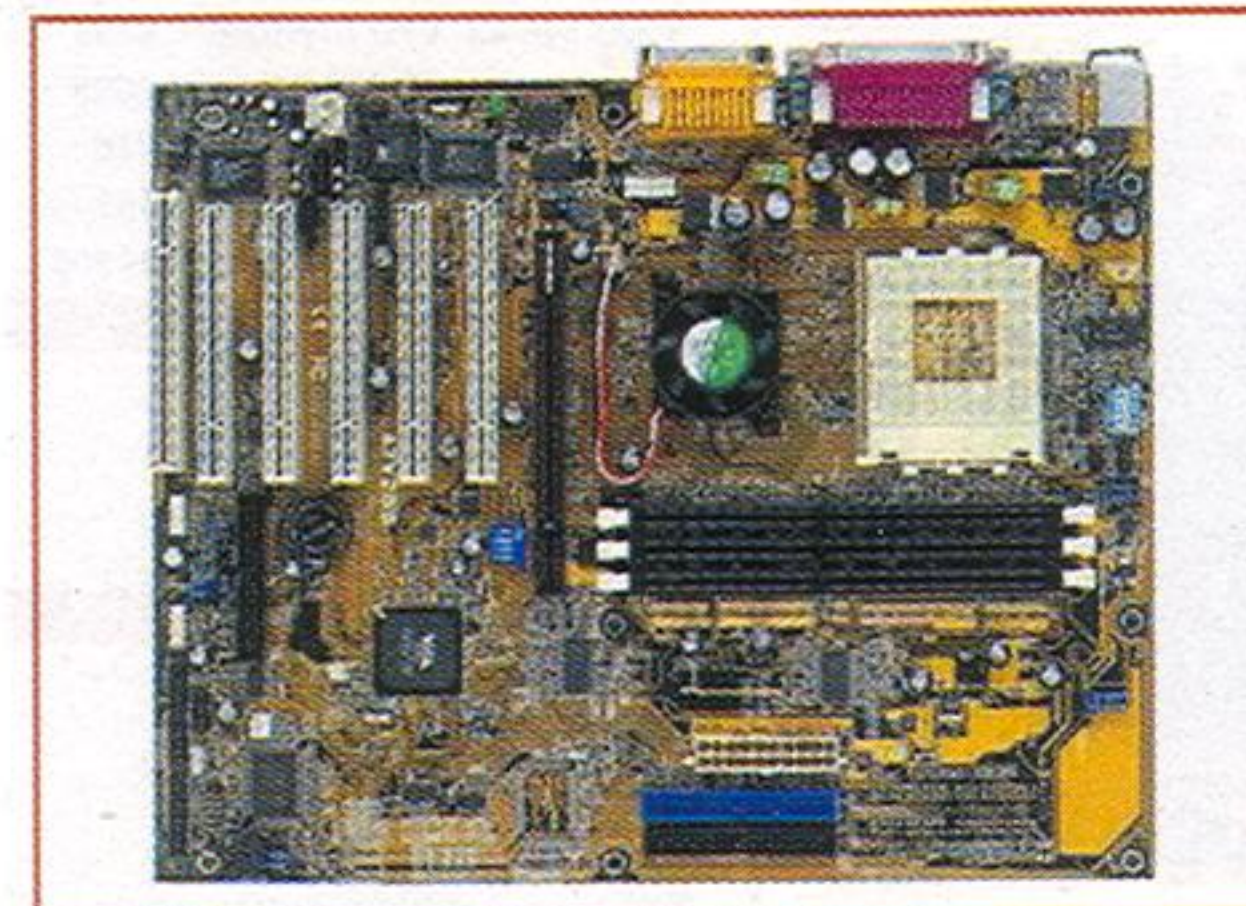
Contact	
Distribuitor	ICG - ROMSOFT
Telefon	01-224.03.33
Web	www.icg.com.ro
Garanție	24 luni
Preț	85.4\$

KT266 Asus A7V266

Un KT266 foarte simplu și bun

Asus oferă prin această placă un KT266 pur și simplu. Chiar dacă chipset-ul este mai vechi, placa obține performanțe foarte bune, relevând renumele Asus pentru calitatea produselor sale. Placa nu este optimizată pentru overclocking, chiar dacă permite modificarea FSB-ului până la 227 și a multiplicatorului la fiecare .5 până la 13X. Voltajul maxim suportat este cel standard de 1.850. Adevărata diferență

între KT266 și versiunea A se vede cel mai bine la plăcile Asus unde implementarea bună duce la performanțe mult mai distanțate ca valoare. Astfel, comparată cu KT266A de la Asus placa poate părea mai slabă însă vis a vis de KT266A de la alte firme este mult mai performantă. Rezultatele din Quake 3 și 3D Mark 2001 vorbesc în acest caz de la sine. Dedicată cui dorește o placă performantă, dar nu își permite să cumpere AV7266E.



Detalii tehnice	
Chipset	KT266
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1Pro/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/1
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	3 Gb
USB	4
Northbridge	VT8366
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	-
RAID	-
Extra	-

Teste		
Quake3	Normal	211.4
	Fastest	232.7
3D Mark 2001	640x480	8057
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4298
	CPU Whetstone	2137
	Mem. Int	755
	Mem. Float	797
	Disc	26950

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.994
Performanțe sintetice	1.148
Dotări	0.3
Verdict	1.599

Contact	
Distribuitor	Ager
Telefon	01-231.09.04
Web	www.ager.ro
Garanție	33 luni
Preț	125\$

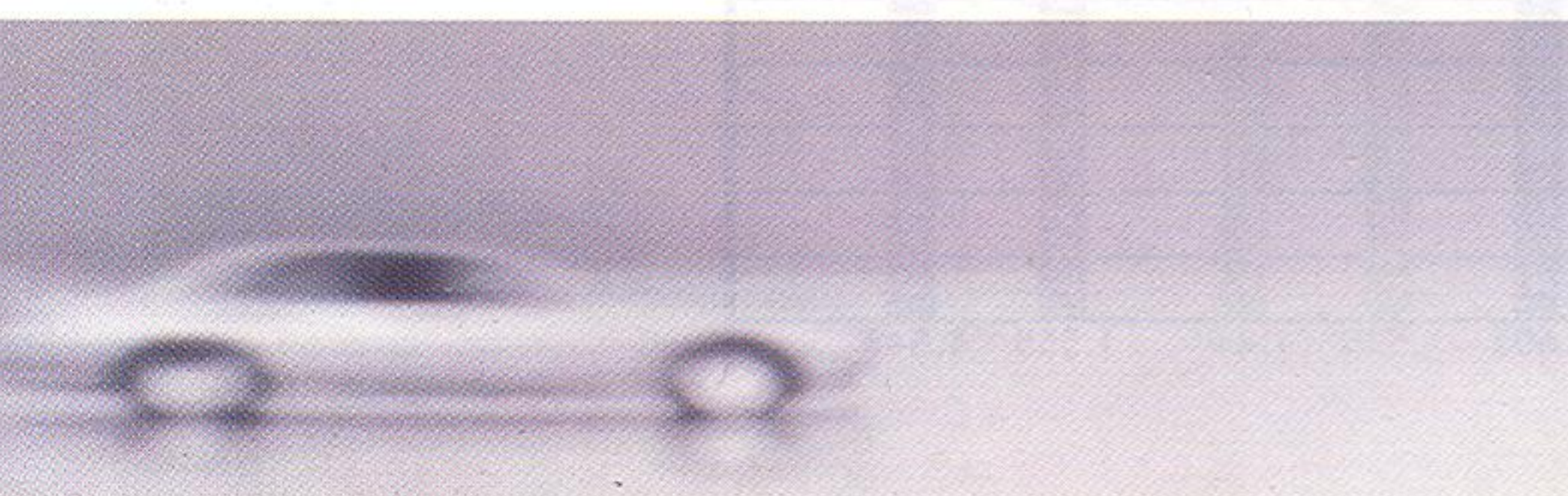
Cea mai mică distanță între două punkte este...

linia care-ți place!



Încearcă
noile linii de radiocasetofoane

FunLine și T-Line

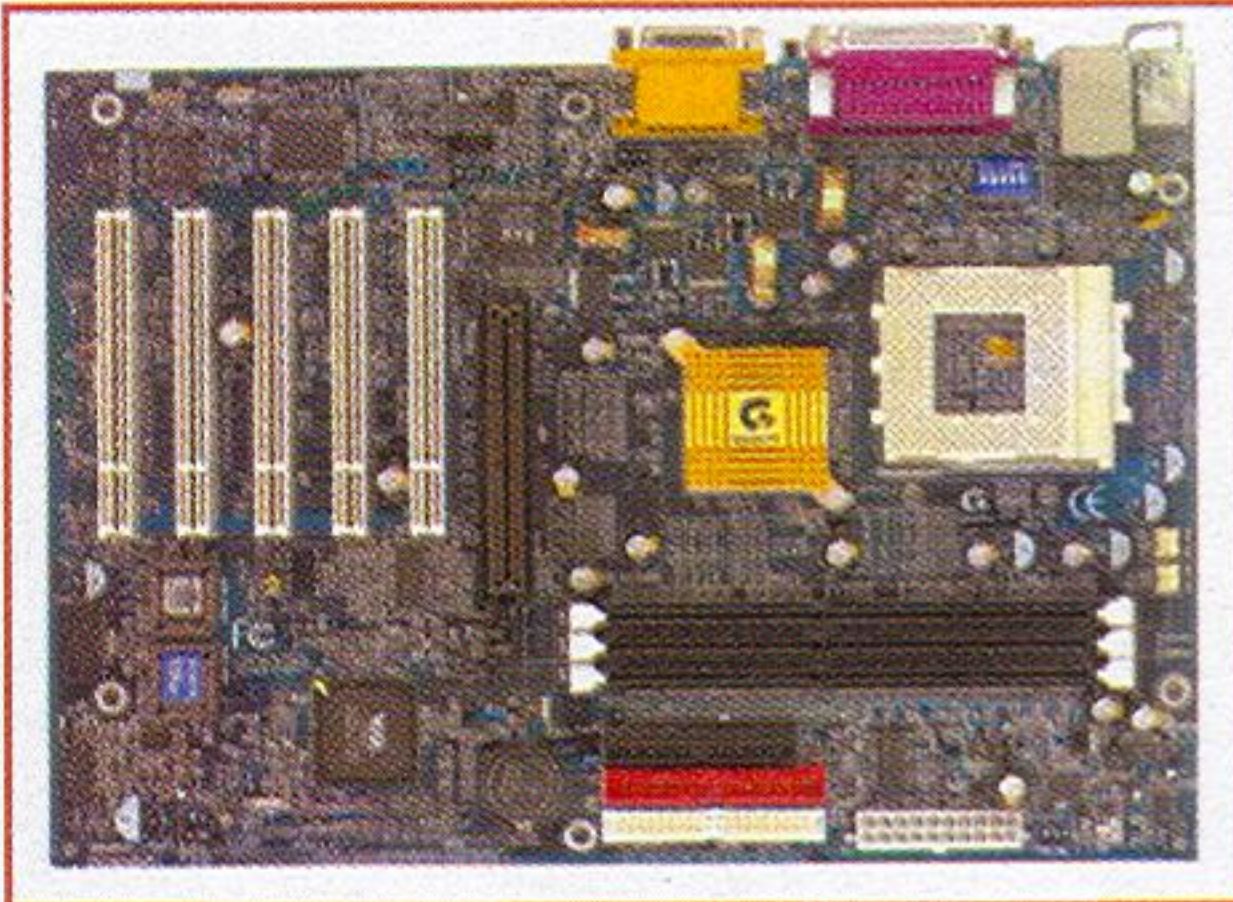


BLAUPUNKT
Un punkt în plus pentru mașina ta.

KT266A Gigabyte GA7VTXH Dotări multiple pentru integratori

Chiar dacă utilizează KT266A placa nu pare a se bucura de viteza oferită în general de acest chipset. Orientarea plăcii pare a fi mai mult spre cei care doresc un sistem "bundle" decât unul foarte rapid. Stau măturie placa de rețea încorporată, chipset-ul de sunet CT5880 și nu în ultimul rând facilitarea Dual Bios, prezentă în ultimul timp pe toate plăcile Gigabyte. Pentru overclocking placa permite mărirea FSB-ului din 1

în 1 până la 161Mhz, multiplicatorul procesorului la fiecare .5 de la 5X la 12.5X. Voltajul procesorului poate fi de asemenea mărit cu 5 și 10%. Design-ul plăcii este unul aerisit, însă, semi-aerisite sunt și performanțele plăcii care o fac să se afle în partea de jos a clasamentului privind performanța între toate plăcile testate. Prezentându-se stabilă placa este mai bună pentru sisteme orientate pe valoare decât pe viteză.



Detalii tehnice	
Chipset	KT266A
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	3Gb
USB	2
Northbridge	KT266A
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	CT5880
RAID	-
Extra	Dual bios

Teste		
Quake3	Normal	213.2
	Fastest	196.2
3D Mark 2001	640x480	7055
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4284
	CPU Whetstone	2146
	Mem. Int	840
	Mem. Float	906
	Disc	22572

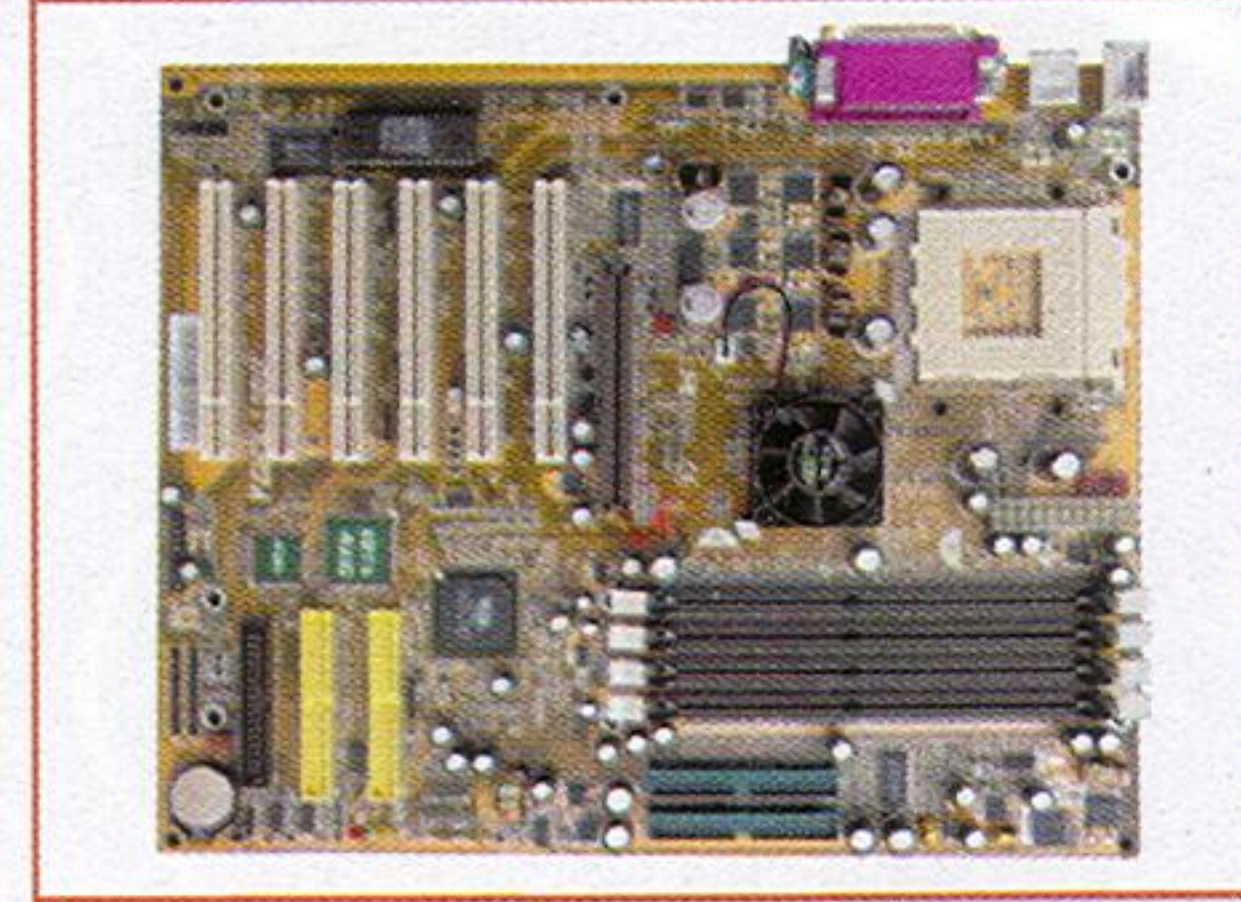
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.898
Performanțe teoretice	1.160
Dotări	0.4
Verdict	1.518

Contact	
Distribuitor	Tornado
Telefon	01-312.75.07
Web	www.tornado.ro
Garanție	-
Pret	105\$

KT266A Abit KR7A-RAID ATA133 în RAID și overclocking

Avem în test o a doua retestare în care KR7A se prezintă la fel de puternică precum în lunile anterioare. Bazată pe KT266A placa oferă foarte multe dotări începând cu Soft Menu III, utilitar de Bios ce permite modificarea FSB-ului între 100-200 cu pasul 1. Deși voltajul procesorului poate fi modificat, acesta nu poate fi ridicat decât până la 1.85. Suportul pentru overclocking mai este susținut și de răcirea activă a northbridge-ului,

lucru însă deja întâlnit la majoritatea plăcilor testate. Controller-ul RAID integrat este deosebit față de cel al altor plăci aflate în test. HighPoint HPT372 suportă pe lângă facilitățile RAID și utilizarea harddisk-urilor în mod ATA133. Lipsește sunetul on-board pe placă, iar concluzia finală este că avem un produs performant, cu opțiuni de overclocking (cu excepția voltajului) și un RAID de zile mari.



Detalii tehnice	
Chipset	KT266A
FSB	266/200
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	4DIMM/3Gb(U)/ 4Gb(R)
USB	4
Northbridge	KT266A
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	-
RAID	0 / 1 / 0+1 - ATA133
Extra	-

Teste		
Quake3	Normal	223.1
	Fastest	247.3
3D Mark 2001	640x480	8374
SiSoft Sandra	CPU Drystone	4314
	CPU Whetstone	2119
	Mem. Int	650
	Mem. Float	692
	Disc	25979

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	1.046
Performanțe teoretice	1.086
Dotări	0.9
Verdict	1.679

Contact	
Distribuitor	Tape Computer / Sistec
Telefon	01-330.57.83/064-190.282
Web	www.tape.ro/www.sistec.ro
Garanție	24 luni/36 luni
Pret	159\$/174\$

Concluzii

Soluții pentru performanță / viteză



1. Asus A7N266

Soluția de top o reprezintă la finalul testului placa bazată pe chipset-ul nForce. Chiar dacă de abia s-a lansat în domeniul plăcilor de bază,

NVIDIA arată că știe să facă treabă bună cu circuitele, indiferent dacă ele compun chipset-uri grafice sau de bază.

2. Asus A7V266-E

A doua alegere este un KT266A. Dar nu orice KT266A ci cel oferit de Asus. Dacă ar fi fost doar după o opțiune subiectivă am fi plasat aici Abit KR7A-RAID însă implementarea deosebită face ca rezultatele să fie de partea soluției Asus.

Soluții pentru upgrade / buget



1. ECS K7S5A

Dacă sunteți în căutarea unui upgrade ieftin, cu circa 60\$ obțineți o placă de bază bună ce suportă atât memorie SDRAM cât și DDRAM.

Upgrade-ul nu vă va mai costa altceva, placa funcționând cu tot ceea ce presupune un calculator cu memorie SDRAM. (dacă aveți un sistem socketA).

2. Jetway 866AS Ultra

Nu știm cum a reușit Jetway să se joace cu testele noastre, însă dacă sunteți în căutarea unui upgrade un pic mai serios, doriți performanțe excelente și un preț bun aceasta este soluția. Chipset KT266A și preț rezonabil, fără prea multe facilități.

Alegerea redacției



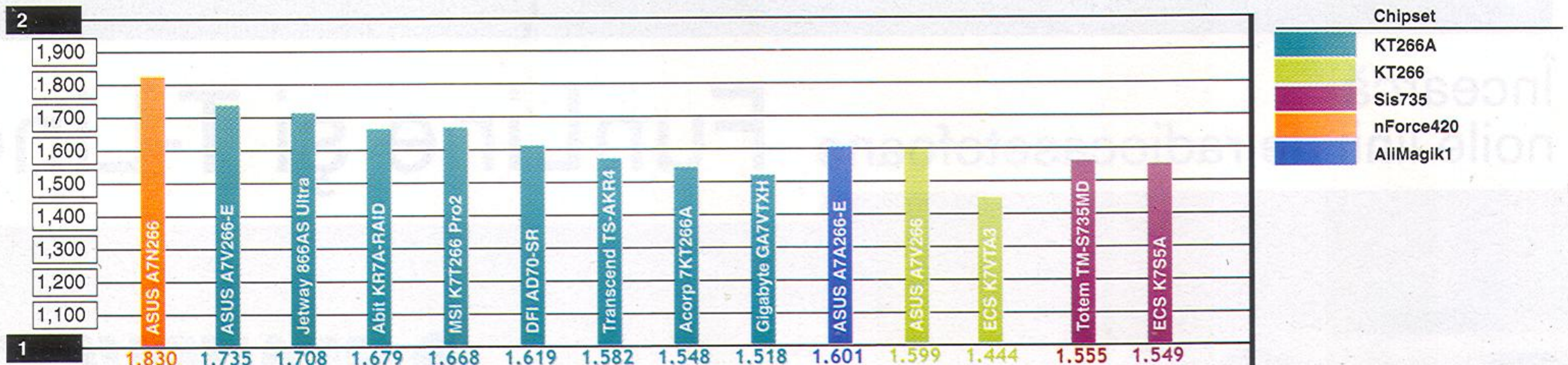
1. Abit KR7A - RAID

Alegerea redacției este placa Abit cu care am avut ocazia să luăm cunoștință încă de luna trecută. Evident, alegerea noastră nu

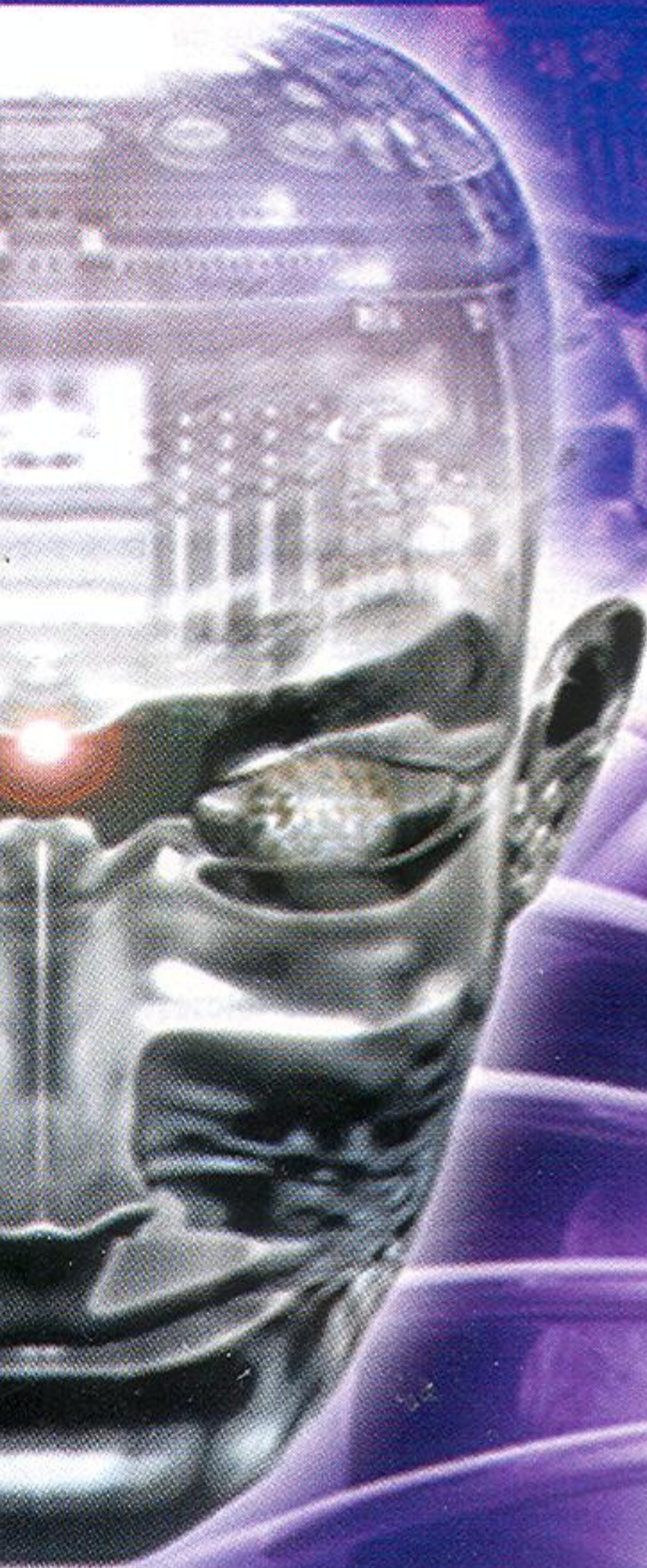
înseamnă că placa este mai performantă decât cele din topul dedicat, înseamnă că ne-au plăcut ideile RAID, 4 USB-uri, 4 DIMM-uri și overclocking.

2. MSI K7T266 Pro2

Cu o notă de ansamblu un pic mai scăzută decât placa ce ocupă locul 1 în alegerea redacției, K7T este o placă foarte bună cu numeroase facilități și posibilități importante de overclocking. Mai mult, opțiunile MSI adaugă un plus de atractivitate.



Chipset	
KT266A	(Blue)
KT266	(Green)
Sis735	(Purple)
nForce420	(Orange)
AllMagik1	(Dark Blue)



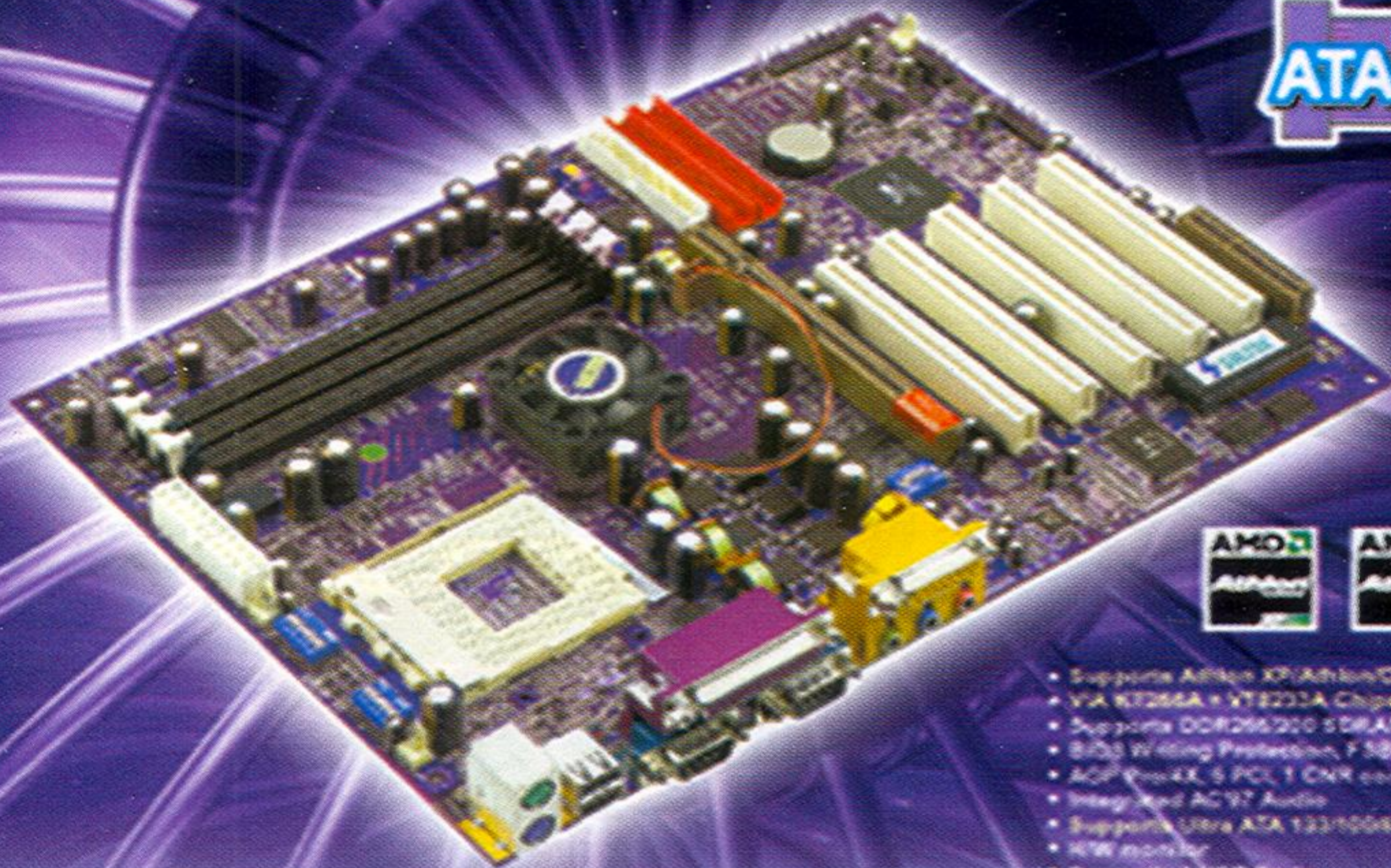
Purple Ray Mainboard

DDR266

SL-75DRV4

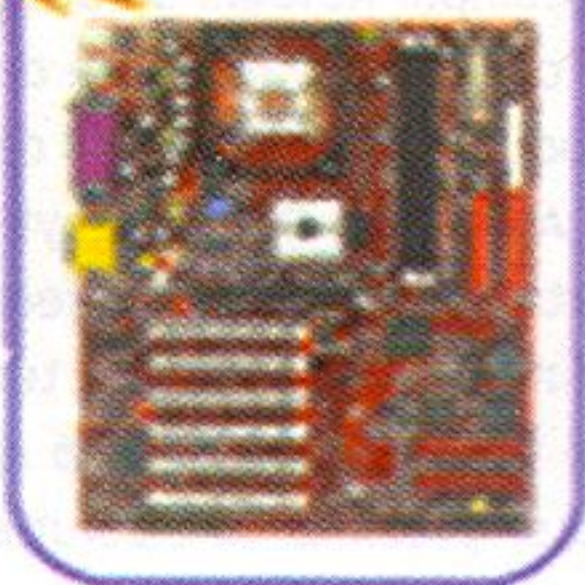
SL-75DRV2 Enhanced version

ATA133



- Supports Athlon XP/Athlon/Duron Socket A CPU
- VIA KT266A + VT2233A Chipsets
- Supports DDR266/320 SDRAM up to 3 GB
- BIOS Writing Protection, FSB & Voltage Setting
- AGP Pro/4X, 6 PCI, 1 CNR connectors
- Integrated AC'97 Audio
- Supports Ultra ATA 133/100/66
- I7W monitor
- Supports 4 USB Ports

NEW!



SL-85DRB Intel 8450

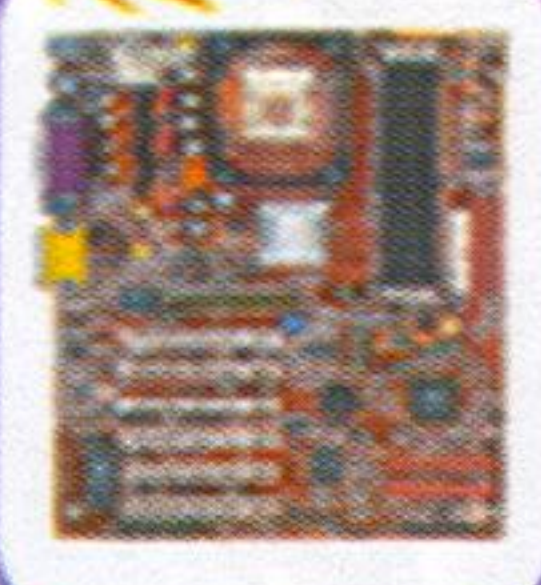
Intel P4 DDR Solution



- Supports Intel P4 socket 478 CPU
- Intel 845 + 845 Chipsets
- Supports DDR266/320 SDRAM up to 3 GB
- BIOS Writing Protection & FSB Setting
- BIOS Voltage, AGP Voltage, DRAM Voltage Setting
- AGP 4X only, 6 PCI, 1 CNR connectors
- Built-in Creative CT5880 Audio
- Supports Ultra ATA 133/100/66
- I7W monitor
- Supports 4 USB Ports
- Supports Smart Card Memory Stick & Secure Digital Memory Card Reader (Optional)



HOT!



SL-85DRV3 VIA P4266A

Intel P4 DDR Solution



- Supports Intel P4 socket 478 CPU
- VIA P4266A + VT2233A Chipsets
- FSB 400MHz with enhanced OC ability
- Supports DDR266/320 SDRAM up to 3 GB
- BIOS Writing Protection & FSB Setting
- BIOS Voltage, AGP Voltage, DRAM Voltage Setting
- AGP 4X/2X, 6 PCI, 1 CNR connectors
- Integrated AC'97 Audio
- Supports Ultra ATA 133/100/66
- I7W monitor
- Supports 4 USB Ports



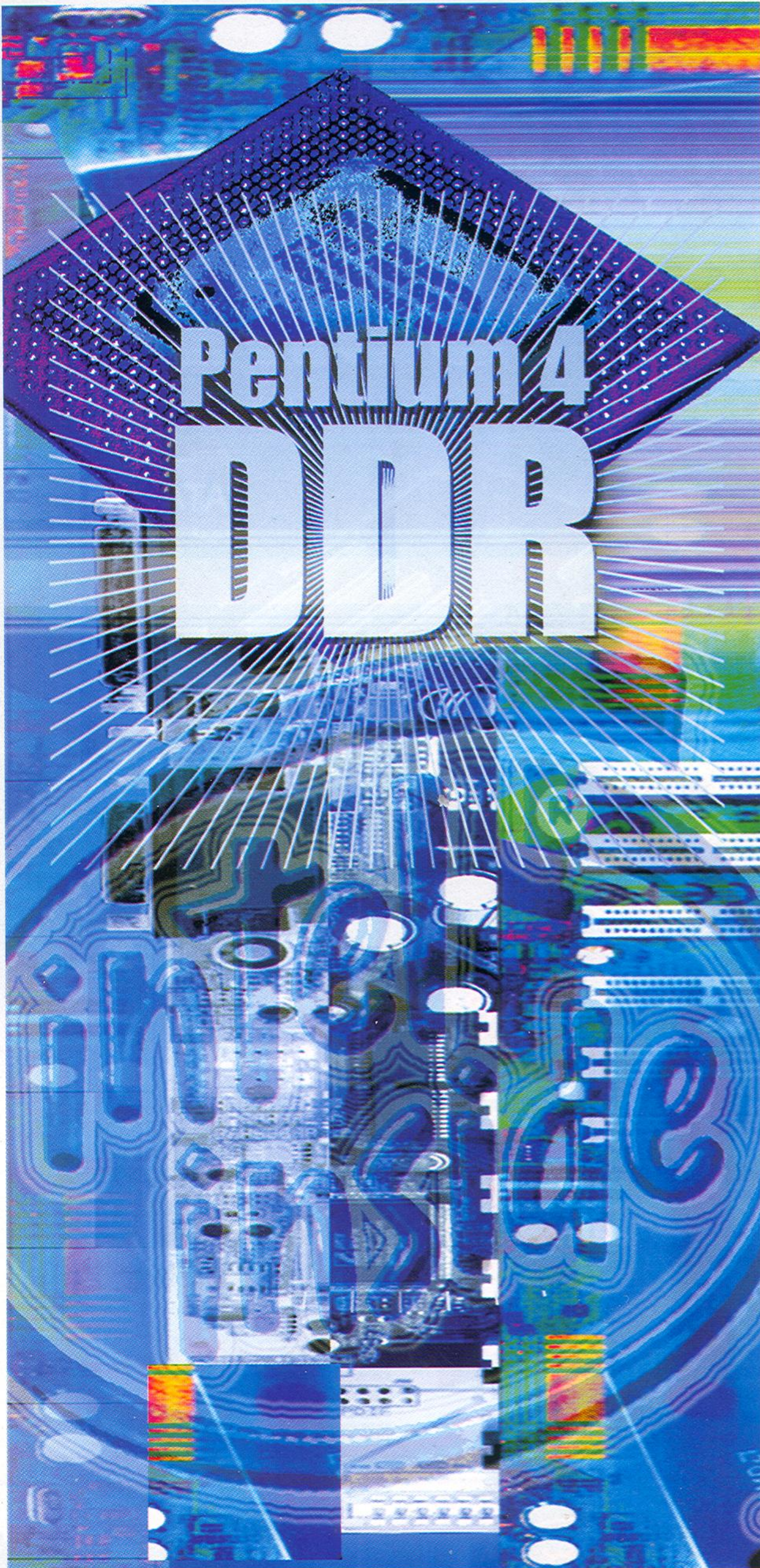
CeBIT D09, HALL 20
HANNOVER
12.-16.9.2006
Join us NOW!!!

Please call our distributors for more information

Noi Va Propunem
BRAVE



SOLTEK



PENTRU câteva luni știrile legate de suportul Pentium4 stagneră. Via încă era în procese cu Intel, procesorul Pentium 4 continua să evolueze liniștit ca frecvență înspre 2.2 Ghz și toată lumea se pregătea pentru sfârșitul anului când noile chipset-uri pentru procesoare Pentium 4 aveau să fie anunțate. Iată că acest lucru s-a produs și, nu surprinzător, principalele noutăți sunt aduse tot de Via și de Intel. Noutățile Via constau în principal în chipset-ul P4X266A, o versiune îmbunătățită a lui P4X266 (cel ce a constituit subiectul litigiului dintre Via și Intel). Pe lângă îmbunătățirile de design cu care Via se mândrește, placa continuă să folosească memorie DDRAM PC2100 și PC1600 dar suportă acum și ATA133 oferind pe ansamblu, însă aceasta este doar declarația Via, o performanță cu 20% mai ridicată față de cea a lui P4X266. Din nefericire nu am avut ocazia încă să testăm o placă bazată pe noul chipset Via, însă, ce am testat este obiectul noii direcții Intel pe piața procesoarelor: i845D, chipset-ul de la Intel ce folosește memorie DDRAM. În XPC#28 ați avut ocazia să citiți toate caracteristicile ce stau la baza acestui chipset care, deși nu revoluționar, aduce o mult așteptată varietate din partea Intel.

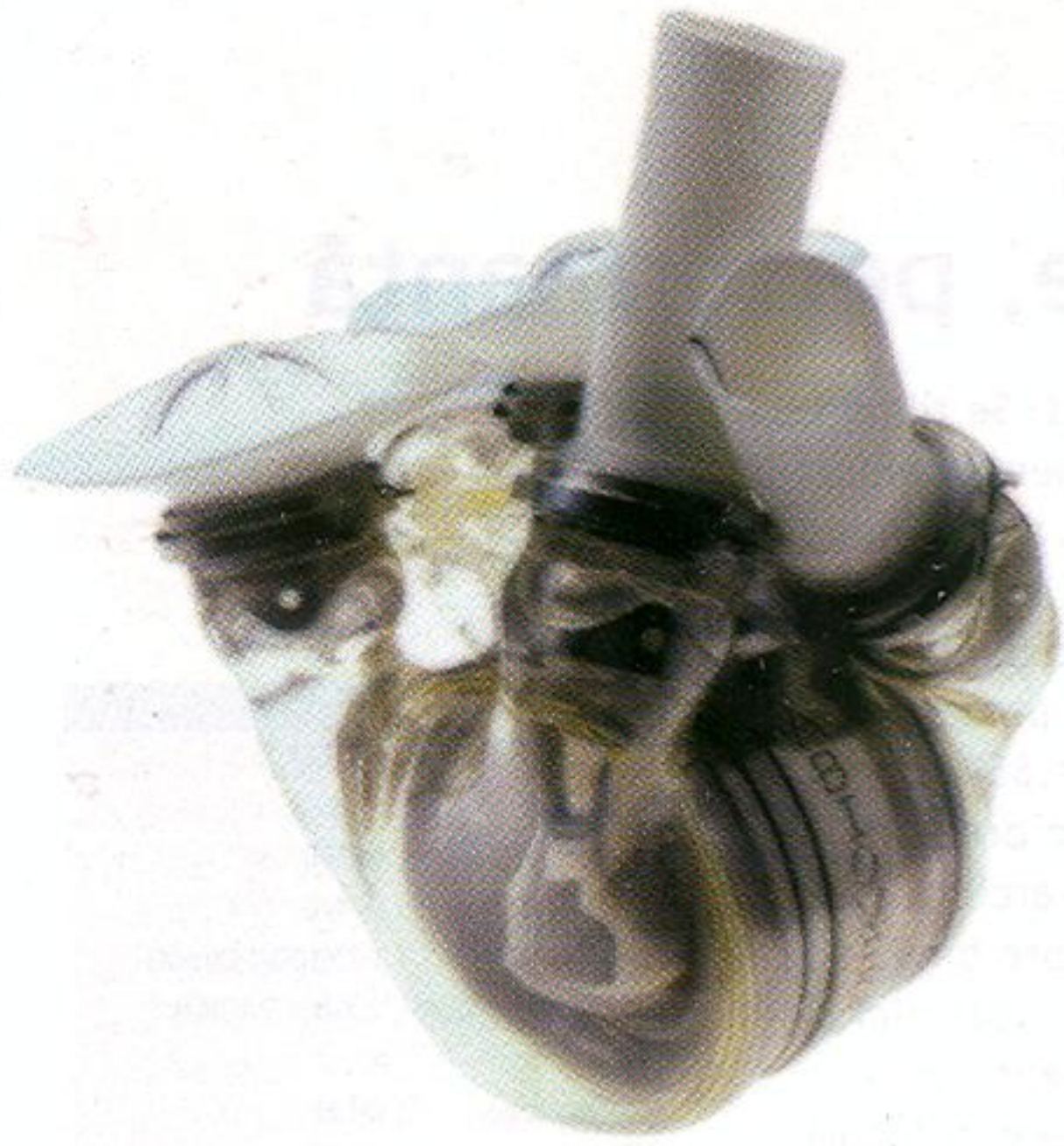
ÎN TEST

Pe lângă chipset-ul mai sus amintit, testul nostru a inclus încă 3 tipuri de plăci, foarte importante pentru oricine dorește să se orienteze spre un Pentium 4. În primul rând sunt plăcile bazate pe chipset-ul SiS645 pe care pentru prima oară am avut ocazia să le testăm cu memorie DDR333. Cele 2 DIMM-uri Kingmax de 128Mb CL2.5 ne-au dat acum o imagine mult mai clară asupra a ceea ce poate chipset-ul SiS645, un chipset, cel puțin pe hârtie, mult mai puternic decât i845D. Mai mult, SiS645 a beneficiat de mai multe implementări, având ocazia să vedem și cum diferiți producători au tratat soluțiile bazate pe acest chipset. Tot în cadrul acestui test veți mai putea găsi, evaluate, încă 2 chipset-uri. Chiar dacă nu folosesc memorie DDRAM, acestea au fost folosite pentru a putea "introduce" în spațiu cât mai bine chipset-urile ce folosesc memorie DDRAM, pentru a vedea unde se află acestea pe scara performanței. Prima din aceste 2 soluții este i850 (deja devenit foarte cunoscut pentru cei interesați de Pentium 4) ce continuă să folosească scumpul RDRAM. Soluțiile i850 pe piață rămân în orice caz selecte (produse de calitate realizare de producători de renume) datorită costurilor ridicate Abit, Asus, MSI, DFI, Gigabyte sau Intel oferind soluții foarte competitive, indiferent la care dintre ele ne referim. Al doilea chipset testat este varianta mai veche a lui i845 ce putea utiliza numai memorie SDRAM. Acesta se prezintă ca o soluție low-cost pentru cei ce doresc să folosească un procesor Pentium 4 dar nu își permite costurile memorie RDRAM sau a unei plăci i850.

CE ARĂTĂM

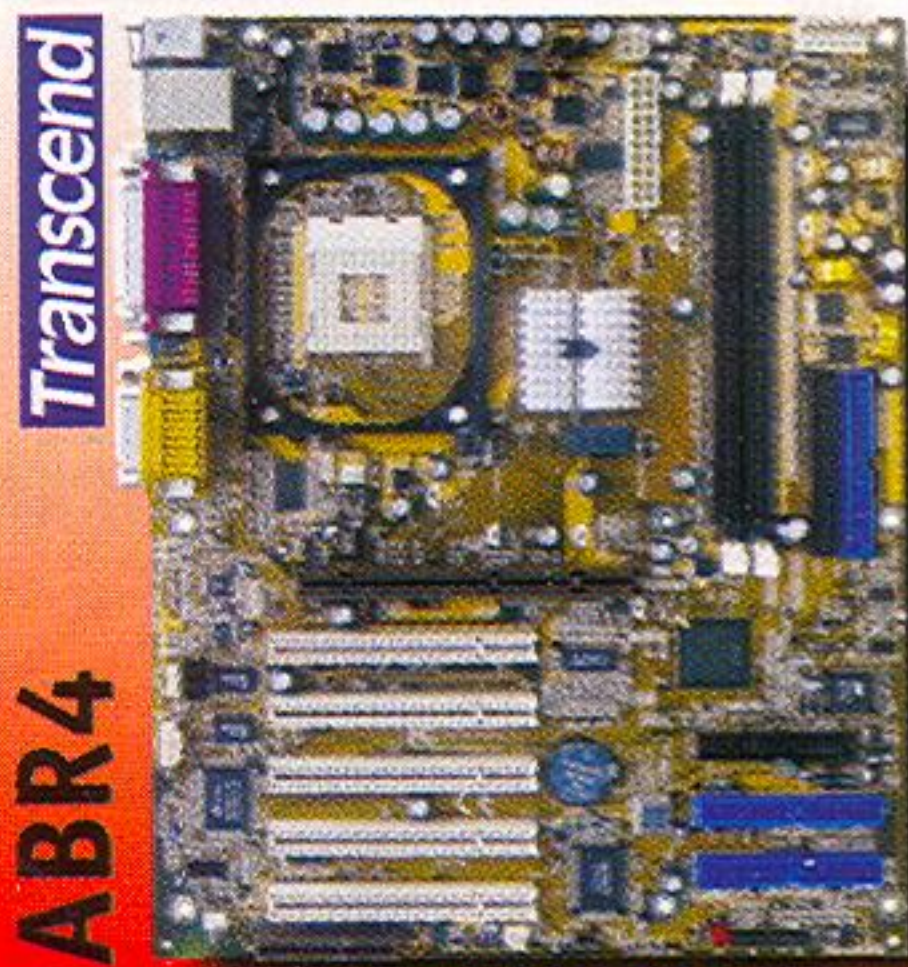
În timpul acestui test, dar și prin graficele de la sfârșitul său vom încerca, pe lângă a vă prezenta noii competitori pe piața Pentium 4 - DDRAM, să vă arătăm și care este diferența între toate noțiunile vehiculate până acum. Care este diferența reală între memoria în bus 266 (PC2100) și cea în bus 333 (PC2700), diferența reală dintre performanța obținută de chipset-ul i845D și SiS645 și, nu în ultimul rând, cine oferă cea mai bună performanță pentru cel mai bun preț, referindu-ne aici la soluțiile bazate pe SDRAM, DDRAM și RDRAM.

Transcend

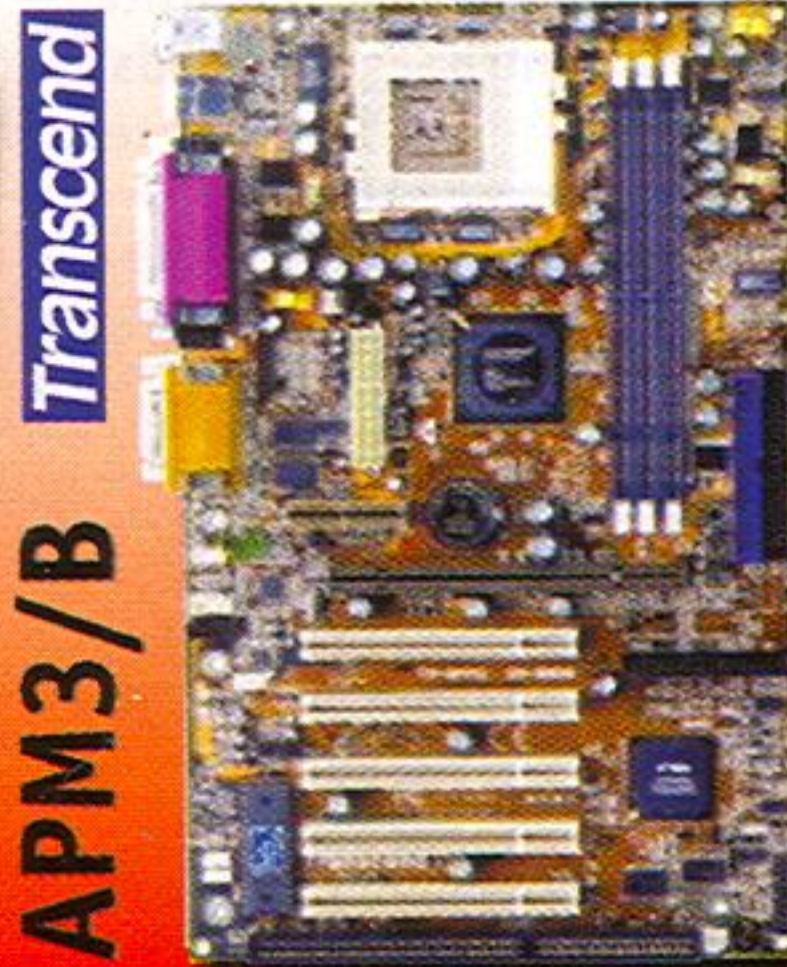


Pentru mulți, o chestiune de suflet. Pentru sistemul tău: o problemă vitală!

Transcend vă oferă soluția completă: memorii și plăci de bază, pentru oricare dintre platformele Intel sau AMD.



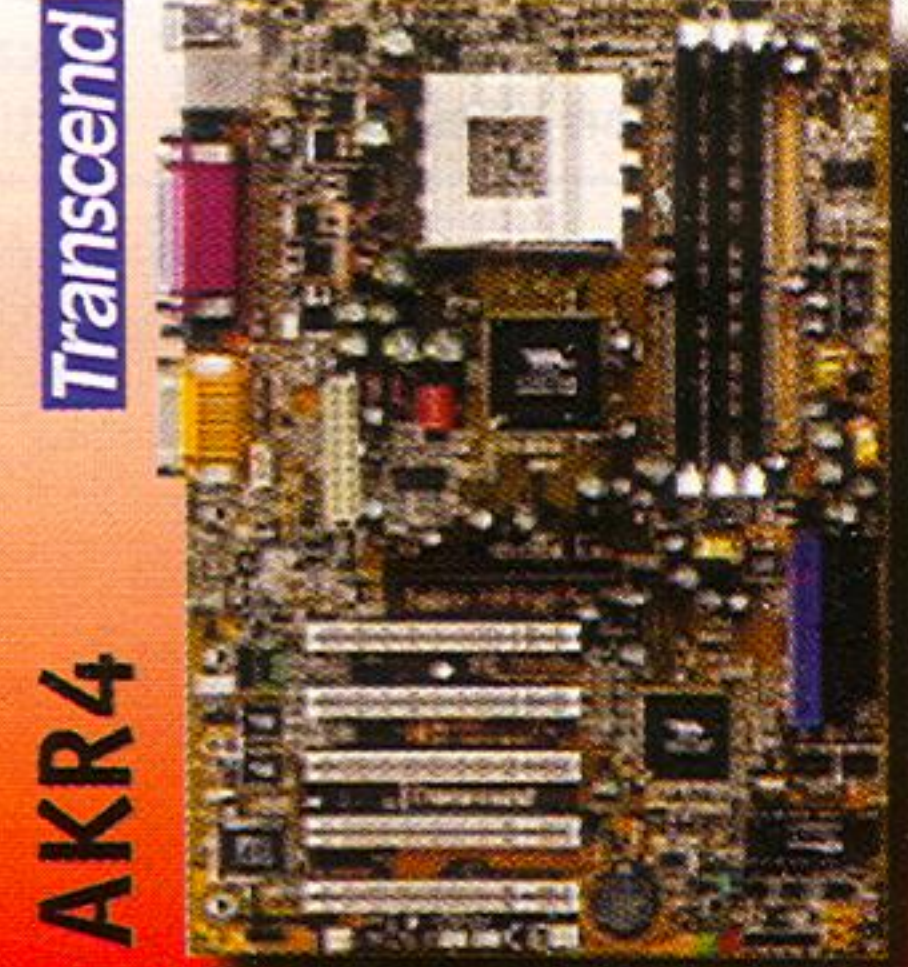
ABR4



APM3/B



AKT4/A



AKR4

Key Feature

- Intel Pentium 4 socket 478 CPU
- Intel 845
- FSB 400 MHz
- 2 x 184-pin DDR SDRAM support up to 2 GB
- Support 1GB DDR SDRAM at 200/266 MHz
- Built-in AC97 CODEC audio control
- 1 x AGP Pro 4x slot (1.5V AGP only)
- 5 x PCI slots (PCI v2.2 compliant)
- Alarm/Modem ring on
- Software power off control
- PC99/PC2001 compliant
- Wake on LAN
- Boot-up virus warning
- Suspend to RAM (STR)
- Power failure resume
- CPU Core voltage adjustable

Key Feature

- Intel Celeron PPGA 300AMHz ~533MHz (FSB 66MHz)
- Intel Celeron FC-PGA 533A~1000+MHz(FSB 66/100MHz)
- Intel Pentium III FC-PGA 500E~1100+ MHz (FSB 100/133 MHz)
- VIA C3 500~866+ MHz(FSB 100/133MHz)
- VIA PM133 (VT8605+ 686B)
- 3x168 pin DIMMs up to 1.5GB
- Support PC100, PC133, VCM SDRAM
- Built-in S3 Saveage4 3D VGA

ezBIOS



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

Key Feature

- Support AMD Socket A CPU Duron & Athlon
- VIA KT133A Chipset 8363A/686B
- FSB 200/266 MHz
- Support 3 DIMM, up to 1.5 GB memory
- AGP 4x Slot /4xUSB/AC 97 CODEC
- Ultra DMA 33/66/(100)
- 5xPCI/1xAMR/1xISA
- Support Transcend ezBIOS

Key Feature

- AMD CPU Duron 600~900+MHz(FSB 200 MHz)
- AMD CPU Athlon 600~1400+MHz(FSB 200/266 MHz)
- AMD CPU Athlon XP 1500~1900+MHz(FSB 266 MHz)
- KT266A (KT266A+VT8233) 100~150MHz(100/133 MHz guaranteed)
- Adjustable by BIOS 1MHz step
- 3x184 pin DDR DIMMs up to 3GB
- Support PC1600, PC2100 DDR memory
- Built-in AC97 CODEC audio control

Memory



Transcend

Your Supplier, Your Partner,
Your Friend.

ProVision

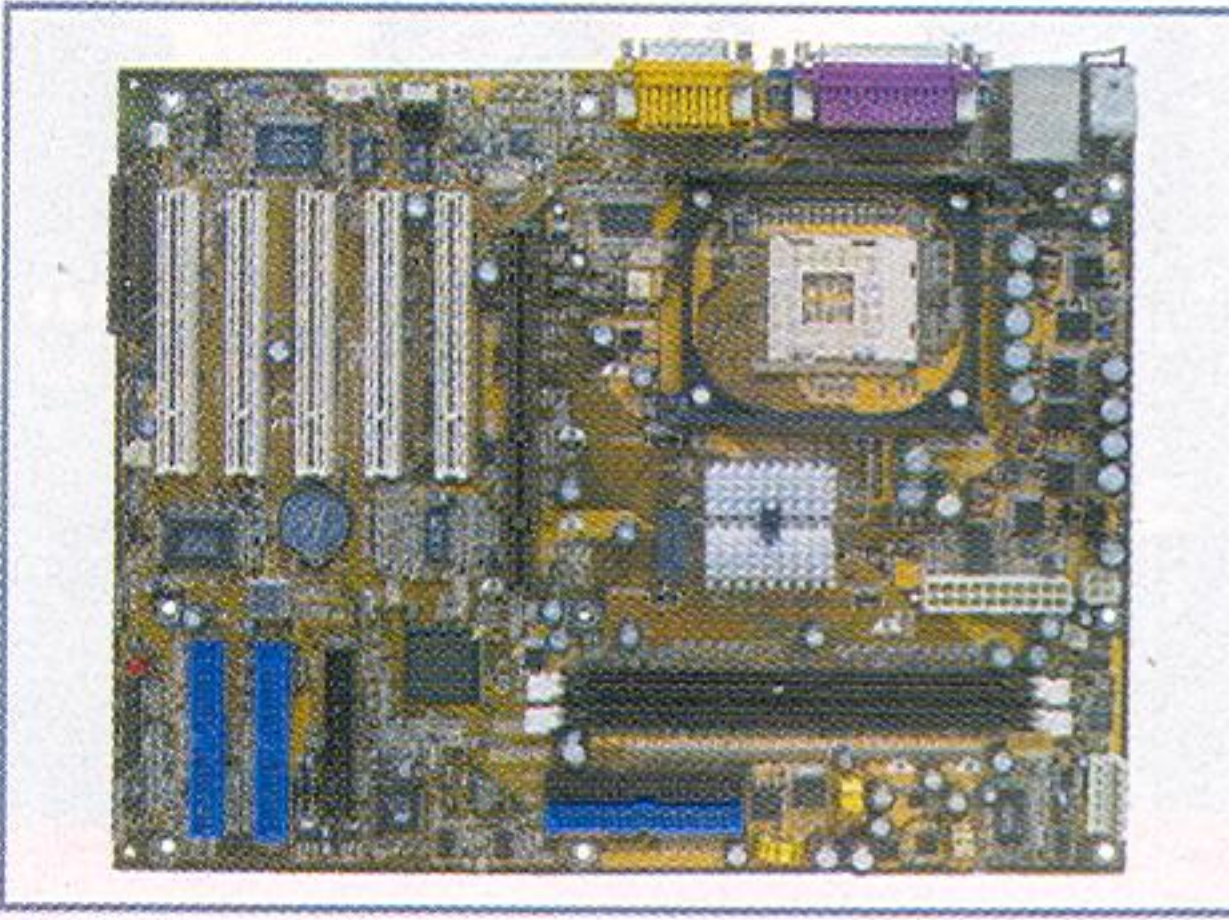
Create your own network vision

101011010100101010001010101001010

i845D TS-ABR4/NR Maximul de dotări posibil

Devenite din ce în ce mai cunoscute pe piața din România, plăcile Transcend au un reprezentant ce folosește memorie DDR și procesor Pentium 4. Documentația practic lipsește și dotările plăcii se află doar privind-o cu ochiul liber: chipset i845D, Raid Promise, sunet AC97 și placă de rețea 10/100Mb integrată. Dotări foarte generoase, ideale pentru cei care nu vor să cheltuiască în plus pe dotări adiționale.

Opțiunile de overclocking sunt peste standard, astfel că este suportat FSB din 1 în 1 între 100 și 132, multiplicator între 8-23X și voltajul procesorului până în 1.850. Nu are o opțiune suplimentară de overclocking, însă cele prezente sunt suficiente. Performanțele în jocuri se prezintă mai slab decât cele ale plăcilor concurente însă testele Sandra indică performanțe mai bune pentru lucrul cu aplicațiile 2D. Este o soluție pentru dotări.



Detalii tehnice	
Chipset	i845D
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1Pro/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	2 Gb / 2 DIMM
USB	2
Northbridge	MCH
Southbridge	ICH2
ATA	100/66
Audio	AC97
Raid	0 / 1
Extra	Lan 10/100

Teste		
Quake3	Normal	178.6
	Fastest	197.4
3D Mark 2001	640x480	7395
SiSoft Sandra	CPU Drystone	3295
	CPU Whetstone	2075
	Mem. Int	1116
	Mem. Float	1142
	Disc	26357

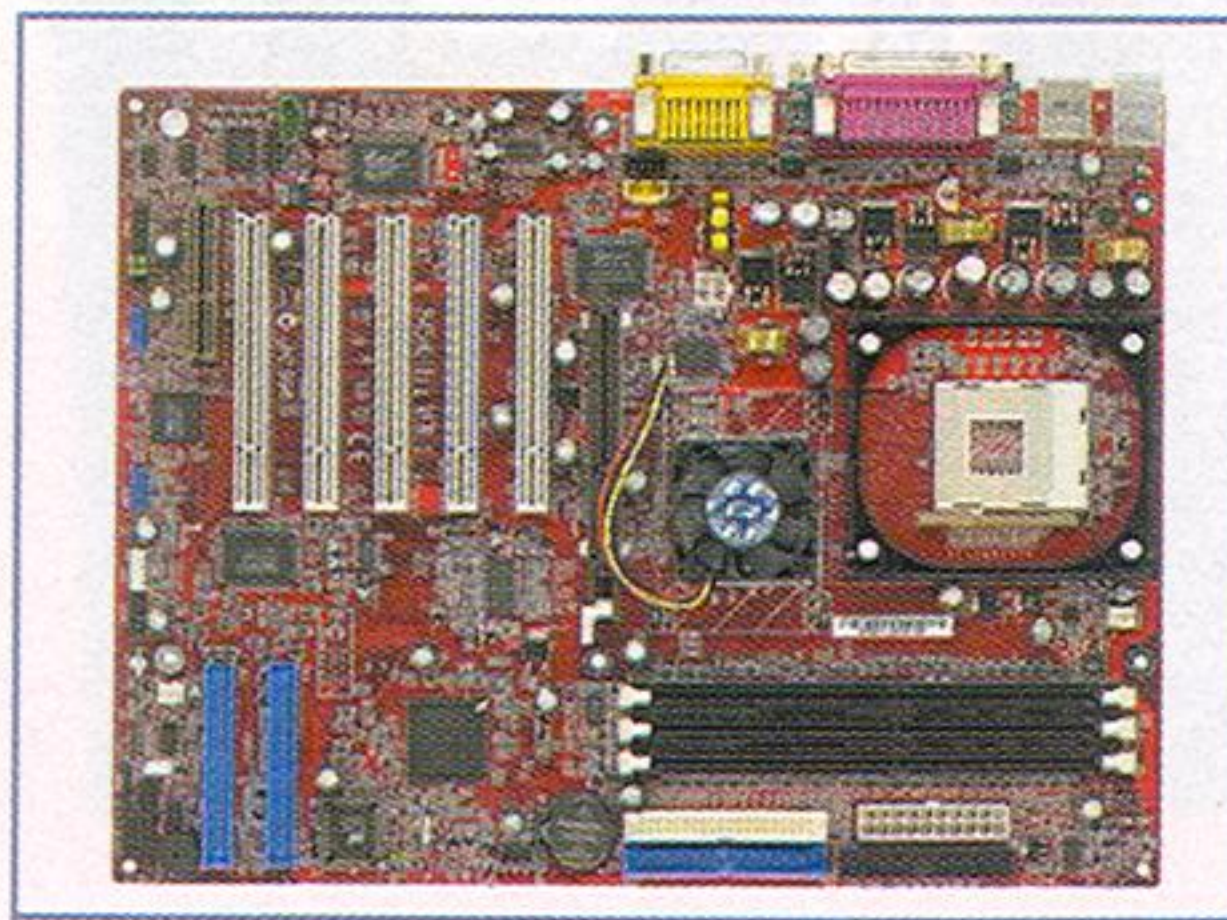
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.871
Performanțe teoretice	1.249
Dotări	0.8
Verdict	1.576

Contact	
Distribuitor	ProVision
Telefon	01-321.15.68
Web	www.pro.ro
Garanție	24 luni
Pret	159\$

i845D MSI 845 Ultra-AR Dotări, valoare, performanță

Plăcile cu i845D par a încerca să ofere nu numai o alternativă cât o întregă soluție. La fel ca și Transcend, MSI încearcă să ofere cât mai multe cu propria sa placă și astfel include un controller Raid care merge în ATA133 și chipset de sunet CMI8738 cu 6 canale. Sunt incluse de asemenea sistemul proprietar "D-Bracket" ce permite detectarea erorilor apărute în funcționarea plăcii și software-ul Fuzzy Logic 3 pentru overclocking din

Windows. Se remarcă de asemenea răcirea activă a northbridge-ului dar și setările standard din Bios ca voltajul procesorului de maxim 1.85V. Dacă la dotări se prezintă bine iar la overclocking mediu spre bine, placa nu face rabat nici la performanțe unde rezultatele în jocuri sunt foarte bune. Rezultatele sintetice sunt cele unde placa nu stă așa bine, fiind depășită de multe alte candidate aflate în acest test.



Detalii tehnice	
Chipset	i845D
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	2 Gb / 3 DIMM
USB	4
Northbridge	MCH
Southbridge	ICH2
ATA	100/66
Audio	CMI 87386ch
Raid	0 / 1 - ATA133
Extra	D-Bracket

Teste		
Quake3	Normal	208.2
	Fastest	233.3
3D Mark 2001	640x480	7370
SiSoft Sandra	CPU Drystone	3321
	CPU Whetstone	2104
	Mem. Int	996
	Mem. Float	1038
	Disc	26146

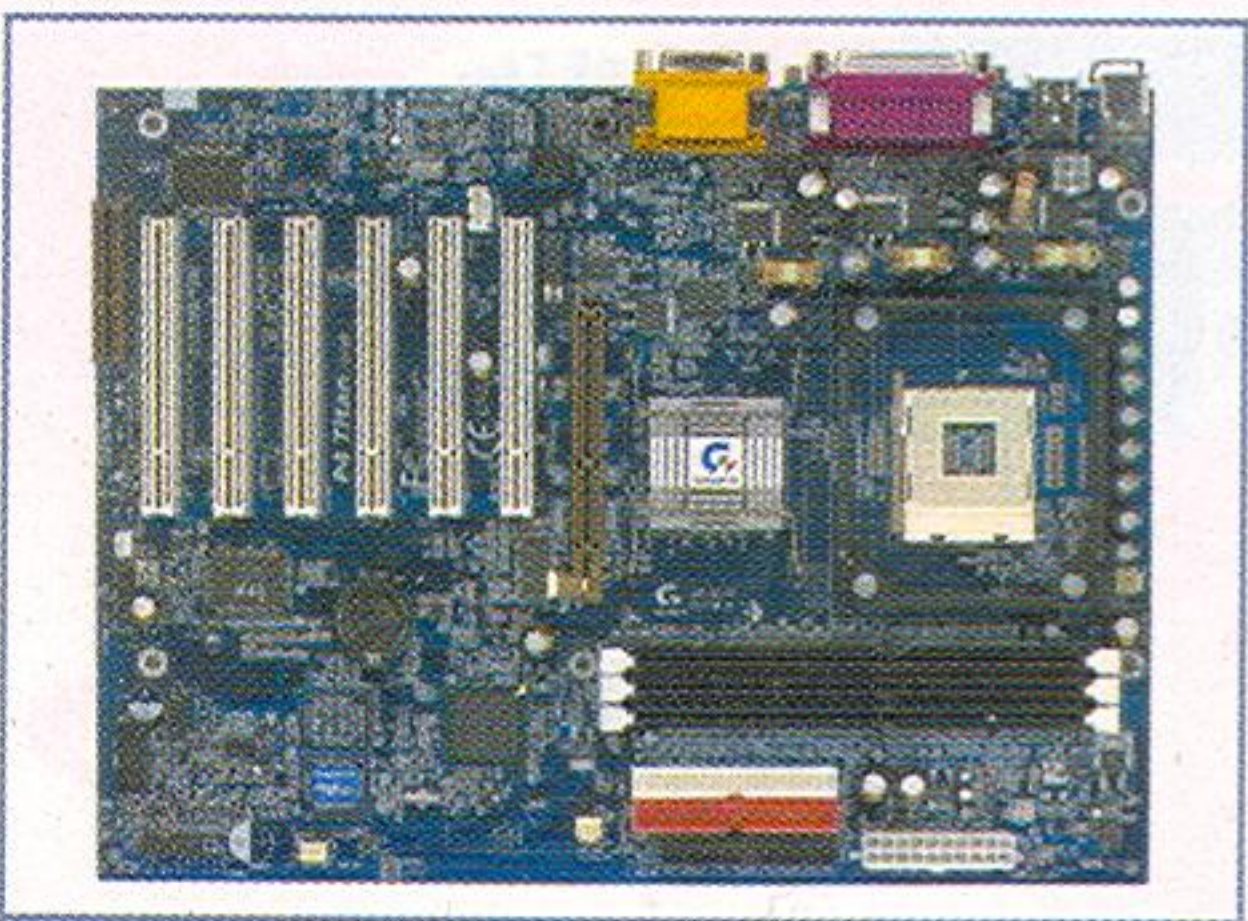
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.957
Performanțe teoretice	1.197
Dotări	0.8
Verdict	1.635

Contact	
Distribuitor	Flamingo Computers
Telefon	01-236.20.00
Web	www.flamingo.ro
Garanție	36 luni
Pret	159\$

i845D Gigabyte GA-8IRX Memoria este inclusă

Gigabyte s-a decis să meargă cel mai aproape de nevoile utilizatorului iar placa lor i845D este însoțită de 128Mb DDR PC2100. Se pare că aceasta a fost alegerea pentru "valoarea" plăcii deoarece nu este inclus controller Raid. Facilitățile nu se opresc însă aici, sunetul fiind asigurat de un chip CT5880 iar siguranța de Dual Bios. Deși nu sunt recunoscuți pentru overclocking, Gigabyte a inclus posibilitatea

modificării FSB-ului între 100 și 200 prin pași din 1 în 1. Monitorizarea hardware este la înălțime cu temperaturi de alarmă și de oprire. Performanța obținută în teste de soluția Gigabyte indică diferențele foarte mari care se află între diferitele implementări de i845D. Astfel, placa se află la ceva distanță în urma soluției MSI și chiar sub placa Transcend. Cei 128Mb incluși sunt însă un bonus important.



Detalii tehnice	
Chipset	i845D
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	2Gb
USB	4
Northbridge	MCH
Southbridge	ICH2
ATA	100/66
Audio	CT5880
Raid	-
Extra	Dual Bios, 128DDR

Teste		
Quake3	Normal	171.3
	Fastest	188.5
3D Mark 2001	640x480	7071
SiSoft Sandra	CPU Drystone	3091
	CPU Whetstone	2078
	Mem. Int	1046
	Mem. Float	1078
	Disc	26168

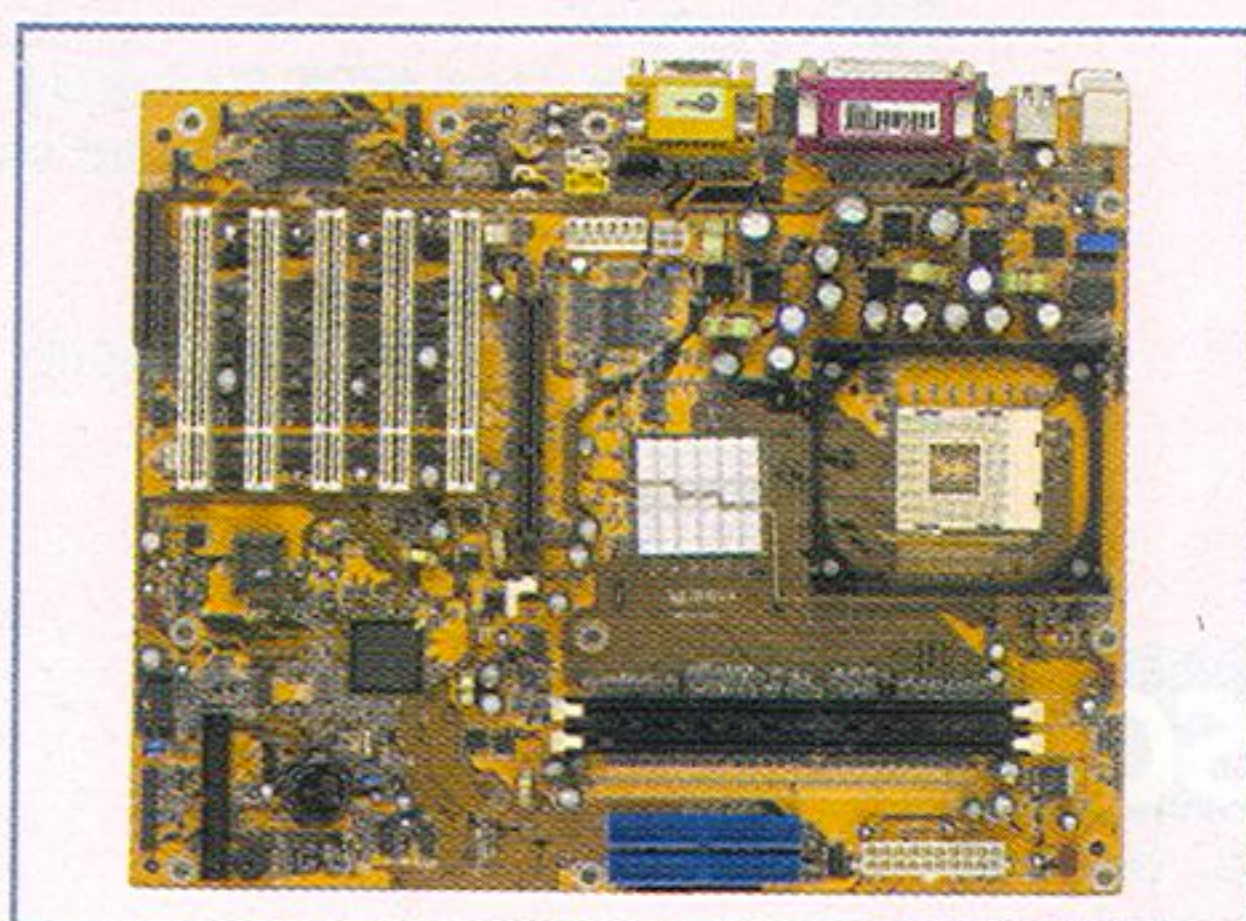
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.833
Performanțe teoretice	1.202
Dotări	0.6
Verdict	1.494

Contact	
Distribuitor	Tornado
Telefon	01-312.75.07
Web	www.tornado.ro
Garanție	-
Pret	134.4\$

i845D DFI NB70-SC Puține opțiuni și viteză medie

Soluția DFI prezintă un design destul de standard și folosește spre deosebire de majoritatea competitorilor numai 2 DIMM-uri. Asta înseamnă că pentru a atinge cei 1.5Gb de memorie veți avea obligatoriu nevoie de 1 DIMM de 1 Gb, lucru destul de rar pe la noi. Opțiunile de overclocking există dar nu sunt deosebite. Este permisă modificarea FSB-ului între 100 și 132 prin pași din 1 în 1 și a multiplicatorului până la 23X. Nu este posibilă

ajustarea voltajului. Răcirea northbridge-ului se realizează printr-un radiator. Ca performanță placa este mai reușită decât soluția i850 de la DFI pe care am testat-o lunile trecute și s-a situat în partea inferioară a clasamentului. Aceasta este o soluție medie, chiar bună al cărei principal dezavantaj este lipsa opțiunilor suplimentare oferite. Acest lucru este și mai evident în comparație cu celelalte soluții din test.



Detalii tehnice	
Chipset	i845D
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/4/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	PC2100/PC1600
Memorie maximă	2Gb / 2 DIMM
USB	2
Northbridge	MCH
Southbridge	ICH2
ATA	100/66
Audio	-
Raid	-
Extra	-

Teste		
Quake3	Normal	184.0
	Fastest	195.2
3D Mark 2001	640x480	7138
SiSoft Sandra	CPU Drystone	3334
	CPU Whetstone	1967
	Mem. Int	973
	Mem. Float	1009
	Disc	25038

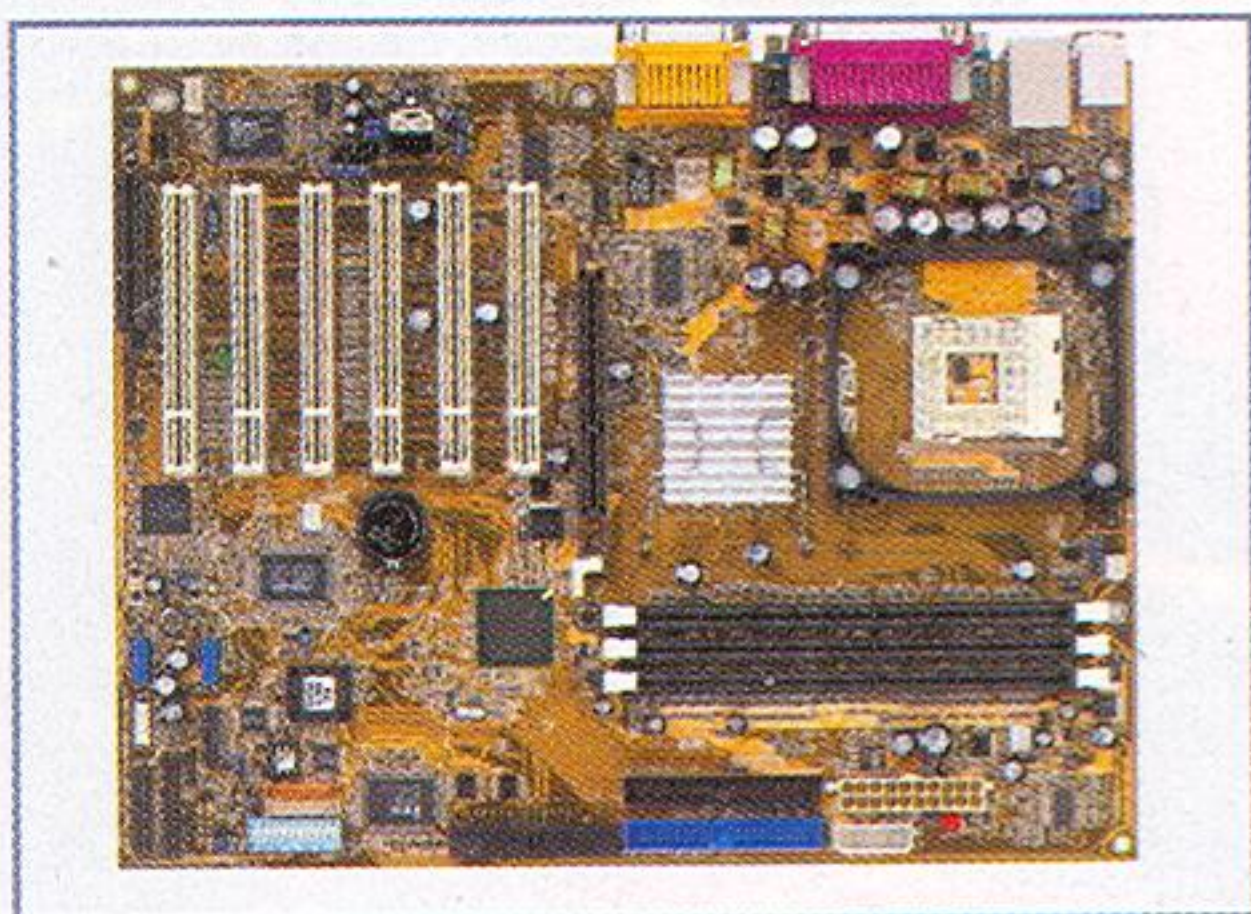
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.862
Performanțe teoretice	1.158
Dotări	0.2
Verdict	1.461

Contact	
Distribuitor	Tape Computer
Telefon	01-330.57.83
Web	www.tape.ro
Garanție	36 luni
Pret	135\$

Maximum de performanță

Asus nu putea lipsi din peisajul plăcilor de bază la nici o categorie și astfel ne propune o soluție bazată pe i845D. Ca de obicei, placa Asus oferă o serie de facilități care chiar dacă nu sunt indispensabile se pot dovedi foarte utile. Sunt astfel prezente 6 porturi USB, un chip de sunet CMI8738-6ch care este însoțit și de o plăcuță de extensie ce încorporează un S/PDif. Setările pentru procesor se pot face fie din

DipSwitch-uri. Placa are un layout slab cu exagerat de mulți jumperi și cu sloturile de memorie lovindu-se de placa video. Performanțele obținute sunt cele mai mari dintre toate plăcile i845D pe care le-am testat. Posibilitatea setării memoriei pe 5-2-2 alături de construcția Asus fac ca placa să depășească 7400 de puncte în 3D Mark, fiind de altfel pe primul loc la toate capitolele.



Detalii tehnice		
Chipset	i845D	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/6/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	PC2100/PC1600	
Memorie maximă	2Gb / 3DIMM	
USB	6	
Northbridge	MCH	
Southbridge	ICH2	
ATA	100/66	
Audio	CMI87386ch, S/PDif	
Raid	-	
Extra	Jumperfree/DipSw	

Teste		
Quake3	Normal	215.2
	Fastest	245.5
3D Mark 2001	640x480	7416
SiSoft Sandra	CPU Drystone	3346
	CPU Whetstone	2103
	Mem. Int	1128
	Mem. Float	1154
	Disc	25433

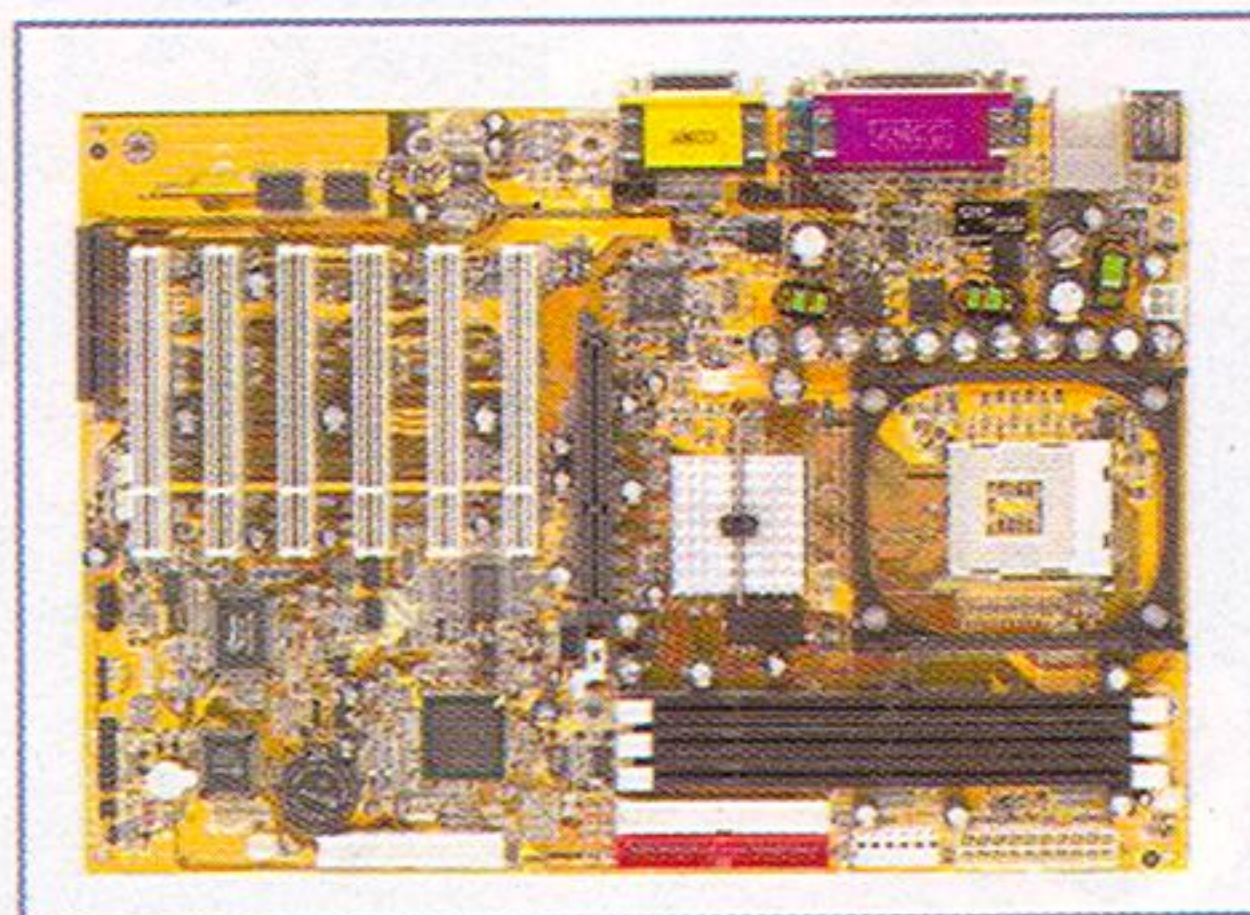
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.985
Performanțe teoretice	1.254
Dotări	0.5
Verdict	1.662

Contact	
Distribuitor	Ager/Depozitul de calculatoare
Telefon	01-231.09.04/01-221.73.77
Web	www.ager.ro/www.itshop.ro
Garanție	33 luni/36 luni
Pret	153\$/205\$

Replica reprezentantului SDRAM

Chipset-ul i845, care nu cu mult timp în urmă reprezenta lovitură Intel, ce permite realizarea de sisteme mult mai ieftine Pentium 4 utilizând memorie SDRAM pare acum a-și pierde din valoare. Prețul DDRAM nu mai este prohibitiv iar diferențele dintre cele două chipset-uri se văd în teste. Au rezultat cu circa 30 fps-uri mai puțin comparat cu plăci medii și cu peste 70 comparat cu i845D ce provine de la Asus. 845CA oferă opțiuni de

overclocking cu posibilitatea setării FSB-ului între 100 și 200 cu pași din 1 în 1 și a multiplicatorului între 8 și 23, însă fiind știut cât de overclock-uibile sunt procesoarele Pentium 4 nici nu are rost să luăm în calcul aceste dotări. Soluțiile pe memorie SDRAM se adresează exclusiv celor interesați de obținerea unui preț cât mai mic în condițiile în care logo-ul Pentium 4 poate în continuare să domnească frumos pe carcasă.



Detalii tehnice		
Chipset	i845	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/6/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	PC133/PC100	
Memorie maximă	2 Gb	
USB	2	
Northbridge	ICH	
Southbridge	MCH	
ATA	100/66	
Audio	AC97	
Raid	-	
Extra	-	

Teste		
Quake3	Normal	159.5
	Fastest	170.1
3D Mark 2001	640x480	6793
SiSoft Sandra	CPU Drystone	3358
	CPU Whetstone	2108
	Mem. Int	649
	Mem. Float	659
	Disc	21048

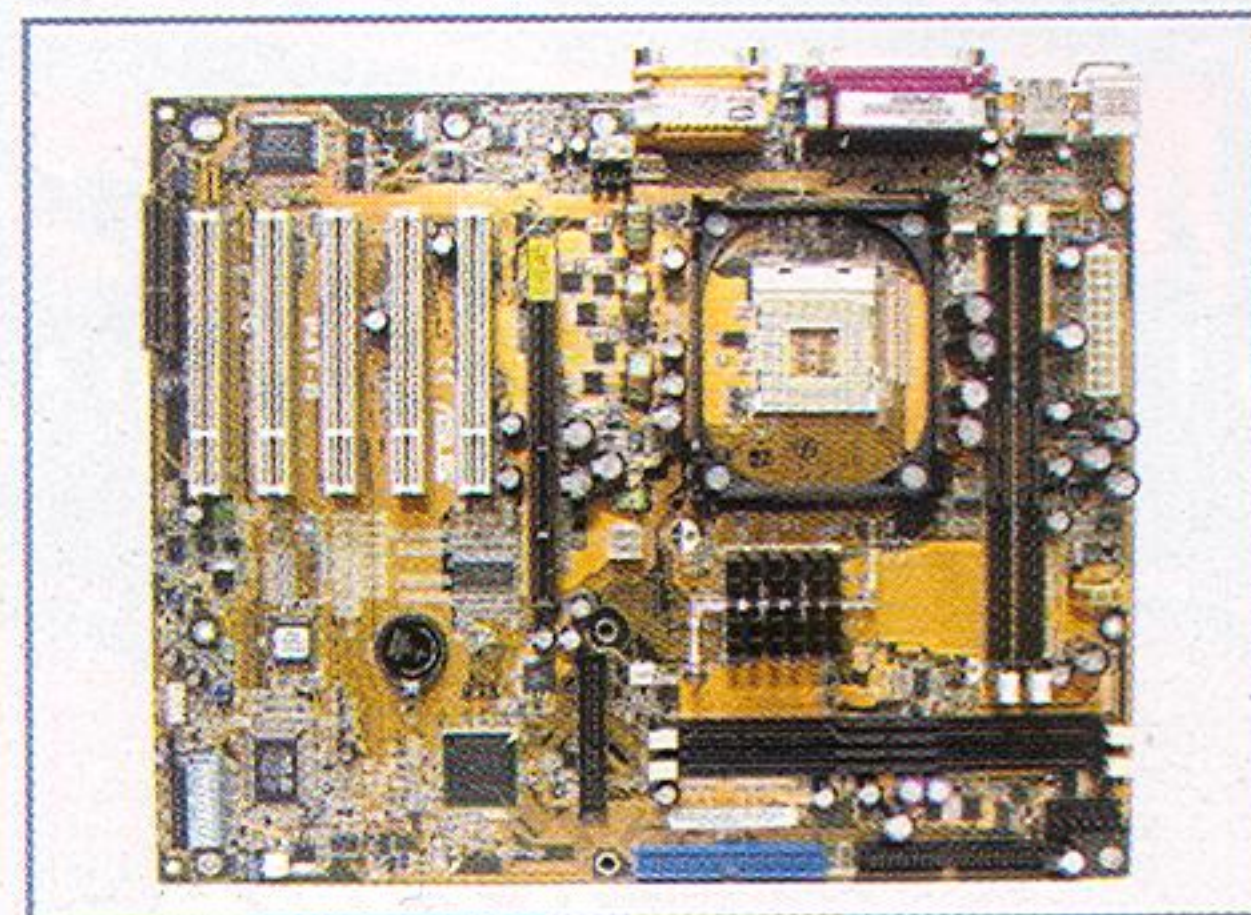
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.779
Performanțe teoretice	0.976
Dotări	0.2
Verdict	1.287

Contact	
Distribuitor	UltraPro
Telefon	01-211.70.90
Web	www.ultrapro.ro
Garanție	24 luni
Pret	105\$

i850 pare să fie amorțit

Trebuie să recunoaștem că rezultatele obținute de această placă ne-au surprins foarte mult. Pentru acest fapt sistemul a fost reinstalat și retestat, însă, rezultatele au fost aceleași. Placa ce folosește cea mai "Quake friendly" memorie nu a reușit să depășească concurenții de la același producător ce folosea memorie DDRAM. Chiar dacă performanțele la capitolul memorie sunt indiscutabil mai mari, raportul calitate preț este net în defavoarea

i850. Aceasta, după ce a părut a fi inițial singura soluție pe care Intel o propunea pentru Pentium 4 este acum o soluție selectă, pentru cei care vor să cheltuiască foarte mult pentru a obține un maxim de performanță. Nouă ne rămâne totuși o umbră de îndoială asupra rezultatelor finale obținute de placa Asus P4T, logic fiind ca după performanțele obținute în testele sintetice și rezultatele în jocuri să fie mai mari.



Detalii tehnice		
Chipset	i850	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1Pro/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	PC800	
Memorie maximă	4 GB	
USB	4	
Northbridge	MCH	
Southbridge	ICH2	
ATA	100/66	
Audio	-	
Raid	-	
Extra	-	

Teste		
Quake3	Normal	203
	Fastest	226.4
3D Mark 2001	640x480	7640
SiSoft Sandra	CPU Drystone	3210
	CPU Whetstone	2093
	Mem. Int	1469
	Mem. Float	1507
	Disc	25927

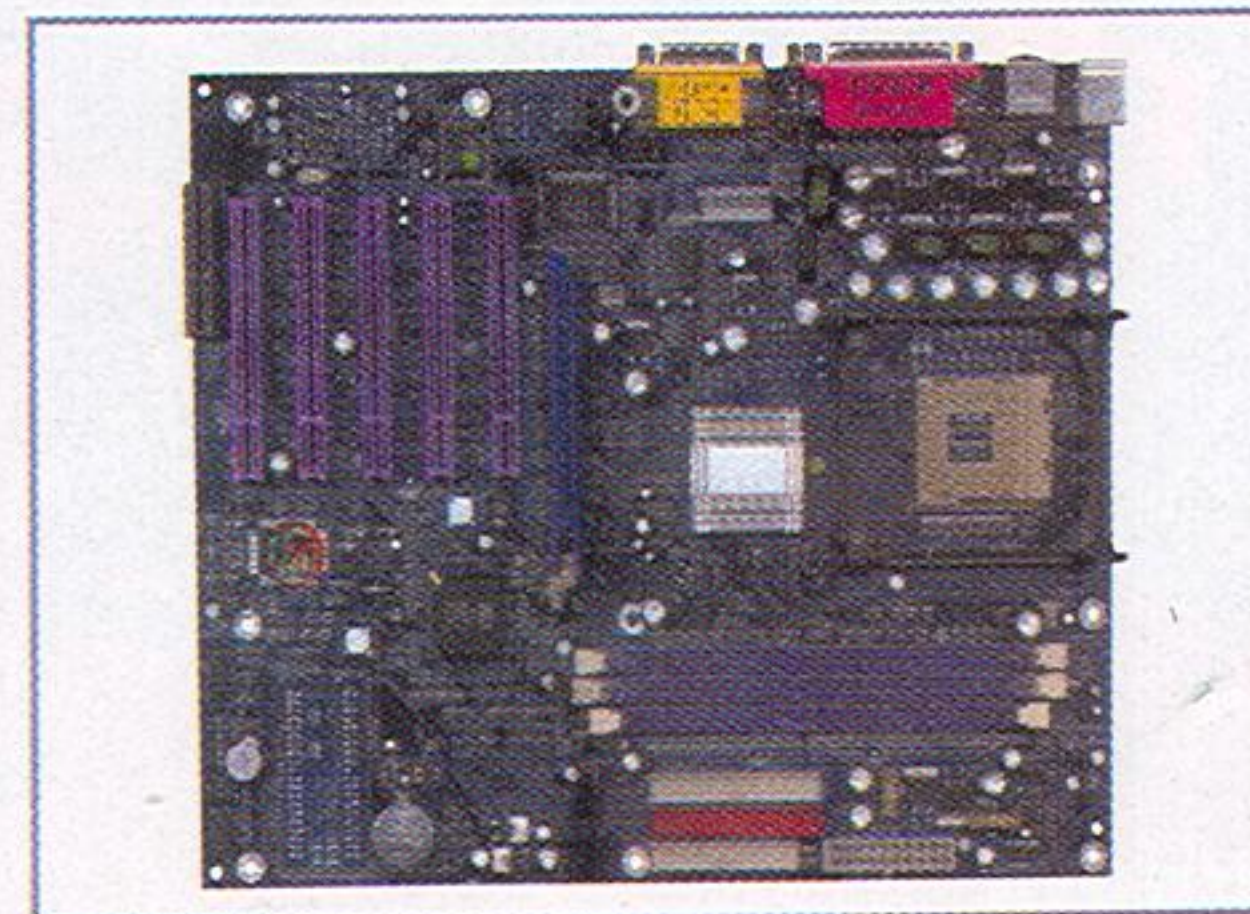
Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.954
Performanțe teoretice	1.422
Dotări	0.2
Verdict	1.685

Contact	
Distribuitor	Ager
Telefon	01-231.09.04
Web	www.ager.ro
Garanție	33 luni
Pret	175\$

SiS645 lovește cu DDR333

Singurul reprezentant din test ce folosește chipset SiS645 (decă poate folosi memorie DDR333) este S446. Acesta, de altfel, a reușit (în măsura în care și el a putut din punct de vedere al implementării) să ne arate ce ar însemna în primul rând diferența dintre DDR266 și DDR333, și nu în ultimul rând valabilitatea chipset-ului SiS645 pe piață. Dotările plăcii nu sunt spectaculoase cu chipset-ul de sunet AC97 ca singură dotare

externă. În rest, se încearcă obținerea unui preț cât mai bun ceea ce se și reușește. Northbridge-ul nu beneficiază de răcire activă, opțiunile de overclocking fiind de asemenea reduse. Prețul de sub 100\$ combinat cu al treilea loc obținut în topul performanței recomandă S446 ca o foarte bună soluție pentru upgrade. Rezultatele sintetice sunt foarte reușite datorită utilizării memoriei DDR333.



Detalii tehnice		
Chipset	SiS645	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	PC2700/PC2100	
Memorie maximă	3 GB	
USB	2	
Northbridge	SiS645	
Southbridge	SiS961	
ATA	100/66	
Audio	-	
Raid	-	
Extra	-	

Teste		
Quake3	Normal	214.1
	Fastest	242.1
3D Mark 2001	640x480	7190
SiSoft Sandra	CPU Drystone	3314
	CPU Whetstone	2103
	Mem. Int	1177
	Mem. Float	1176
	Disc	26004

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.968
Performanțe teoretice	1.274
Dotări	0.1
Verdict	1.615

Contact	
Distribuitor	UltraPro
Telefon	01-211.70.90
Web	www.ultrapro.ro
Garanție	24 luni
Pret	98.8\$

ProCA

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



POWERCOLOR

Best Game Card in the World



Experience the Muscle Power of Game Cards!

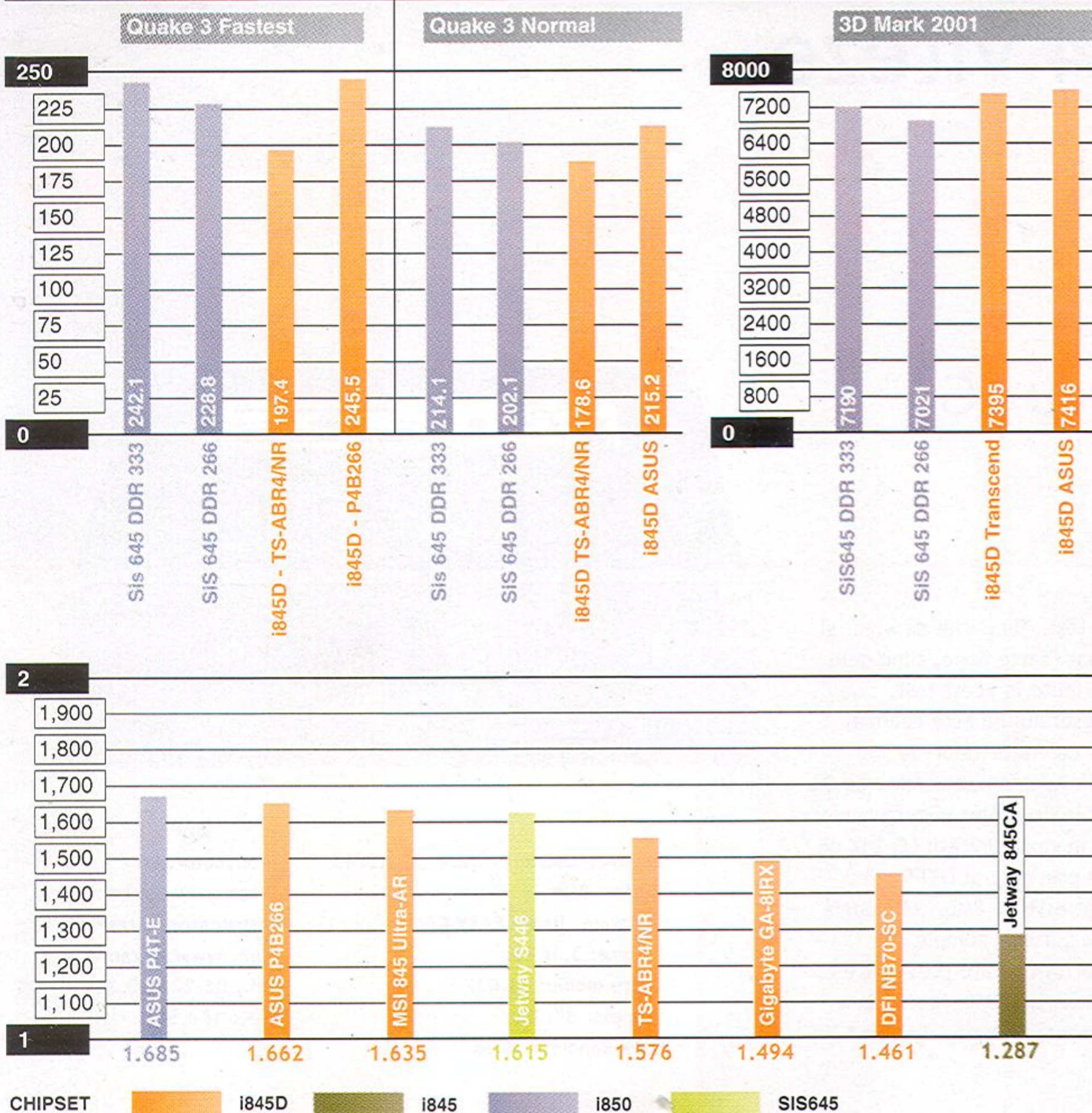


Noi Va Propunem
BRAVE

KEMA
ISO 9001



SiS645 vs i845D



Soluții

Soluții pentru performanță / viteză



AsusP4B266
Asus obține și în acest test locul 1 ca performanță

în jocuri și performanțe sintetice. Depășind cu puțin soluția propusă de MSI, P4B266 dovedește care este adevărata putere a chipset-ului i845 (varianta D) dacă este bine implementat chiar dacă acesta pierde din popularitate pe vremea când știa să folosească numai memorie SDRAM.

Soluții pentru upgrade / buget



Jetway S446
Singurul deficit al acestei soluții este imple-

mentarea ei. Placa nu obține locul 1 în test așa cum, conform cu datele de pe hârtie, ar fi trebuit și se clasează de abia pe 3 în testul DDRAM. Faptul că poate folosi memorie DDR333 îi aduce foarte multe avantaje și îi va aduce când această memorie va ajunge la maturitate.

Alegerea redacției



MSI 845UltraAR
Chiar dacă beneficiază de performanțe în

jocuri cu puțin mai scăzute decât P4B266, placa oferă o mult mai bună mixtură între performanțe și dotări, oferind utilizatorului mult mai multă valoare decât orice altă placă din test. Raid-ul care funcționează cu ATA133 reprezintă de altfel un argument foarte bun pentru alegerea ei.

Concluzii

Dacă i845D dovedește încă de la începuturile sale că este un chipset foarte puternic care pune în pericol chiar și i850, soluțiile apărute pe piață relevă un grad foarte scăzut de maturitate. Diferența de performanță dintre o placă realizată de Asus și una realizată de Gigabyte este deosebit de mare, iar această diferență nu este în mod cert generată de chipset-ul folosit.

SiS645 dovedește că rămâne un mare perdant, fiind un chipset bun dar cu implementări nu foarte reușite, așa cum este și cea Jetway, aflată

în testul de luna aceasta. Placa obține performanțe bune exclusiv pe seama chipset-ului, fiind probabil creată doar pentru a funcționa și nu pentru a aduce performanța de care ar fi putut beneficia. SiS645 va rămâne probabil aici, deoarece noile chipset-uri SiS îl vor scoate de pe piață înainte de a apuca să vadă implementări mai fericite. În final, i845 nu mai prezintă nici o atractivitate, deoarece diferența de preț a plăcii și a memoriei nu mai justifică o "economie" ci o investiție greșită.

- 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

4 concurenți și 4 viteze

Scrie CD-uri în 200 de secunde

LG Scrierea datelor prinde cu LG a 32-a viteză

Drive-ul, denumit în mod tehnic GCE8320B, este topul de linie pentru LG, având o viteză de scriere de 32X. Chiar dacă lansarea unității a coincis cu cea 40X a rivalilor de la Plextor, performanțele unității LG nu sunt de neglijat. Dotările drive-ului sunt aceleași cu care vine și LG 24/10/40 și anume Roxio Easy CD Creator, un disc CDRW 10X, două manuale, cabluri IDE, audio și șuruburi. Unitatea a reușit să scrie CD-ul de test în puțin peste trei minute și jumătate, făcând-o cu puțin mai înceată față de Plextor 40X. Timpul mediu de căutare este aproximativ de 31X, identic cu cel obținut de toate celelalte

CD-Writere din test. Timpurile de eject și de încărcare sunt foarte bune, fiind cele mai scăzute obținute în acest test. Utilizarea procesorului nu este cea mai mică însă, ca și celelalte valori se încadrează în limite rezonabile fiind de 8% pentru 8X. Erorile de buffer underrun sunt prevenite ca și în cazul unității LG 24X de Oak Technology prin chip-ul OTI-9797. Buffer-ul utilizat este de 8Mb, tehnologia preferată de LG purtând numele de SuperLink. Raportul calitate preț poate fi considerat superior unității Plextor, în timp ce performanța acestuia din urmă îi este superioară.



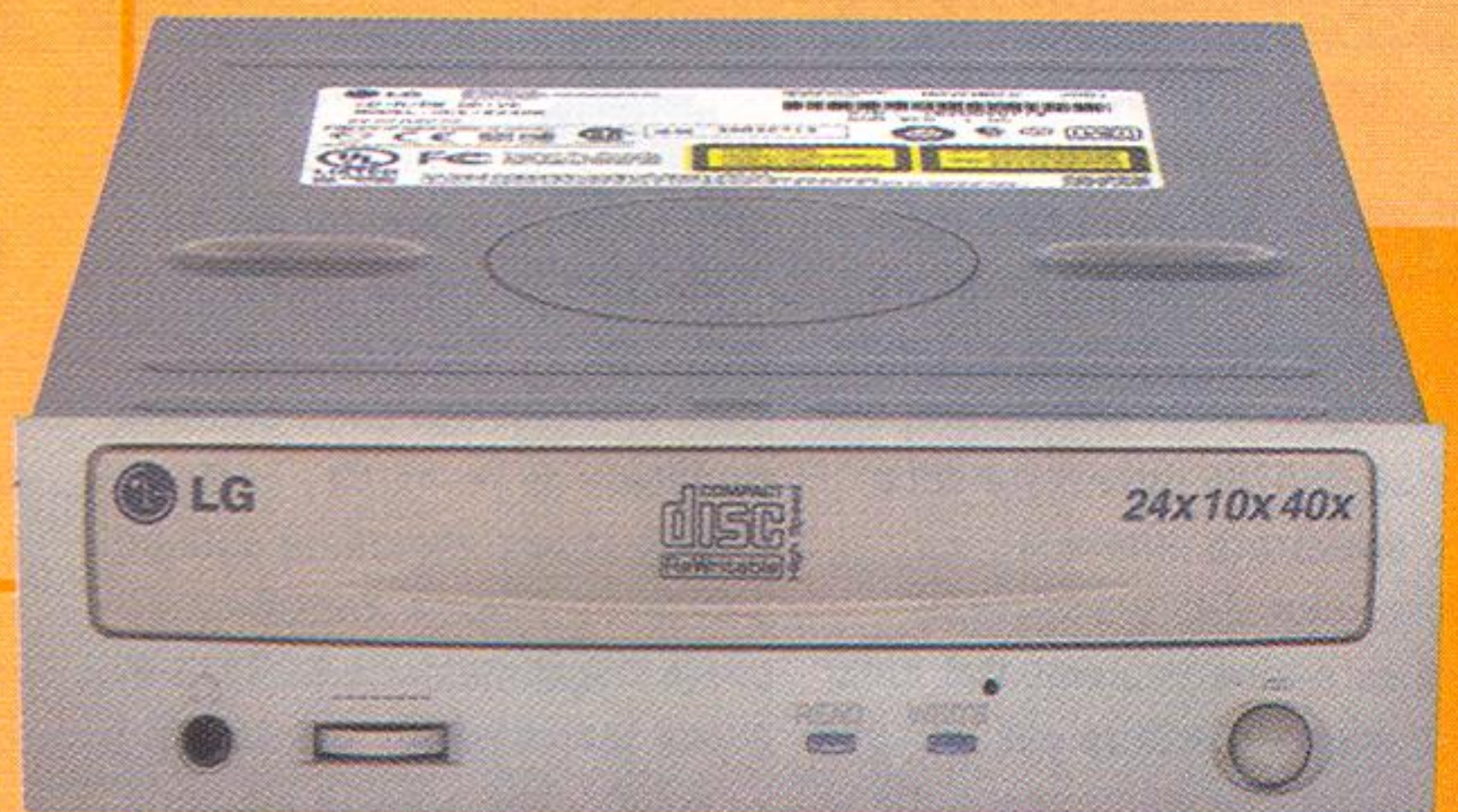
Scriere/Rescriere/Citare: 32/10/40
Buffer: 8Mb
Software: Roxio EASY CDC
Scriere: 3.36 sec
Citire medie: 31.03X
Procesor 8X: 8%
Seek Random: 99ms

Producător: LG
Web: www.lge.com
Distribuitor: UltraPro
Web: www.ultrapro.ro
Tel.: 01-222.20.36
Preț: 134.5\$

LG Soluția mai accesibilă LG cu scriere la 24X

Firma coreeană LG a adus pe piață în ultimul an produse de stocare optică de foarte bună calitate la un preț scăzut și reprezentativ ar fi drive-ul LG CDRW 16/10/40. Anul acesta LG lansează două noi produse CDRW, un writer 24/10/40 și unul 32/10/40. Subiectul testului nostru este unitatea LG GCE-8240B, un drive CDRW 24/10/40. Pachetul cu care vine unitatea este unul destul de cuprinzător dar nici pe departe perfect, așa cum am văzut la alte unități de același gen. Conține, pe lângă unitatea propriu zisă, un disc cu software-ul Roxio Easy CD Creator, un disc CDRW 10X, două manuale, unul pentru descrierea instalării unității iar celălalt pentru a descrie folosirea software-ului, un cablu IDE cu 40 fire și șuruburi pentru instalare. Din păcate

lipsește discul CD-R blank iar software-ul ales este unul nu tocmai reușit, Nero 5.5 ar fi fost o alegere mult mai bună. Performanța la citire este una foarte bună, depășind 41X pe pisteles exterioare ale discului, iar timpul de căutare este de asemenea redus. Utilizarea procesorului la 8X este foarte ridicată, aproape dublul celorlalte unități. Protecția la erori de tip buffer underrun este asigurată de tehnologia ExaLink de la Oak Technology prin chip-ul OTI-9797, destul de des utilizat de numeroși producători de astfel de unități. În plus, tot pentru a preveni aceste erori, LG GCE-8240B este dotat cu un buffer intern de 8MB, mai mare decât la majoritatea unităților similare ale altor producători. Interfața este PIO4, în urma celorlalte driver-uri ce folosesc UltraDMA.



Scriere/Rescriere/Citare: 24/10/40
Buffer: 2Mb
Software: Roxio EASY CDC
Scriere: 3.57 sec
Citire medie: 31.47X
Procesor 8x: 12%
Seek Random: 93ms

Producător: LG
Web: www.lge.com
Distribuitor: UltraPro
Web: www.ultrapro.ro
Tel.: 01-222.20.36
Preț: 103.5\$

Plextor Campionul vitezei oferă scriere totală la 40X

Ceea ce am avut ocazia să testăm în această lună este și ultima apariție pe piața unităților CD-RW. PleXWriter 40/12/40A ridică o nouă ștachetă, cea a scrierii 40X, pe care ceilalți concurenți direcți vor fi nevoiți să o urmeze. Unitatea nu este însă cea mai performantă din punct de vedere al vitezei ci și ca dotări. Deschizând cutia ești întâmpinat de 5 cd-uri CD-R Plextor de 700Mb, un CD-RW 10X, soft-ul Nero 5.5, cablu IDE și de sunet ca și șuruburi pentru montarea unității. Este cea mai serios dotată unitate pe care am testat-o. Front panel-ul este dotat cu buton de semnalizare a scrierii, mufă de căști, butoane pentru setarea volumului și eject. Cum era și de așteptat și așa cum și-a trecut pe cutii Plextor este „regele” scrierii. Astfel, el reușește să scrie CD-ul de test în aproximativ 3 minute (cel mai scurt timp obținut de o unitate CD-RW).

Utilizarea procesorului este de asemenea cea mai scăzută din întregul test. Numai 5% pentru o scriere de 8X față de procente de până la 12% la care alte unități au ajuns. CD-Writer-ul stă bine și la partea de scriere, însă nu excelent. Unitățile LG s-au dovedit aici cele mai performante, însă, un CD-Writer se apreciază în primul rând pentru partea de scriere. Din punct de vedere al nivelului tehnologic, unitatea utilizează tehnologia BURN-Proof având un buffer de 4Mb, necesar la viteza de scriere a drive-ului. Calitatea înregistrării este protejată de PoweRec-II în timp ce înregistrarea audio de VariRec. Interfața utilizată este UltraDMA33.



Scriere/Rescriere/Citire: 40/12/40
Buffer: 4Mb
Software: Nero 5.5
Scriere: 3.15 sec
Citire medie: 31.25X
Procesor 8X: 5%
Seek Random: 118ms

Producător: Plextor
Web: www.plextor.com
Distribuitor: ICG-Romsoft
Web: www.icg.com.ro
Tel.: 01-224.03.33
Preț: 199\$

ASUS Scriere la numai 16X dar performanțe bune

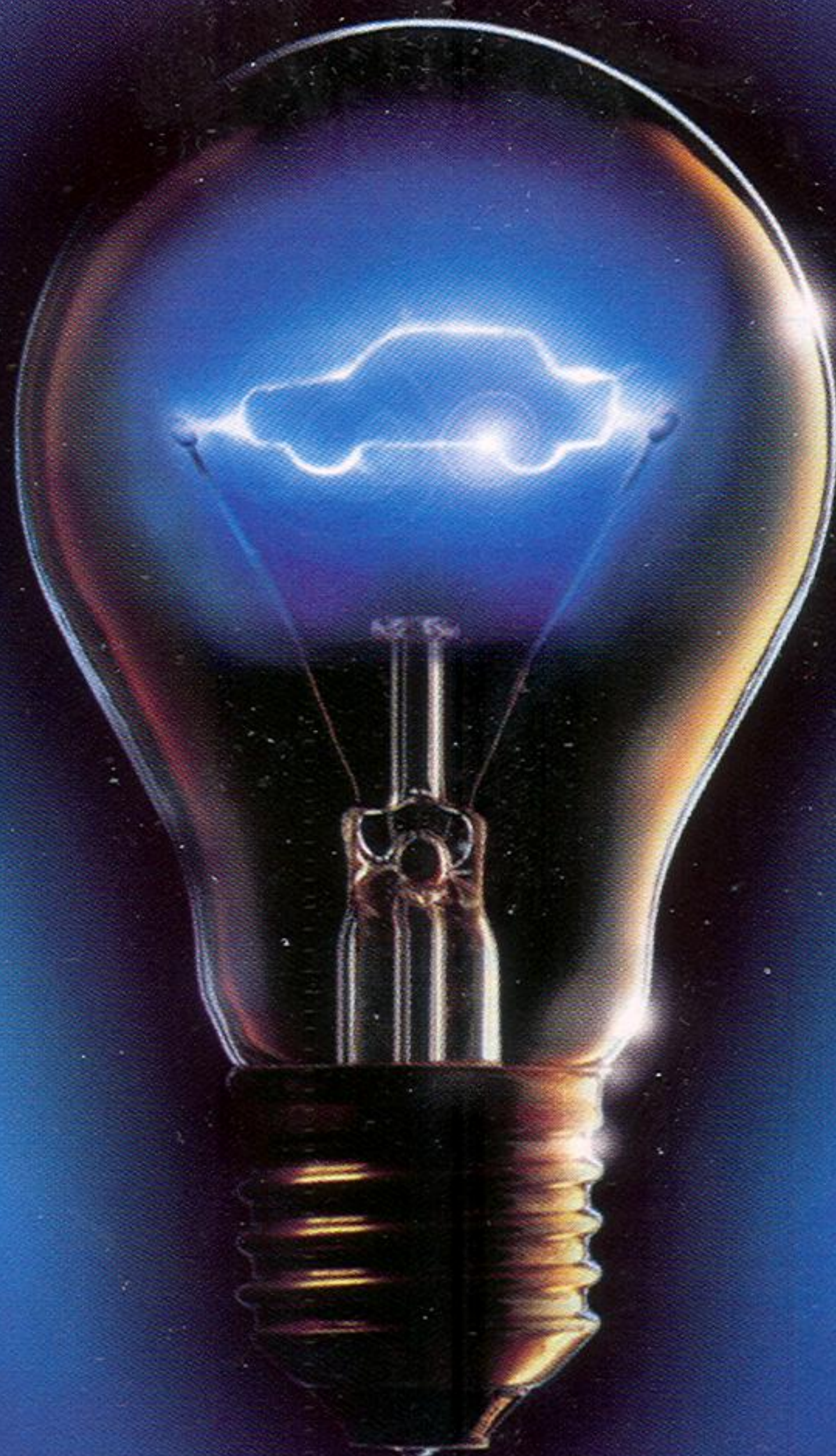
Firma ASUSTek este renumită pentru aproape toate produsele sale, începând cu plăci de bază și terminând cu computere Laptop. Pe undeva printre aceste multe produse vom regăsi și unitățile CDRW iar una din aceste unități am testat-o luna aceasta, chiar da nu în comparație directă cu mult mai modernele soluții LG sau Plextor. Numele unității este ASUS CRW-1610A, și, cum se poate deduce și din nume, este un drive CDRW 16/10/40. Pachetul, deși destul de mic în comparație cu altele, este destul de cuprinzător: unitatea CDRW, manual pentru instalare, manual de utilizare, un disc ce conține soft-ul Nero 5.5.3.5, un cablu IDE, un cablu audio pentru conectarea la placa de sunet, șuruburi pentru instalare și un disc CD-R 16X și unul CDRW 10X. După cum vedeți un pachet foarte bine pus la punct iar softul ales este poate cel mai bun de pe piață. Performanța drive-ului este una

foarte bună, mai ales la citire, unde se depășește viteza de 42X pe piste externe. Nici la utilizarea procesorului CRW-1610A nu stă deloc rău, 0% la 1X și 6% la 8X față de un 8% care apare la multe unități. Viteza de scriere este 16X și folosește CLV, deci nu are cum să fie scăzută dat fiind că tot discul este scris la 16X. CD-ul nostru de test (XtremPC28) a reușit să îl scrie într-un timp de 5.04. Este desigur cel mai mare timp din test, însă, nici CDRW-ul nu este 24X sau 32X ci doar 16X. Drive-ul beneficiază de tehnologia DDSS II ce reduce vibrațiile motorului și crește durata de viață a unității, iar erorile de tip buffer underrun sunt eliminate prin tehnologia FlextraLink, de fapt ExaLink sub altă denumire, deci cipul folosit este unul Oak. CRW-1610A este poate cel mai bun cititor 40X pe care l-am testat până acum iar ca unitate CDRW nu stă deloc rău folosind UDMA33.



Scriere/Rescriere/Citire: 16/10/40
Buffer: 2Mb
Software: Nero 5.5
Scriere: 4.58 sec
Citire medie: 31.99X
Procesor 8X: 6%
Seek Random: 102ms

Producător: ASUS
Web: www.asus.com
Distribuitor: Ager
Web: www.ager.ro
Tel.: 01-335.73.03
Preț: 82\$



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

Da

Bosch patentează anual peste 2000 de brevete în
industria auto.



Bosch oferă soluții

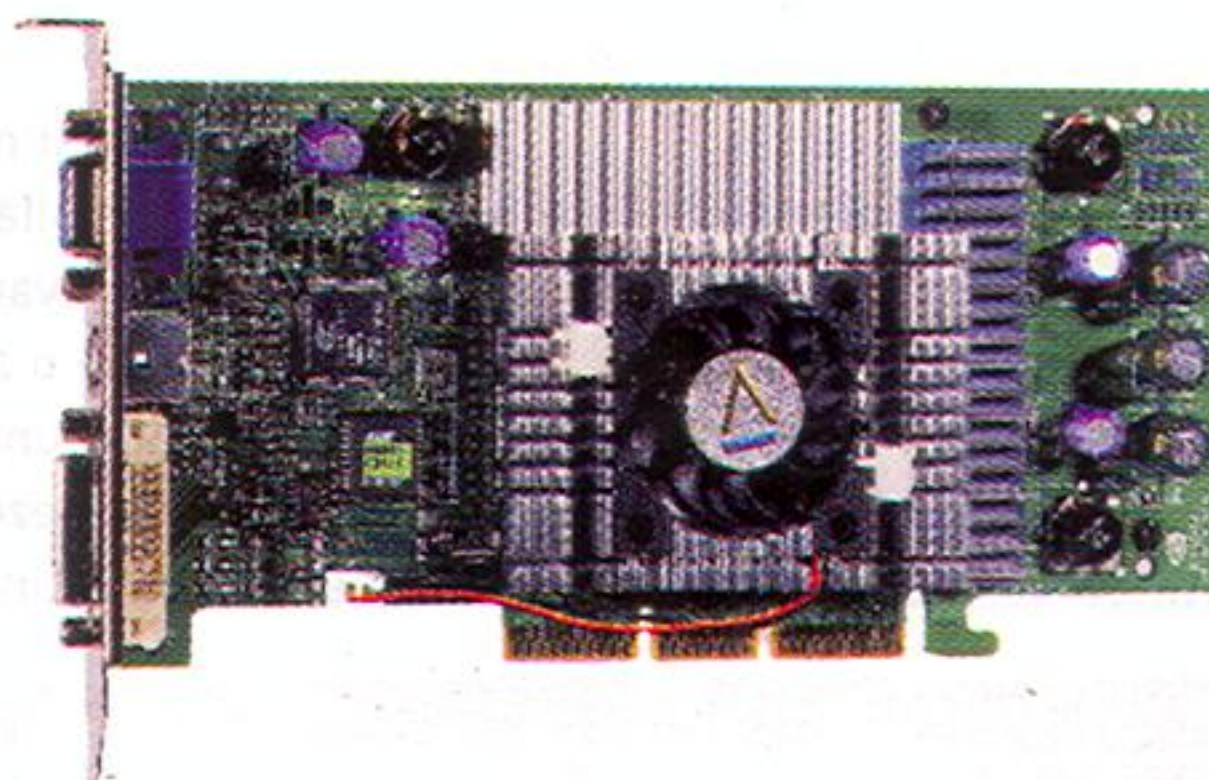


BOSCH

Creative GeForce3 Titanium 200

Adevărata revenire Creative în lumea 3D

Seria Titanium marchează revenirea Creative în producția de plăci grafice pentru PC. Lipsa lor de ceva timp este acum reparată de MSI care a și produs pentru Creative primele PCB-uri ale seriei noi de plăci. Creative a mers pe o răcire cât mai bună a plăcii și astfel sunt prezente pe lângă un radiator și un ventilator care sunt fixate pe cooler și radiatoare pe memoriile. Acest lucru ne-a împiedicat evident să aflăm viteza memoriei cu care placa este dotată. Performanțele obținute se află în sfera celor realizate și de alte plăci pe baza chipset-ului Titanium200.

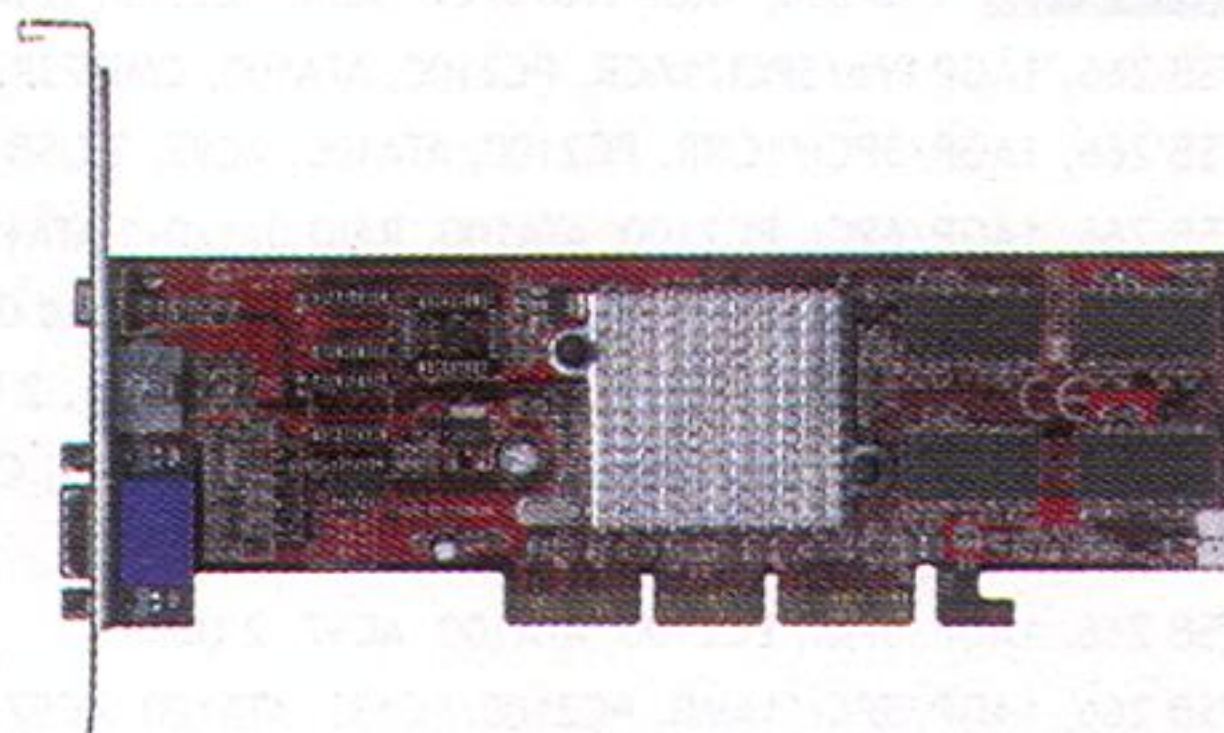


• Detalii tehnice			
Chipset: Titanium 200	Frecvență chipset: 175	TV-Out: da	
Memorie: 64 DDR	Frecvență memorie: 200	DVI: da	
Video-In: nu	Dual Head: nu		
• Rezultate teste			
3D Mark 2001	Quake 3	Dronez	Video Mark
1024: 6859	640: 225.8	1024: 60.08	2194
1280: 5369	1280: 117.3	1280: 53.3	Q780 P814 F600
• Evaluare (puncte)			
Performanțe: 1.494		Dotări: 0.015	Verdict: 1.509
• Contact			
Distribuitor: Flamingo Computers		Web: www.flamingo.ro	
Telefon: 01-236.20.00		Preț: 215\$	

Gigabyte Radeon 7000Pro

Gigabyte se orientează în oferirea de soluții ATI

Odată ce a renunțat (mai de voie mai de nevoie) la a mai produce plăci video cu chipset-uri NVIDIA, Gigabyte a primit în plin vestea retragerii STM (cu al său Kyro) de pe piața chipset-urilor grafice. Placa pe care am primit-o spre testare este astfel una bazată pe chipset ATI și mai precis pe RadeonVE. Producătorii au încercat să ofere cât mai multă valoare acestei plăci. Astfel, ea a fost dotată cu conector TV-Out, S-Video out, 3 jocuri și nu în ultimul rând 64 Mb. Viteza memoriei însă, de 6ns, împreună cu chipset-ul au dus la obținerea unor performanțe reduse în jocuri. La rezoluții de peste 1024x768 nu se poate practic juca nimic, placa fiind dedicată utilizatorilor "home office" mai mult decât celor pasionați de jocuri.

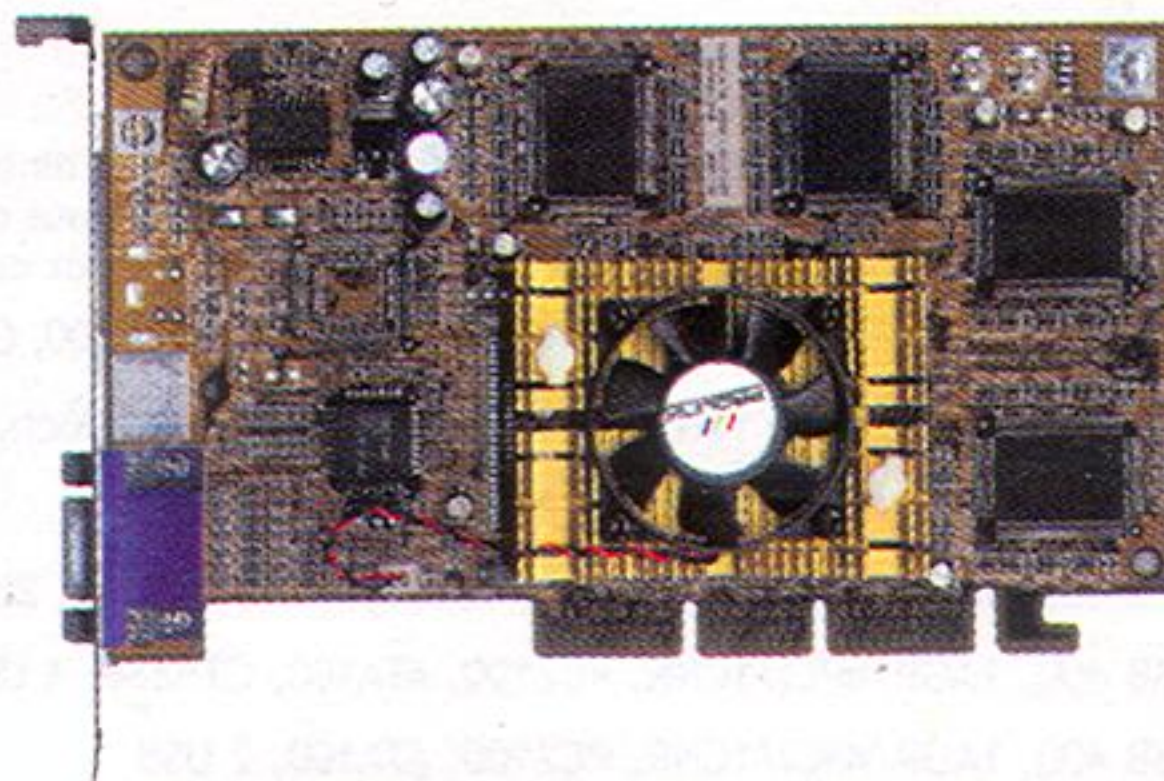


• Detalii tehnice			
Chipset: RadeonVE	Frecvență chipset: 155	TV-Out: da	
Memorie: 64Mb SDR, 6ns	Frecvență memorie: 155	DVI: nu	
S-Video Out: da	Bundle: 4X4 Evo, Oni, Serious Sam		
• Rezultate teste			
3D Mark 2001	Quake 3	Dronez	Video Mark
1024: 1507	640: 71.1	1024: 33.85	2024
1280: 886	1280: 15.3	1280: 19.35	Q733 P761 F530
• Evaluare (puncte)			
Performanțe: 0.601		Dotări: 0.005	Verdict: 0.606
• Contact			
Distribuitor: UltraPro		Web: www.ultrapro.ro	
Telefon: -		Preț: 54.5\$	

PixelView GeForce2 Ti 64

Memorie de 4ns și chipset Titanium

GeForce2 Titanium64 vine în diferite forme iar una dintre ele este cea propusă de firma ProLink. Din punct de vedere al dotărilor sau al performanțelor placa nu depășește și nici nu este depășită cu marje semnificative de concurenții din aceeași categorie de chipset. Astfel, reprezentative pentru cele două categorii este prezența TV-Out-ului (și doar a lui) o parte de dotări în timp ce memoria plăcii de 64Mb DDR are o viteză de 4 nanosecunde. Ca aspect, chiar dacă de obicei nu există veleități deosebite la această categorie, placa se încadrează în segmentul celor "nu frumoase", cu un radiator și cooler cu aspect nu foarte profesionist. Este în directă concurență cu GeForce4 MX440 de care este depășită.

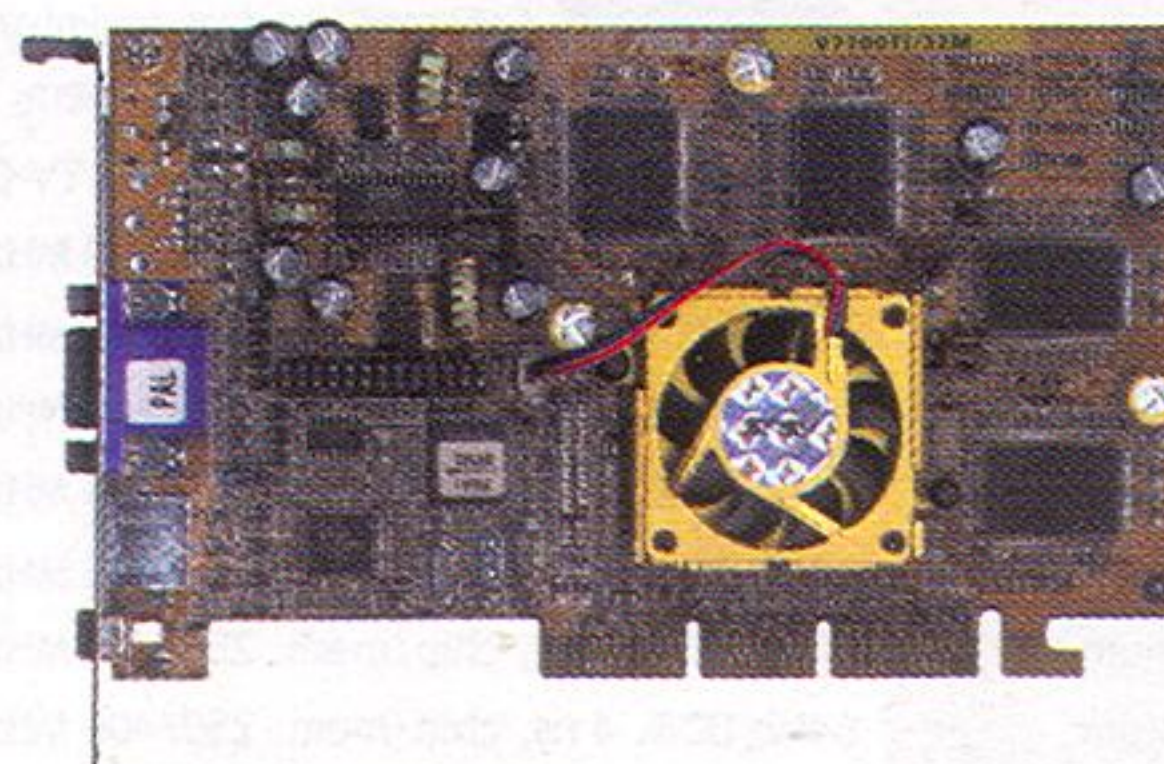


• Detalii tehnice			
Chipset: GeForce2 TI	Frecvență chipset: 250	TV-Out: nu	
Memorie: 64Mb DDR, 4ns	Frecvență memorie: 400	DVI: nu	
Video-In: nu	Dual Head: nu		
• Rezultate teste			
3D Mark 2001	Quake 3	Dronez	Video Mark
1024: 4750	640: 186.5	1024: 58.5	2173
1280: 3366	1280: 80.2	1280: 52.06	Q780 P793 F600
• Evaluare (puncte)			
Performanțe: 1.273		Dotări: 0	Verdict: 1.273
• Contact			
Distribuitor: Ager		Web: www.ager.ro	
Telefon: 01-335.73.04		Preț: - \$	

ASUS V7700 Ti 32

Cu o memorie de 5ns, overclocking-ul este imposibil

Asus reușește întotdeauna să dovedească lucruri care pe hârtie nu sunt foarte posibile. Dacă analizăm această placă vedem pe lângă un design cel puțin ciudat, plin de condensatori și cu conectorul TV-Out situat undeva în marginea plăcii și doar 32Mb de memorie la 5 nanosecunde. Ultimele două caracteristici ar face să ne punem probleme privind performanțele plăcii însă nu este nici mai surprinzător decât să observi că performanțele ei sunt aproape identice cu cele ale plăcii ProLink. Cei 32Mb mai puțin și viteza lor mai redusă elimină evident posibilitățile overclocking-ului însă totodată nici nu afectează performanțele la rezoluții mai mici de 1280x1024. În concluzie, dacă sunteți fani Asus, puteți echivala Ti32 cu Ti64.



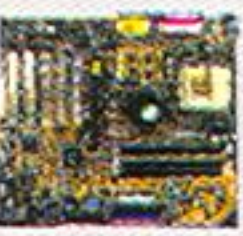
• Detalii tehnice			
Chipset: GeForce2 TI	Frecvență chipset: 250	TV-Out: da	
Memorie: 32Mb DDR, 5ns	Frecvență memorie: 400	DVI: nu	
S-Video Out: da	Bundle: Messiah, DVD Player, ST: New Worlds		
• Rezultate teste			
3D Mark 2001	Quake 3	Dronez	Video Mark
1024: 4690	640: 192.7	1024: 57.5	2175
1280: 3294	1280: 79.1	1280: 51.08	Q780 P795 F600
• Evaluare (puncte)			
Performanțe: 1.273		Dotări: 0.015	Verdict: 1.288
• Contact			
Distribuitor: Ager		Web: www.ager.ro	
Telefon: 01-335.73.04		Preț: 102\$	

Topuri XtremPC


Topurile XtremPC revin, după o lipsă de o lună, într-un nou format. Mai puțin bogate în poze dar mai bine structurate după categoriile de informații oferite, noile topuri doresc să vă ofere o mult mai ușoară comparare a produselor, o mai clară diferențiere a caracteristicilor și nu în ultimul rând a diferenței de valoare dintre anumite soluții. Lipsa vechilor produse din top nu are darul de a aduce "prejudicii" de informare, deoarece majoritatea sunt deja produse care au fost înlocuite cu altele noi de către producătorii lor. În plus, utilizarea unui nou

sistem de testare și notare (despre care puteți citi în avanpremieră rubricii hardware) face imposibilă compararea noilor soluții cu cele vechi. Cel mai fidel instrument de relevare a performanței dar și a prețurilor, topul de produse, va cunoaște de acum o actualizare mult mai dinamică, cu produse noi din fiecare categorie testate lunar. Și nu, nu vă îngrijorați, acestea nu sunt singurele topuri, urmând a fi prezente topuri de CD-Writere, sisteme de boxe, playere MP3 și a tot ceea ce mai ține de domeniul multimedia & entertainment.

PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
NOU 1	ASUS	A7N266	1.830	180	nForce420	 Chiar dacă folosind MX-ul din dotare nu a avut rezultate prea bune (cu circa 75 de fps-uri mai puțin în Quake3), imediat ce a fost instalată cu sistemul standard de test placa a lăsat în urmă toate celelalte contracandidate.	1.131	1.237	0.8	Ager
NOU 2	ASUS	A7V266-E	1.735	195	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, CMI8738, RAID 0/1, 4 USB	1.073	1.165	0.8	Ager/Depozitul de calculatoare
3	Jetway	866AS Ultra	1.708	88.5	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.091	1.195	0.2	UltraPro
4	Abit	KR7A Raid	1.679	159	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, RAID 0/1/0+1 ATA133, 4 USB	1.046	1.086	0.8	Tape Computer/Sistec
NOU 5	MSI	K7T266 Pro2	1.668	155	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, Raid 0/1, 6 USB	1.014	1.127	0.9	Flamingo Computers
NOU 6	DFI	AD70-SR	1.619	104	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, RAID 0/1, 2 USB	1.015	1.067	0.7	Tape Computer
NOU 7	ASUS	A7A266-E	1.601	120	AliMagik1	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA133, CMI8738, 4 USB	1.003	1.096	0.5	Ager
NOU 8	ASUS	A7V266	1.599	125	KT266	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, 4 USB	0.994	1.148	0.3	Ager
NOU 9	Transcend	TS-AKR4	1.582	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.996	1.132	0.2	ProVision
NOU 10	Totem	TM-S735MD	1.555	78	Sis735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.979	1.112	0.2	ProVision
NOU 11	ECS	K7S5A	1.548	61	Sis735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.962	1.110	0.3	Sistec
NOU 12	Acorp	7KT266A	1.542	85.4	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.976	1.083	0.3	Depozitul de calculatoare
NOU 13	Gigabyte	GA 7VTXH	1.518	105	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.898	1.160	0.4	Tornado
NOU 14	ECS	K7VTA3	1.443	63	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.888	1.070	0.2	Sistec

PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
NOU 1	ASUS	P4B266	1.662	153	i845D	 Performanțele obținute sunt cele mai mari dintre toate plăcile i845D pe care le-am testat. Ca de obicei, placa Asus oferă o serie de facilități care chiar dacă nu sunt indispensabile se pot dovedi foarte utile.	0.985	1.254	0.5	Ager/Depozitul de calc.
NOU 2	MSI	845 Ultra-AR	1.653	159	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI87386ch, 4 USB	0.957	1.197	0.8	Flamingo Computers
NOU 3	Jetway	S446	1.615	98.8	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 4 USB	0.968	1.274	0.1	UltraPro
NOU 4	Transcend	TS-ABR4/NR	1.576	159	i845D	FSB 400, 1AGP Pro/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2USB, Lan 10/100	0.871	1.249	0.8	ProVision
NOU 5	Gigabyte	GA-8IRX	1.494	134	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CT5880, 4 USB, Dual Bios, 128DDR	0.833	1.202	0.6	Tornado
NOU 6	DFI	NB70-SC	1.461	135	i845D	FSB 400, 1AGP/4PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB	0.862	1.158	0.2	Tape Computer

ACCELERATOARE 3D

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)
1	Leadtek	WinFast Titanium 500	1.730	380	Titanium 500 GeForce3	 Cel mai performant chipset din lume rămâne încă Titanium 500. Apariția lui GeForce4 și mai ales a seriei Titanium GeForce4 va aduce schimbări importante în clasament.	1.710	0.02	Best / UltraPro (O)
2	Abit	Siluro GF3 Vio	1.574	299	Titanium 200	64Mb DDR, chip/mem: 200/460MHz, TV-Out, DVI	1.559	0.015	Tape Computer (D)
3	Leadtek	WinFast Titanium 200	1.510	198	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI, 2 jocuri	1.495	0.015	Skin Media (D)
4	Creative Gigabyte	GeForce3 Titanium200	1.509	215	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.494	0.015	Flamingo Computers (D)
5	Gigabyte	Thundra GF3200	1.500	274	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.485	0.015	Tornado (D)
6	Inno3D	Titanium200	1.478	192	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz	1.478	0	Best Computers (O)
NOU 7	Leadtek	A170DDR	1.434	138	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out, WinFox 2.0	1.424	0.01	Skin Media (D)
NOU 8	ASUS	V7700 T132	1.288	102	Titanium	32Mb DDR, 5 ns, chip/mem: 250/400 MHz, TV-Out, SVideo Out, 2 joc.	1.273	0.015	Ager (D)
NOU 9	ProLink	PixelView GeForce2 Ti64	1.273	114	Titanium	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 250/400 MHz	1.273	0	Ager (D)
NOU 10	Gigabyte	Radeon7000 Pro	0.606	54,5	Radeon VE	64Mb SDR, 6 ns, chip/mem: 155/155 MHz, TV-Out	0.601	0.005	UltraPro (D)

E X C E L E N T Ă S I P A S I U N E

FEBRUARIE 2002

AUTO & Stil

PREȚ 44500 lei

AUDI
AVANTISSIMO

LINCOLN
CONTINENTAL

DODGE
RAZOR

E MERCEDES
E-CLASS



eveniment

SALONUL AUTO DE LA

DETROIT

nobby

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

Viitorul transmisiilor video online depinde de Apple

► Apple a întârziat lansarea QuickTime 6, ultima generație a player-ului audio-video, pentru că nu a putut ajunge la o înțelegere cu MPEG4 LA, un consorțiu format din reprezentanți ai 17 companii ce dețin brevete legate într-un fel sau altul de noul standard video. Dacă s-ar fi urmat termenii de licențiere impuși de MPEG4 LA, s-ar fi ajuns în situația ca oricine dorește să transmită un flux video pe Internet să plătească o taxă pe minut echivalentă cu 2 cenți pentru fiecare oră de clip-uri video. Deși poate părea extrem de puțin, acești doi cenți se acumulează și ajung la sume piperate pentru o companie care transmite online sute de ore de clipuri video la mii de clienți.

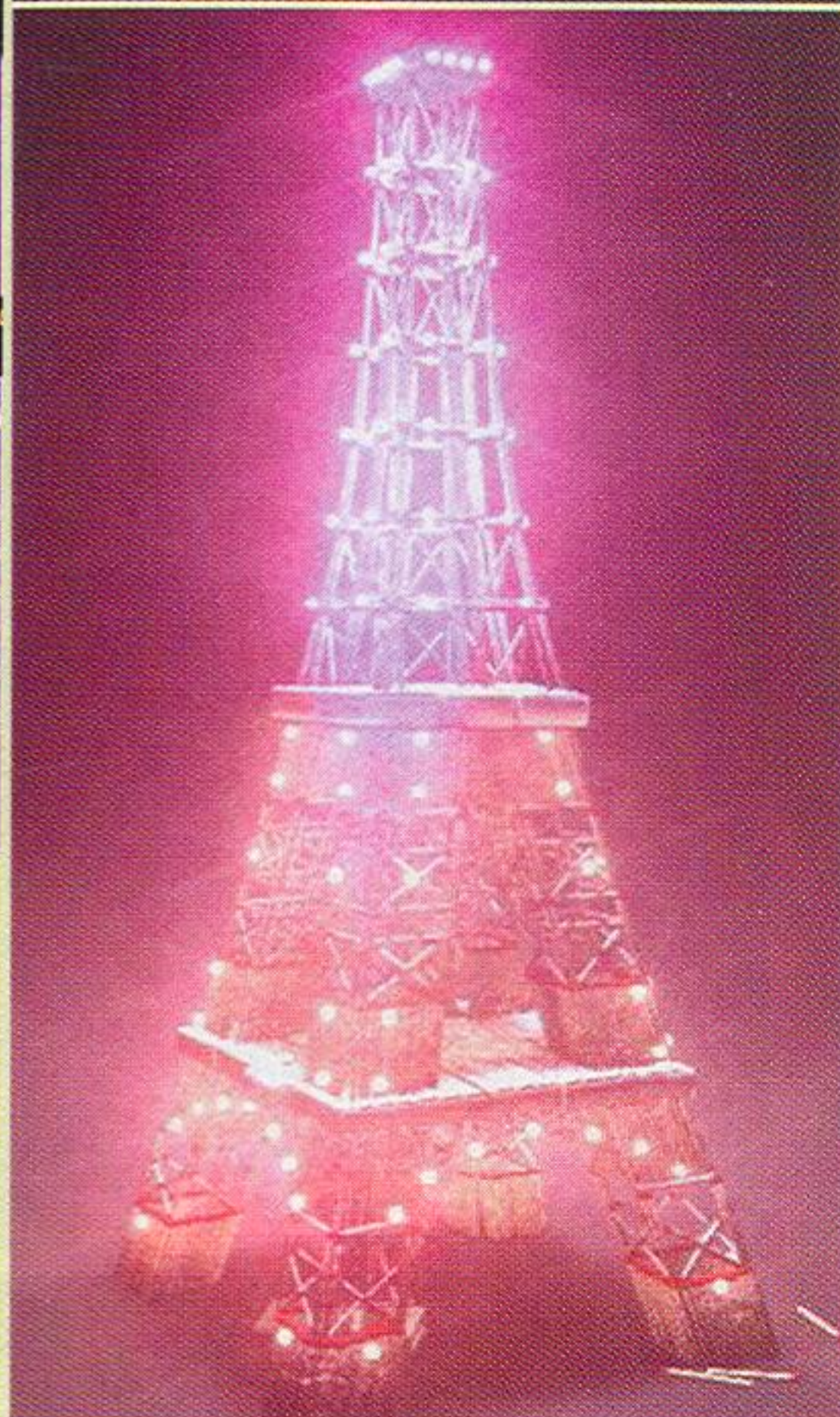
Apple, cel mai puternic susținător al standardului MPEG4, a replicat făcând un pas înapoi: deși sfârșitul lunii februarie ar fi trebuit să coincidă cu lansarea QuickTime 6 și QuickTime Broadcast (o nouă tehnologie de streaming), ambele construite pe baza standardului MPEG4, acestea au fost întârziate până la o dată nedefinită. Mesajul pe care vrea să îl transmită Apple este: revizuiți-vă politica de licențiere, sau găsim alt codec pentru programele noastre. "MPEG4 este o tehnologie uimitoare și probabil cel mai bun codec pentru Apple, însă nu este singurul", a declarat Phillip Schiller, vicepreședintele departamentului de marketing de la Apple.

Standardul MPEG4, ce include suport pentru noua tehnologie AAC (Advanced Audio Codec), este cea mai bună șansă pe care Apple o are pentru a depăși concurenții săi direcți, Microsoft și Real Networks, și de a obține supremația în domeniul streaming-ului video online. Acest lucru nu se va întâmpla însă cu siguranță în condițiile impuse de MPEG4 LA. Microsoft și Real Networks nu au aderat încă în nici un fel la noul standard, dar odată ce el se va răspândi la scară largă, vor fi probabil nelipsiți.

Va mai trece mult timp până ce vom avea posibilitatea să urmărim transmisiile video full-screen fără buffering și fără scâpări de sunet? Rămâne de văzut.

audiogalaxy
Now in
Music Search go -- Jump To -- go
featured artist
Sufjan Stevens
Stevens' sound falls somewhere between a cheesy 80s cop-show theme song on crack, creepy circus music, and Mouse on Mars playing the soundtrack to
Braveheart.
especially good to, well,
departments
Rock/Alternative
Electronica
Metal
Punk
Blues
Folk
Jazz
Hip-Hop
Country
inside audiogalaxy
Download Satellite
Users
Groups
All Genres
Software / Hardware
Feature Archive
Record Labels
Bulletin Board
featured dept
jazz
Yesterday Quintet
Famed undergr
Madlib tries his hands at next-g
getting funky and soulful with (tr
as YNQ. More than a simple reb
records he loves, YNQ taps into
fusion, funk, and all that other e

interviu	52 Interviu: Google
grafică	54 Macromedia Director 8.5 ShockwaveStudio 56 Galerii Xtreme
editare audio	58 EJay Music Director 60 Combustion 2
editare video	59 Adobe After Effects 5.5
Internet	Xplorer Xtrem



PRIMA
trebuie doar să crezi

CÂND ÎNCEPE? MILIARDAR



16 FEBRUARIE

**CORECT!
SPECTACOLUL VOTAT
DE MII DE TELESPECTATORI
DREPT CEL MAI BUN CONCURS
DE TELEVIZIUNE
REVINE CU OBSEDANTA ÎNTREBARE
CARE L-A FĂCUT CELEBRU
ÎN TOATĂ LUMEA:
VREI SĂ FII MILIARDAR?
UITE-TE ȘI TU
ȘI AI SĂ VEZI CĂ VREI.**

**VREI SĂ TE ÎNSCRII?
DIN 10 FEBRUARIE
O POTI FACE DIN NOU
LA 01-891.39.39
(NUMĂR APELABIL DE LA
TELEFOANELE CONECTATE
LA CENTRALE DIGITALE,
29.000 LEI/MIN.)
SAU LA NUMĂRUL
DE PE CARTELA MILIARDARILOR
(NUMĂR FĂRĂ SUPRATAXĂ,
APELABIL DE LA ORICE TIP
DE TELEFON;
COSTUL UNEI CARTELE:
15.000 DE LEI).**

**DIN 16 FEBRUARIE,
ÎN FIECARE SĂMBĂTĂ
ȘI DUMINICĂ DE LA ORA 19:00,
LUNI DE LA ORA 20:00**



“Google s-a ridicat rapid în vârful ierarhiei pentru că a știut să se concentreze strict pe tehnologia de căutare. Am construit un motor de căutare de calitate care a atras o mulțime de utilizatori loiali.”

interviu



David Krane

Google Director of Corporate Communications

■ Când și cum a apărut Google?

Dezvoltarea motorului Google a început în 1995 la Universitatea Stanford din Statele Unite. Fondatorii companiei noastre, Larry Page și Sergey Brin s-au întâlnit în cadrul programului de doctorat în cibernetică și au început să colaboreze împreună la diferite proiecte. Nu a trecut mult până când s-a născut ideea Google. Site-ul Google.com a fost lansat oficial ca versiune beta în septembrie 1998. Fondurile inițiale au venit de la mai mulți investitori din Silicon Valley (indivizi și instituții cum este Universitatea Stanford). Ceva mai târziu compania a mai adunat 25 de milioane de dolari de la Kleiner Perkins și Sequoia Capital.

■ De unde vine numele de Google?

Google este un joc de cuvinte bazat pe termenul "Googol", care a fost născocit de Milton Sirotta, nepotul matematicianului american Edward Kasner pentru a descrie numărul reprezentat de cifra 1 urmată de 100 de zerouri. Utilizarea termenului de

către Google reflectă misiunea companiei de a organiza imensa cantitate de informație disponibilă pe Internet.

■ Nu cu mult timp în urmă, Google era doar un alt motor de căutare. Cum a ajuns cel mai utilizat?

Google s-a ridicat rapid în vârful ierarhiei pentru că a știut să se concentreze strict pe tehnologia de căutare. Nu am încercat să devenim un portal și să ne pierdem în proiecte colaterale gen e-mail gratuit, horoscop sau chat-uri. În schimb am construit un motor de căutare de calitate care a atras o mulțime de utilizatori loiali.

■ Cât de mulți oameni sunt implicați în compania Google?

Compania are în prezent 275 de angajați în întreaga lume. Jumătate dintre ei fac parte din departamentul tehnic și se concentrează pe networking, dezvoltare de produs și cercetare. Cealaltă jumătate se ocupă cu vânzări, marketing, contabilitate și alte operațiuni.

■ Ce hardware și software folosește Google?

Serverele Google sunt în esență foarte ieftine, PC-uri obișnuite ce rulează Linux (Red-Hat 6.2) și care sunt legate în clustere. Am personalizat destul de mult software-ul pe care îl folosim pentru a răspunde cerințelor motorului de căutare.

■ Alte motoare de căutare au început să accepte bani pentru plasarea anumitor site-uri pe poziții preferențiale în paginile cu rezultate. De ce nu adoptă și Google această politică?

Google consideră că rezultatele obiective, neinfluențate în nici un fel sunt cel mai bun produs pe care îl poate oferi utilizatorului. Din moment ce avem această politică, utilizatorul va avea încredere în noi. Nu planuim să implementăm nici în viitor un sistem de plată pentru o plasare preferențială în paginile cu rezultate. Veniturile noastre vin din două surse principale: publicitate și servicii de search (punerea la dispoziție a motorului Google oricărui site din întreaga lume).

■ Dați-ne câteva detalii despre sistemul de ierarhizare al paginilor?

Sistemul PageRank calculează obiectiv importanța paginilor web calculând o ecuație cu 500 de milioane de variabile și cu două miliarde de termeni. Google nu numără link-uri, ci folosește întreaga structură de link-uri ca pe un instrument organizatoric. În esență, Google interpretează un link de pe pagina A către

Cele mai căutate FEMEI în 2001



1. Britney Spears
2. Pamela Anderson
3. Jennifer Lopez
4. Madonna
5. Aaliyah
6. Kylie Minogue
7. Shakira
8. Anna Kournikova
9. Andrea Thompson
10. Mariah Carey

Cei mai căutați BĂRBAȚI în 2001



1. Nostradamus
2. Osama bin Laden
3. Eminem
4. Michael Jackson
5. Howard Stern
6. George Harrison
7. Josh Hartnett
8. Dale Earnhardt
9. Bob Marley
10. Michael Jordan

Cele mai căutate FILME în 2001



1. Harry Potter
2. Lord of the Rings
3. Final Fantasy
4. Tomb Raider
5. Shrek
6. Pearl Harbor
7. Moulin Rouge
8. Planet of the Apes
9. American Pie 2
10. The Fast and the Furious



contactul direct cu maestrul Internetului

pagina B ca pe un "vot" al paginii A pentru pagina B. Importanța unei pagini este determinată de voturile pe care le primește, dar nu doar în funcție de numărul lor. Voturile date de pagini (și cu atât mai mult de cele "importante") au mai multă greutate în calcularea rezultatului final și ajută alte pagini să primească un calificativ Page Rank mai mare. Se poate spune că tehnologia Google folosește inteligența colectivă a Internetului pentru a determina importanța unei pagini.

■ Ne puteți da un sfat despre cum să își îmbunătățească cineva poziția în ierarhia site-urilor în mod fair-play?

Cel mai bun sfat pe care îl putem oferi este să vă asigurați că există link-uri către site-ul vostru de pe alte site-uri "importante" de pe Internet. Aceste link-uri vă vor ajuta să vă plasați avantajos pe o pagină cu rezultate.

■ Care este tehnologia din spatele motorului de căutare de imagini? Intenționează Google să folosească la un moment dat căutarea vizuală a imaginilor?

Tehnologia este în mare parte similară celei de pe Google.com. Am putea introduce suport pentru căutarea vizuală a imaginilor, dar doar după ce problemele juridice din acest domeniu vor fi rezolvate.

■ Ce a vrut Google să obțină când a decis să ofere arhivele complete ale Usenet?

Scopul nostru a fost să conectăm oamenii la una dintre cele mai importante surse publice de informație - 20 de ani de conversații pe Internet.

■ Cunoașteți trucurile la care recurg oamenii pentru a-și "sălta" pagina mai sus în ierarhia rezultatelor (cuvinte scrise cu "cerneală invizibilă" în pagină, metawords gen "Casa lui Moș Crăciun") în paginile distribuitorilor de hardware?

Da, suntem conștienți de aceste tactici.

Tehnologia Google este construită în așa fel încât este implicit rezistentă la astfel de manipulări. Și dacă descoperim că un webmaster a implementat vreun astfel de truc, luăm măsurile de rigoare.

■ Google are o lățime de bandă imensă și atunci când pleacă la vânătoare de site-uri pentru a le indexa, unele servere nu rezistă ratei de transfer și colapsează. Fie că au un design mai bun sau unul mai prost, cert este că nu pot oferi Google tot ceea ce vrea atât de repede pe cât vrea. Cum poate fi evitată această situație? Google respectă tag-urile care spun "nu îmi indexa site-ul" incluse de webmasteri în pagini. De asemenea credem că ritmul în care indexăm un site este unul acceptabil. Pentru mai multe informații în această problemă vă recomandăm să lecturați sfaturile din pagina <http://www.google.com/webmasters>

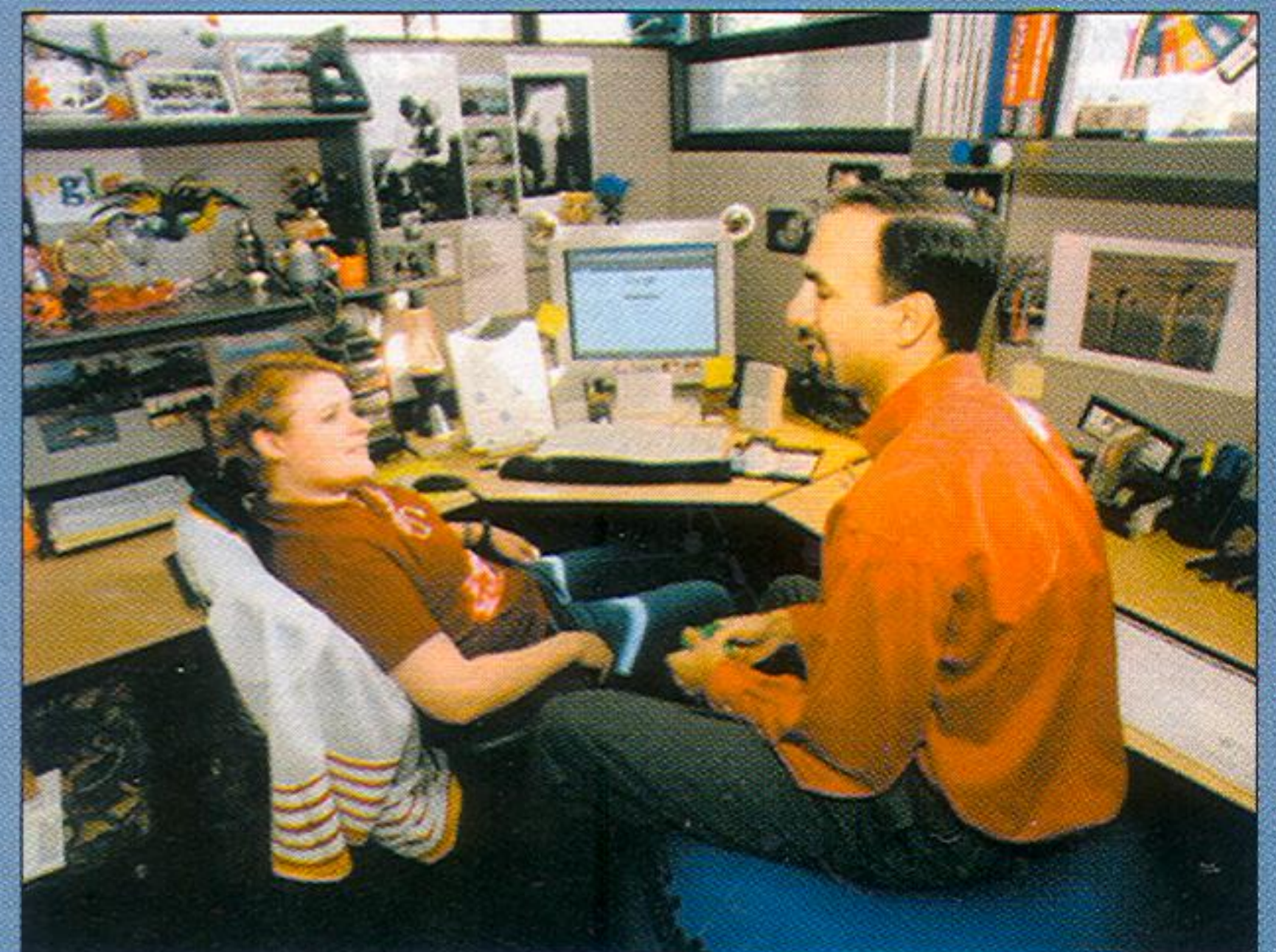
■ Pagina de start Google este aerisită și eficientă, iar logo-ul schimbător este o idee excelentă. Cum ați ajuns la acest concept și cine se ocupă de design?

Scopul nostru inițial a fost să îi punem pe utilizatori în contact cu informația pe care o caută cât mai repede posibil. Ne păstrăm acest scop în continuare, iar interfața simplă este un element-cheie al realizării lui. Schimbăm logo-ul Google din când în când pentru a celebra diverse sărbători naționale sau internaționale și pentru a evidenția evenimente importante care au avut loc în acea zi în trecut.

■ La ce ne putem aștepta în viitor de la Google?

Google va continua să personalizeze motorul de căutare pentru cât mai multe limbi străine și să adauge mereu noi surse de informare.

"Google este un joc de cuvinte bazat pe termenul "Googol", care a fost născocit de Milton Sirota."



Cele mai căutate FORMAȚII în 2001



1. Beatles
2. U2
3. Nsync
4. Backstreet Boys
5. Linkin Park
6. Pink Floyd
7. Metallica
8. Limp Bizkit
9. Blink 182
10. Enya

Cele mai căutate JOCURI VIDEO în 2001



1. CounterStrike
2. The Sims
3. Operation Flashpoint
4. Moorhuhn 3
5. Wolfenstein
6. Commandos 2
7. Empire Earth
8. Max Payne
9. Diablo 2
10. Fifa 2002

Cele mai căutate PRODUSE în 2001



1. Windows XP
2. Xbox
3. PlayStation 2
4. GameCube
5. Nokia 5510
6. Internet Explorer 6
7. Nokia 3310
8. GameBoy Advance
9. iPod
10. Nokia 8310

Cele mai căutate SERVICII DIN DOMENIUL MP3



1. Morpheus
2. Napster
3. Gnutella
4. Kazaa
5. Audiogalaxy
6. iMesh
7. Limewire
8. Bearshare
9. Aimster
10. MP3pro

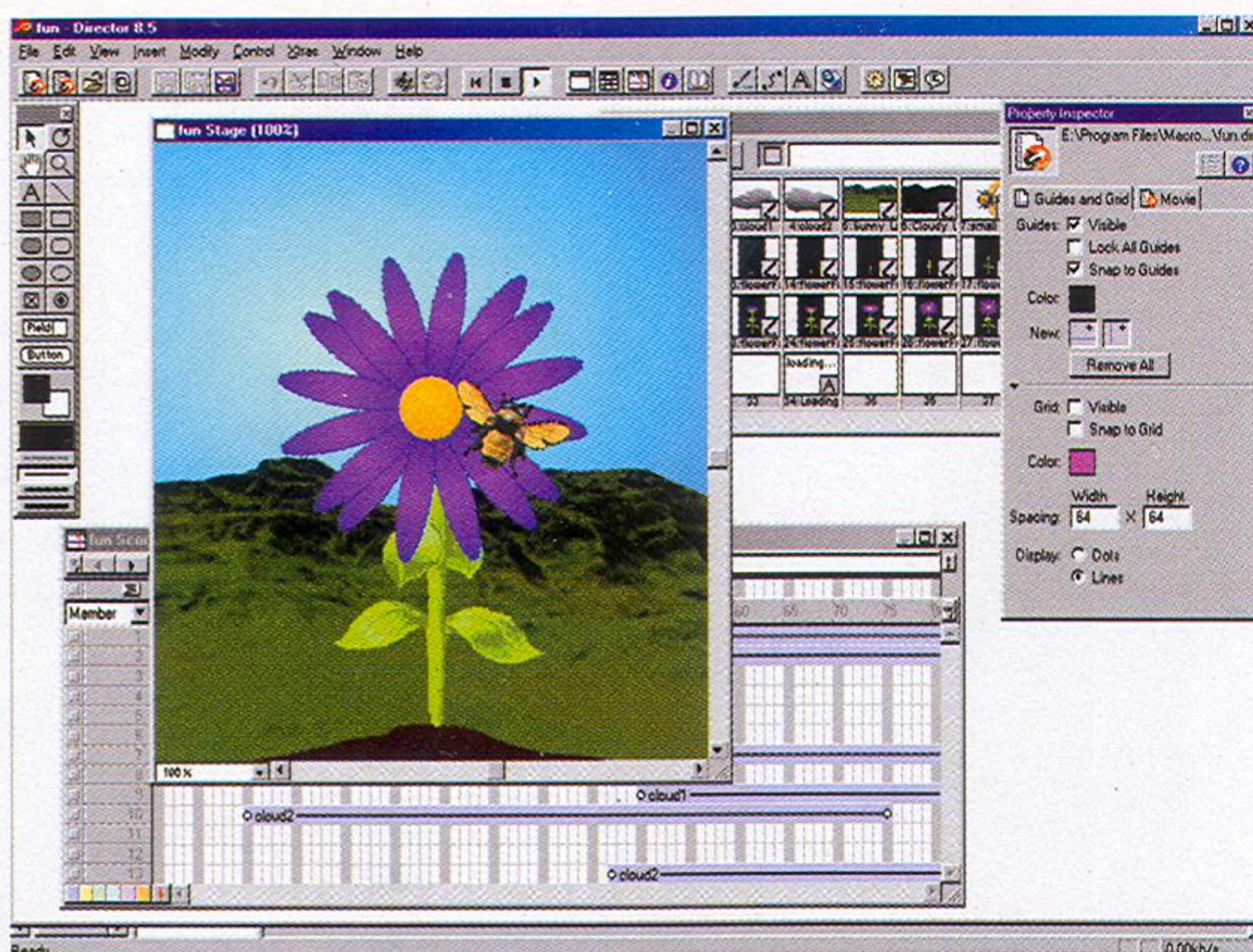
Macromedia Director 8.5 Shockwave Studio

O platformă multimedia care ar putea schimba fața Internetului

DE-A LUNGUL anilor,

competiția dintre platformele multimedia de la Macromedia a dat rezultate și Flash a reușit să devină un produs mult mai popular decât Director, situație datorată pe de o parte faptului că Flash este mult mai simplu de utilizat (Director are un manual de 400 de pagini doar pentru Lingo, limbajul de scripting pe care îl utilizează), iar pe de altă parte răspândirii mai mari de care se bucură Flash Player față de Shockwave Player. Ca și Flash, Director poate fi folosit pentru a crea orice produs multimedia: de la prezentări de produs până la jocuri și de la meniuri de autorun pentru CD-uri la enciclopedii interactive. Macromedia nu a lămurit mai deloc problema, ba chiar dimpotrivă (fișierele Flash au extensia SWF, de la Shockwave file, iar fișierele Shockwave au extensia DCR, de la Director). Dacă este să le delimităm în vreun fel, atunci se poate spune că diferența constă în complexitatea produsului final. Flash are limitele lui, peste care nu se poate trece, decât dacă sunteți ași în programare. Cu Director însă, nu sunteți limitați decât de propria creativitate și de timpul pe care sunteți dispus să îl investiți în învățarea programului.

Din punct de vedere calitativ-istoric,



importate, că scheletul pentru animație trebuie creat de asemenea în pachetul sursă și exportat odată cu obiectul, însă acum să fim serioși: cine se aștepta să creeze modele 3D în Director? Modulul de creație nu ar fi avut cum să fie eficient implementat și în plus Director ar fi costat de trei ori mai mult. Ce ar trebui în schimb scos în evidență este faptul că toate scenele sunt scalabile automat, în funcție de sistemul pe care rulează: cei cu calculatoare mai puțin performante vor putea viziona toate scenele realizate pe baza Shockwave 3D, însă nu la aceeași calitate.

3D ÎN ACȚIUNE

După ce ați importat obiectele (în format W3D sau OBJ) și texturile, tot ce trebuie să faceți pentru a crea o animație simplă este să aplicați prin drag&drop acțiuni din librăria de behaviours. Dacă vreți să creați ceva mai complicat, nu vă oprește nimeni, dar trebuie să vă pricepeți puțin la programare: Director 8.5 are 300 de instrucțiuni noi pentru manipularea obiectelor 3D, care sunt explicate pe larg în manualul care a căpătat dimensiuni înspăimântătoare (566 de pagini).

Dacă vreți să îl scutiți pe utilizator de secunde prețioase de download, puteți construi scene din primitive (obiecte de bază tip cilindru, paralelipiped, sferă) care sunt prezente în softul client, transferarea lor de pe server nemaifiind necesară. Același lucru se întâmplă automat în cazul textului 3D sau al sistemelor de particule. De asemenea, avantajul de a folosi obiecte 3D este că un obiect se transferă o singură dată, însă se pot folosi în scenă oricâte instanțe (clone) ale lui este nevoie. Shockwave 3D suportă suprafețe de subdiviziune (subdivision surfaces) astfel că se poate transfera o versiune low-poly a obiectului, care

este "netezit" la nivel de software client.

Caracteristicile care ar trebui să îi facă pe producătorii de jocuri online să salveze nu se opresc aici; mai trebuie incluse detectarea de coliziuni la nivel de poligon, suportul pentru animație scheletală, motion blending (pentru mișcări line între două poziții prestabilite/keyframes) și suport pentru accelerare OpenGL și DirectX 7. În plus, modulul Multiuser Server, dedicat generării de chat room-uri și jocuri multiplayer a fost îmbunătățit semnificativ, permițând gestionarea a 2000 de utilizatori simultan și scripting server-side.

MERITĂ SAU NU MERITĂ?

Una dintre puținele probleme apare la importarea de fișiere 3D: Director 8.5 importă doar fișiere în format OBJ, care este standardul Wavefront. Însă în funcție de program, exportarea în format OBJ se face diferit, și s-ar putea ca la import să vă treziți cu găuri în obiect sau cu texturi aliniate aiurea. Pentru a evita astfel de situații, ar fi bine să folosiți plug-in-urile de export oficiale Macromedia, care sunt disponibile momentan doar pentru 3D Studio Max și Lightwave.

Conținutul Shockwave este în principiu independent de platformă, însă cei care vor să creeze CD-uri multimedia trebuie să țină cont că Director 8.5 nu poate crea aplicații stand-alone multiplatform și că pentru a crea un CD multimedia pentru Mac, au nevoie de versiunea de Macintosh a Director 8.5.

În rest, pachetul este excelent și include ca bonus Fireworks 4 pentru editarea de imagini și Bias Peak LE pentru editare audio. Este greu să ceri mai mult și ne putem aventura să afirmăm că supremația Flash a luat sfârșit și că trebuie să ne așteptăm la o nouă generație de aplicații multimedia și divertisment digital pe Web.



DETALII

- Nume: Director Shockwave Studio
- Versiune: 8.5
- Producător: Macromedia
- Adresă Web: www.shockwave.com
- Distribuitor: N/A
- Procesor: Pentium II 450MHz
- Memorie: 64Mb
- HDD: 100Mb
- Video: Direct 3D 4Mb

Director merită luat în considerare abia de la versiunea a șasea încolo. Progresele înregistrate de atunci sunt remarcabile: i-au fost adăugate o mulțime de opțiuni, a scăpat de bug-uri și interfața a devenit într-un final eficientă. Versiunea 8.5 marchează un pas hotărâtor în evoluția programului: posibilitatea de a crea scene 3D, ce pot fi vizionate cu ajutorul viewer-ului Shockwave 3D.

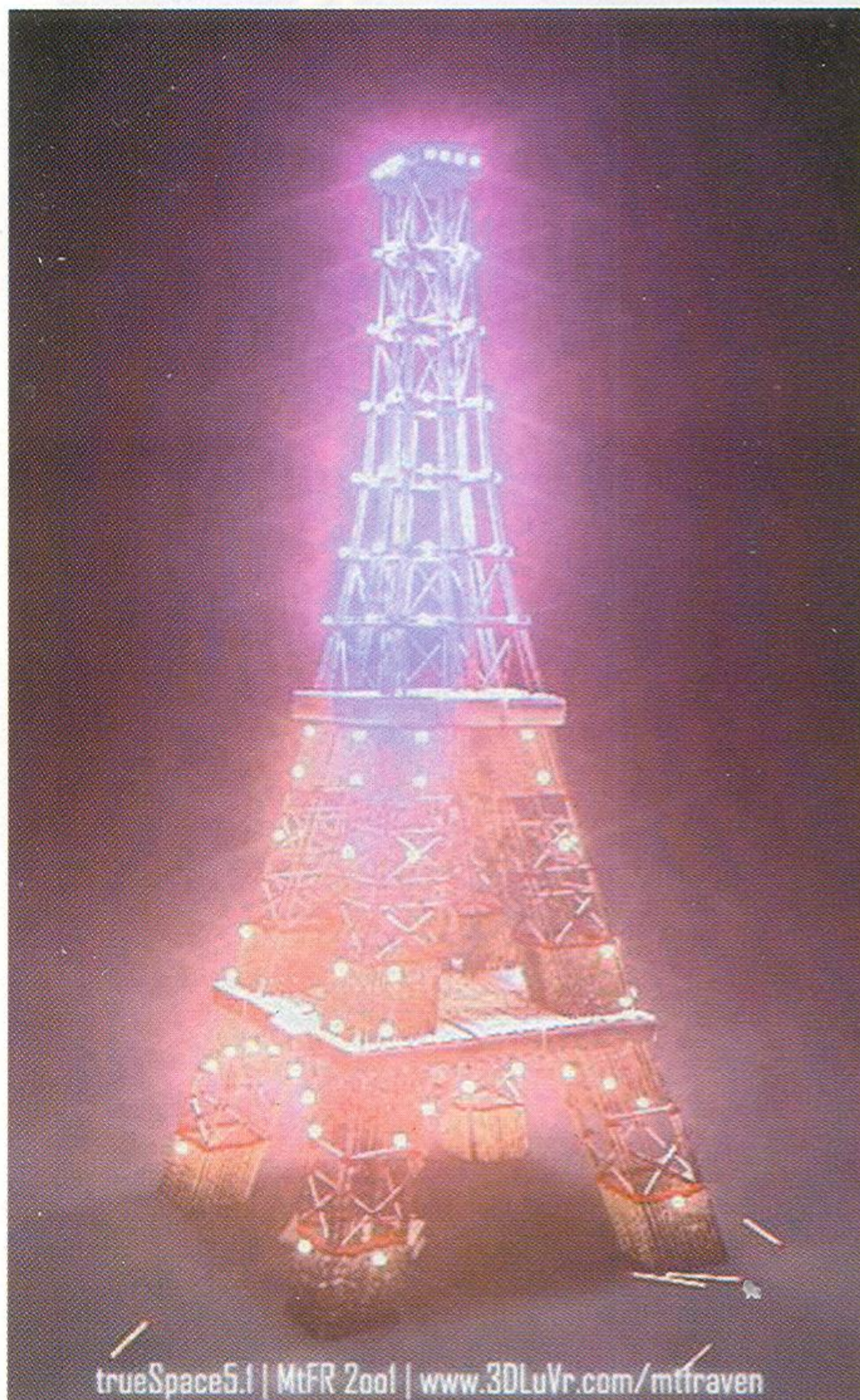
Visul celor care erau nevoiți să utilizeze obiecte 3D prerenderizate în Flash s-a împlinit: acum pot beneficia de randare 3D în timp real, cu suport pentru animații scheletale, detectare de coliziuni, cartoon shading și sisteme de particule. E adevărat că obiectele complexe trebuie create în alte pachete 3D și apoi

VERDICT: 9/10



“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, OP 22, CP 124; tel.: 315.20.42; e-mail: redactia@comunic.ro.



trueSpace5.1 | MtFR Zool | www.3DLuVr.com/mtfraven

Ștefan Giurgiu - "Turnul Eiffel noaptea"



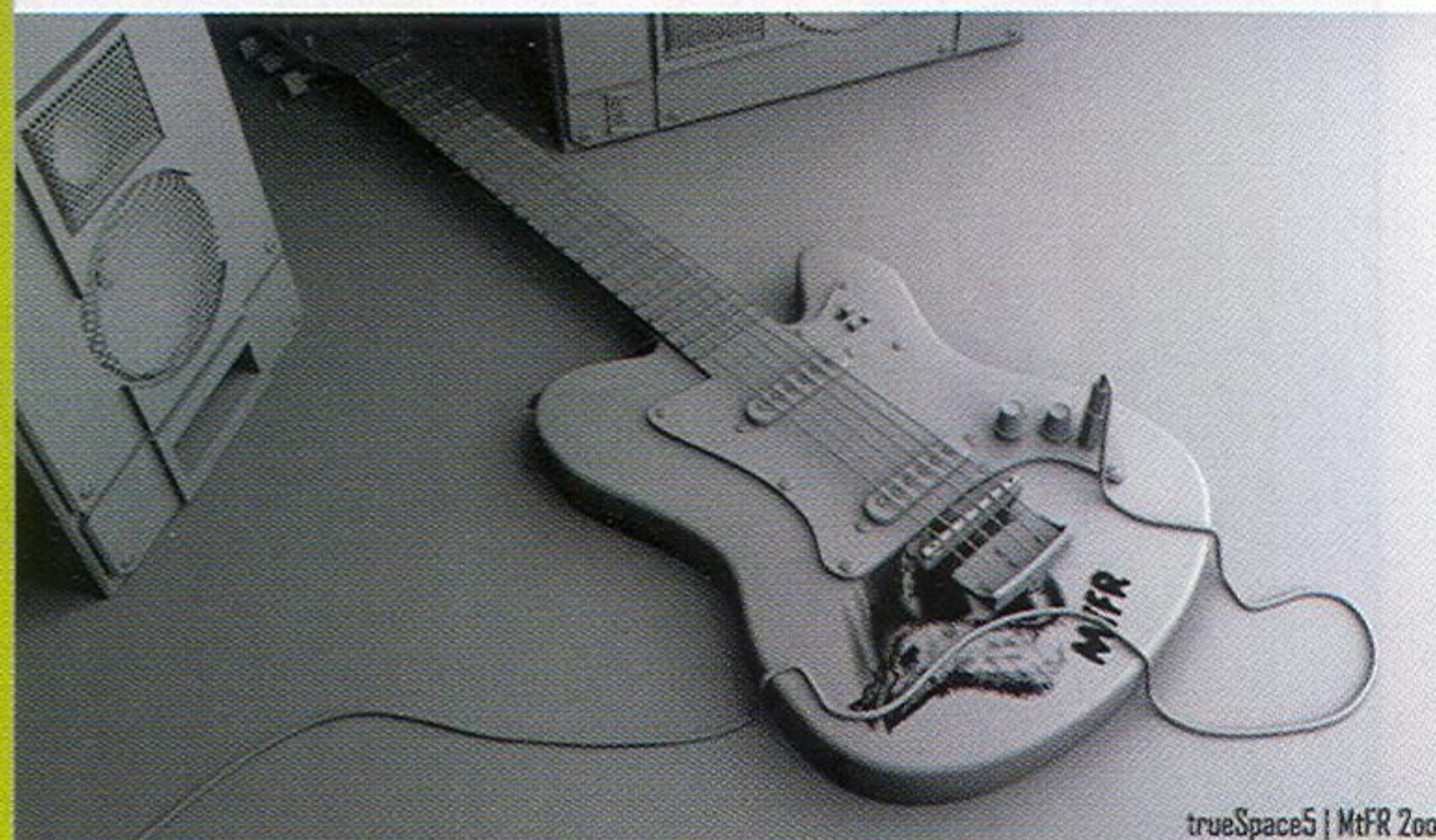
trueSpace5.1 | MtFR Zool | www.3DLuVr.com/mtfraven

Ștefan Giurgiu - "Conquered"



original car model by raz98 (3D Studio MAX 3)
car setup and environment by Max the Fire Raven (trueSpace5.1)
Zoo2

Ștefan Giurgiu - "Race Car"



trueSpace5 | MtFR Zool

Ștefan Giurgiu - "Chitară"

Galerii Xtreme

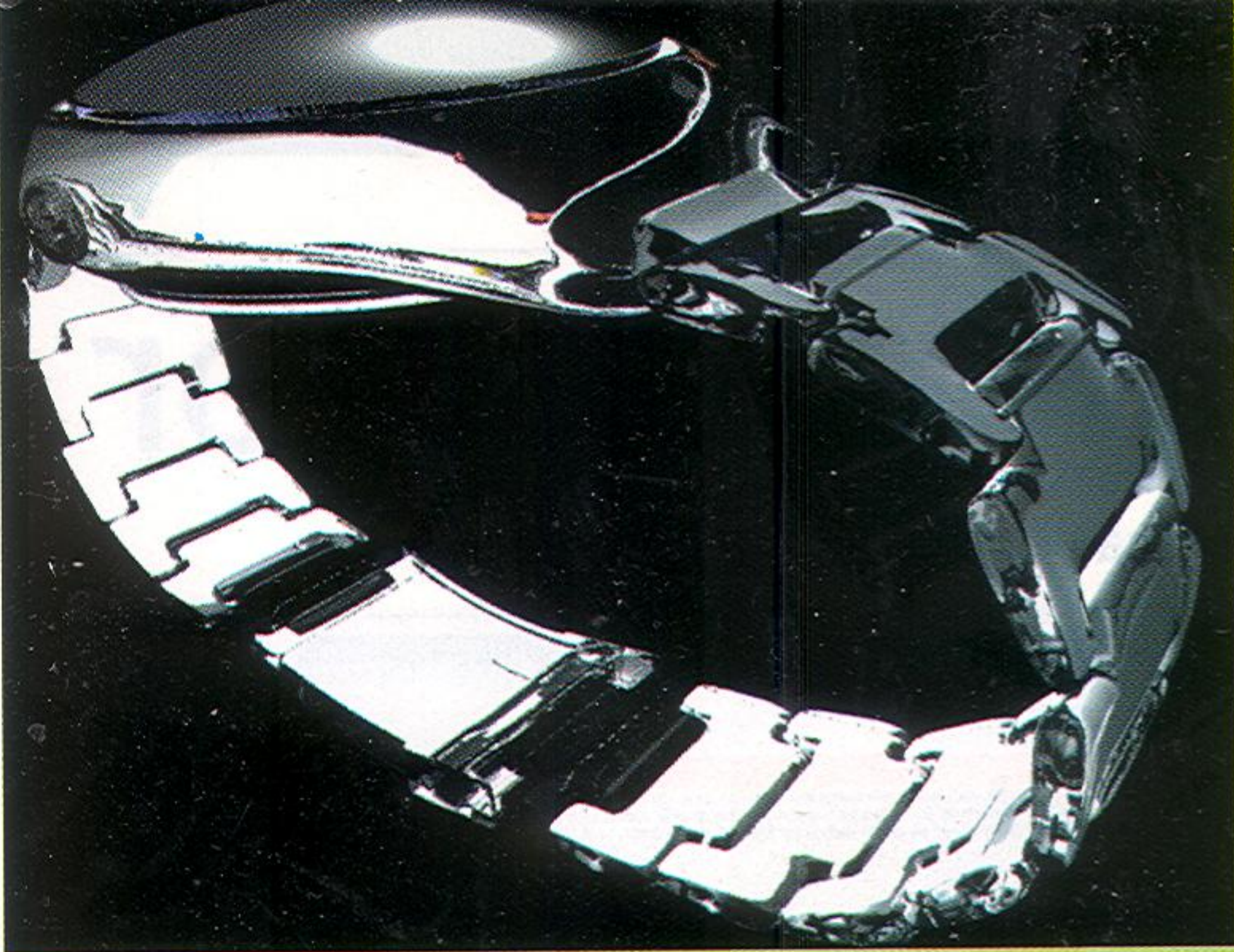
Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

ȘTEFAN GIURGIU

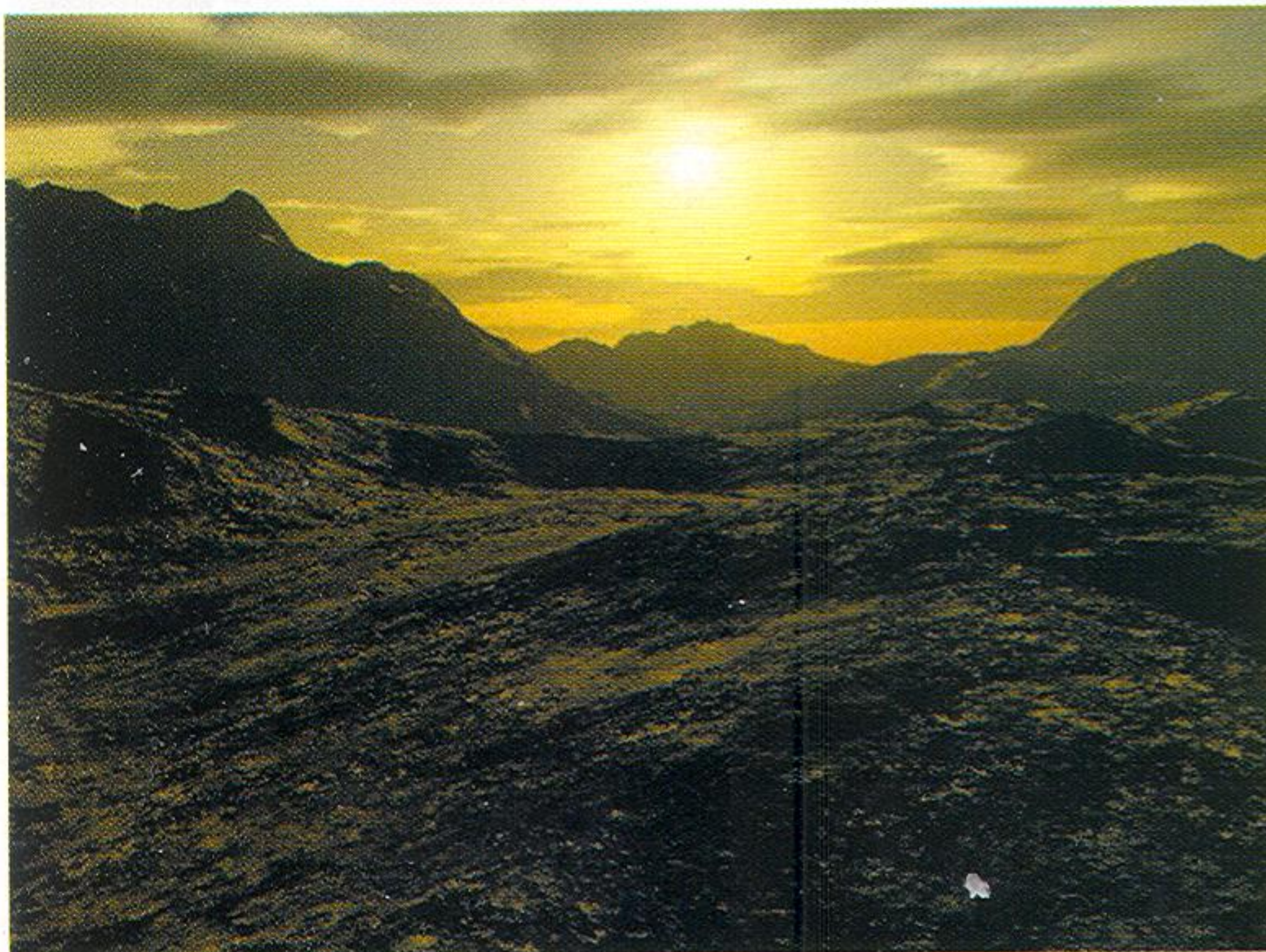
<http://www.3dluvr.com/mtfraven>
thefireraven@personal.ro

Imaginea cu mașina dovedește capacitățile de iluminare image-based ale programului TrueSpace, favoritul lui Max the Fire Raven, un obișnuit al acestei rubrici. Până și el însă a trebuit să se incline în fața capacităților superioare de modelare ale lui 3D Studio Max, cooperând pentru realizarea acestei imagini cu raz98 (Răzvan Maștei), un foarte talentat grafician 3D.

Raz98 a modelat mașina, iar Ștefan s-a ocupat de punerea ei în scenă. Rezultatul final este după cum puteți vedea excelent. Cele două variante alte turnului Eiffel sunt modelate "virtual" din chibrituri, ceea ce presupune, credem noi, o muncă migăloasă, dar ideea este originală. Nu mai consumi chibrituri, nici lipici și nici nu riști să strici luni de muncă așezându-te pe "opera de artă". Din nou, rezultate spectaculoase. Așteptăm un elefant din chibrituri data viitoare...



Ilie Mihai - "Cromed Watch"



Ștefan Leonte - "-"



Adrian Lazăr - "Iarna"



Ilie Mihai - "Babylon"



Ilie Mihai - "The Commander"

ADRIAN LAZĂR

ida3d@yahoo.com

Deși a cam trecut sezonul, iată că își face loc la galerii și această imagine hibernală. Adrian Lazăr (ida3d) ne spune că nu a vrut să obțină o imagine realistă, ci mai curând o atmosferă de poveste. Imaginea are aproximativ 300.000 de poligoane și a fost randată în 3 minute.

Mai așteptăm și altele...

ȘTEFAN LEONTE

leonte_stefan@hotmail.com

Realizată în Terragen, această imagine subliniază perfect avantajele și dezavantajele programului. Pământul și cerul sunt perfecte, fotorealiste chiar, însă orice alt element lipsește cu desăvârșire, imaginea având un aer arid. Autorul ar putea susține că asta a și vrut să îi iasă. Se poate, nu zicem nu, dar cât timp poți să susții asta, când fiecare imagine pe care o crezi cu Terragen este aproape similară?

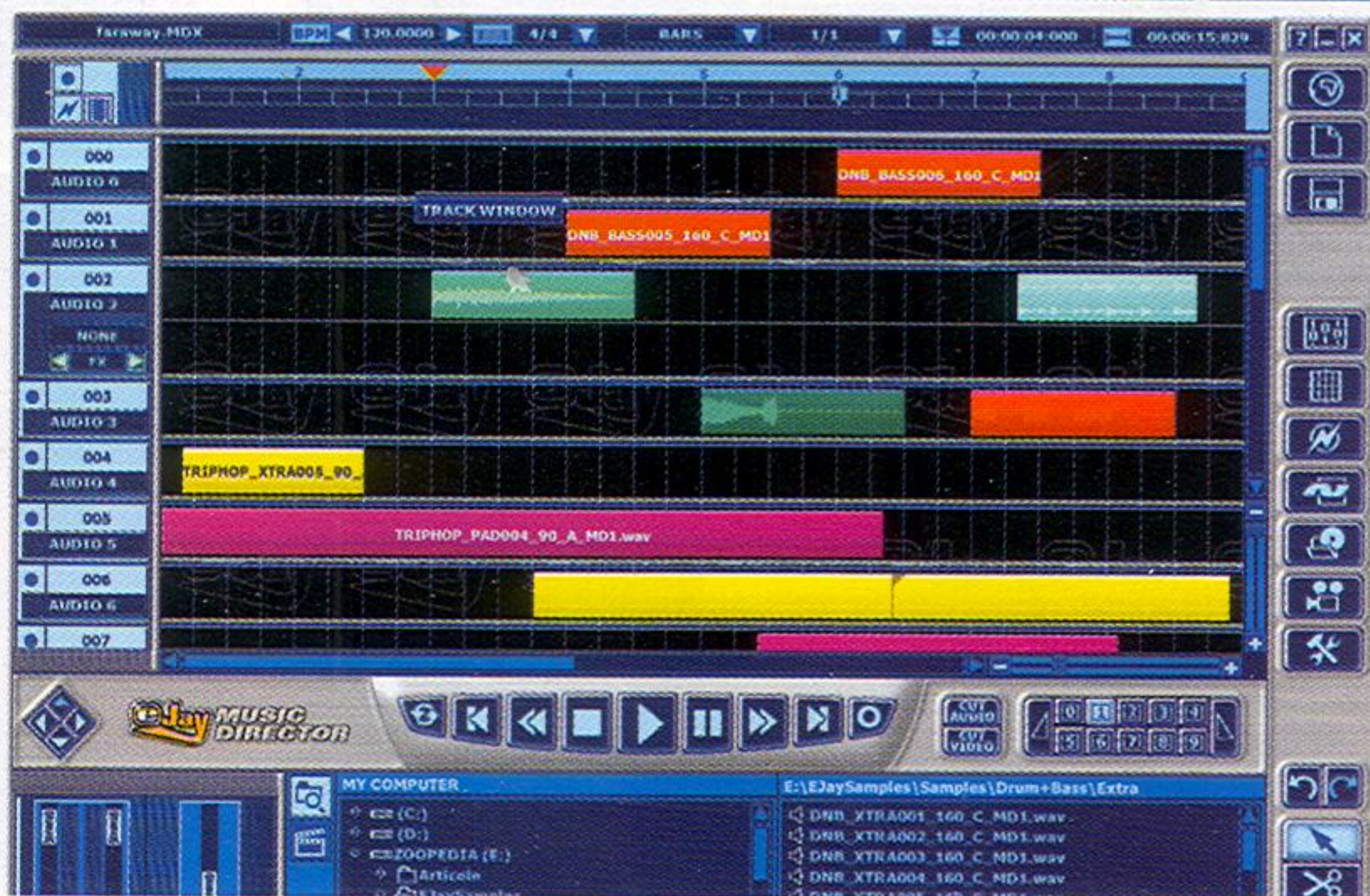
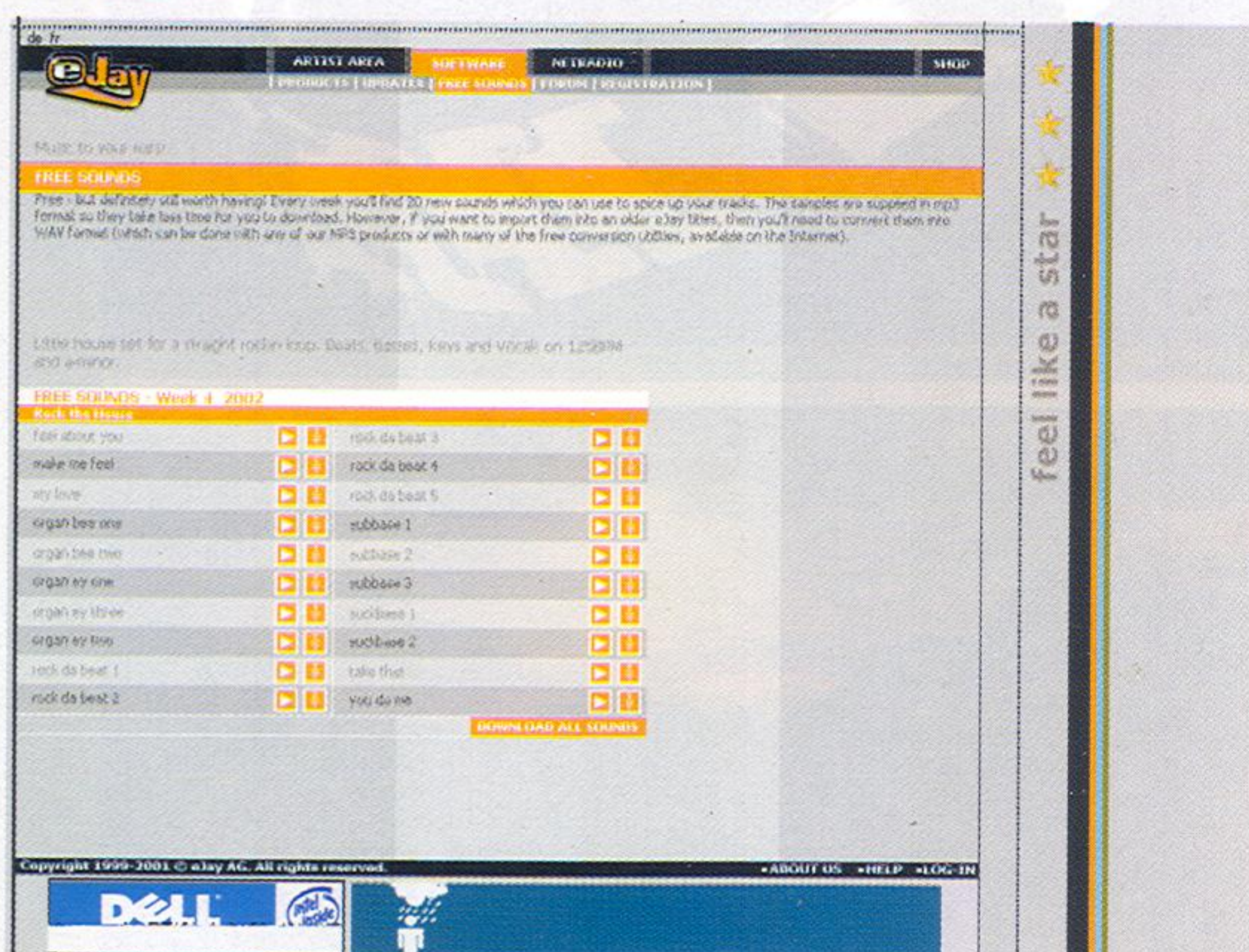
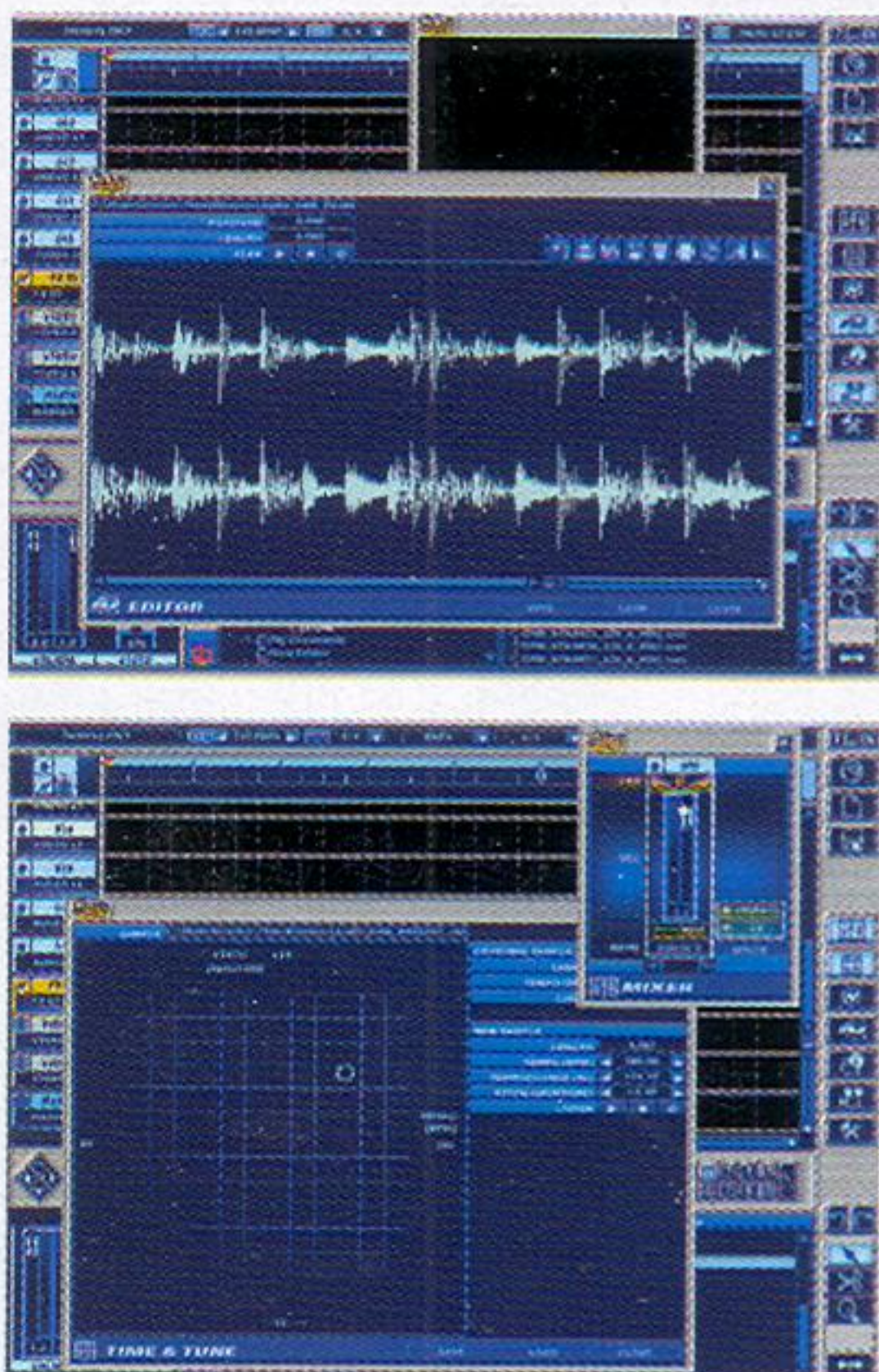
ILIE MIHAI

head_design@hotmail.com

"Babylon" este o imagine atmosferică, bine realizată. "The Commander" are unele neajunsuri, un exces de glow și o impresie vagă de nehotărâre asupra a ceea ce se întâmplă, însă și ea este suficient de bună. Imaginile au fost create în 3D Studio Max 3.1, cu Edit Mesh și Mesh Smooth și postprocesate cu Photoshop.

eJay Music Director

Oricine poate fi creator de muzică



eJAY are un lung palmares de produse care au făcut viața mai ușoară creatorilor amatori (și nu numai) de muzică, în schimbul unui preț rezonabil. Nume ca Dance eJay, Rave eJay, HipHop eJay ar trebui să vă fi ajuns fie și doar întâmplător pe la urechi. Ultimul produs din serie este Music Director, un pachet ce combină toate facilitățile programelor anterioare și chiar aduce unele noi, putând fi chiar etichetat ca semi-profesional.

Pentru cei care nu sunt familiari cu conceptul eJay, creația unei piese muzicale implică plasarea unor sample-uri prin drag&drop în cadrul unor track-uri. Sample-urile sunt secvențe wav ce fac parte din mai multe categorii (gen Drums, FX, Keys, Pads, Vocals). Categoriile primare descriu în general tipul de instrument utilizat, iar cele secundare descriu genul muzical în care se încadrează cel mai bine secvența respectivă (Dance, Trance, Rock, Latino, etc). Etichetarea finală se face în ordine inversă a categoriilor, astfel că un sample cu titlul Dance_Keys003_140_A_MD1

face parte în mod evident din setul pentru Music Director, CD-ul 1, are sound de claviatură și face parte din genul dance. Numărul 140 reprezintă Beats-Per-Minute, sau ritmul respectivului sample.

Track-urile din Music Director sunt echivalentul sonor al layerelor din Photoshop: permit combinarea și suprapunerea sample-urilor astfel încât întregul să aibă continuitate și să fie armonios. Ele pot fi restrânse pentru a ocupa mai puțin loc pe ecran, pot avea canale dedicate efectelor speciale și pot fi afectate de operatori de tip "solo" și "mute". În plus, există egalizator dedicat pentru fiecare track, balans stereo (panning) și volum.

Pe lângă track-urile pentru sample-uri mai sunt disponibile și track-uri pentru efecte VST, standardul în domeniu pentru industria muzicală. Acestea nu sunt incluse în pachet, dar pot fi găsite în variante comerciale și freeware pe Internet.

Continuând analogia cu Photoshop, se pot organiza grupuri de track-uri similar cu

gruparea layerelor în ultima versiune a programului de la Adobe. O dată ce au fost grupate, ele pot fi editate în masă, dar și individual. Dincolo de track-urile audio mai sunt disponibile și 8 track-uri video, pe care pot fi plasate imagini sau secvențe, cu tranzițiile de rigoare între ele. Nu numai că puteți crea melodii în Music Director, dar le puteți transforma în videoclip-uri.

Music Director include și un modul de preview pentru secvențele video, precum și un editor de fișiere wav cu funcții de bază (util atunci când vreți să eliminați finalul unui sample, de exemplu).

Singura problemă care apare la Music Director este, ca și la alte programe, numărul mic de opțiuni în materie de sample-uri. Germanii care au programat Music Maker au avut impresia că toată lumea este obsedată de muzica house și în consecință au umplut Music Maker până la refuz cu ritmuri tribale și bași care te zgâlțâie convulsiv, producătorii nemți ai New Beat Trancemission au mers, evident, pe trance. Tot din Germania, cei care au creat eJay Music Director au inclus ce-i drept o gamă mai variată de sample-uri, însă nu ai cum să creezi anumite genuri de muzică oricât te-ai chinai. Maxim 10-20 de sample-uri sunt adecvate pentru rock. Country și reggae nu există, iar partea latino este sărăcăcioasă. Practic nu prea poți să pui cap la cap un minut de sample-uri fără să dai în house, rave, dance sau hip-hop. Ceea ce nu a fost tocmai pe placul nostru. Treceți la minusuri și lipsa unor sample-uri video sau imagini și instalarea de aproape 1,5 Gb pentru varianta standard, fără posibilitatea de selectare a componentelor.

Există și varianta profesională, Music Director Pro, care are posibilitatea de a folosi 256 de track-uri și vine cu 7000 de sample-uri în plus față de 3000 în varianta standard. Acestea sunt însă o compilație a discurilor cu sample-uri oferite până de curând de eJay, așa că dacă le aveți, nu merită să dați banii pe pachetul profesional.

DETALII

<http://www.lindows.com>

- Avantaje rulează cod win32
- Dezavantaje nu este disponibil încă

VERDICT: 8/10

Adobe After Effects 5.5

Pasionații de editare video și-au văzut visul împlinit

DEOSEBIT de așteptat de comunitatea de fani și utilizatori, Adobe After Effects 5.5 (AFX) este acum disponibil pe platformele tradiționale suportate: Windows și Mac. Există unele zvonuri despre portarea lui pe Linux, dar deocamdată nu putem afirma nimic concret în direcția aceasta. AFX vine în două variante, Standard și Production Bundle, ultima diferențiindu-se de cea normală prin o serie de facilități suplimentare și preț.

INTERFAȚA

Din punct de vedere a interfeței utilizator, AFX nu aduce foarte multe modificări, poate din dorința de a nu strica deja încetățenitul mod de lucru. De altfel nici nu au existat plângeri semnificative din partea utilizatorilor de-a lungul anilor privitor la interfață. AFX 5.5 ca și cele mai recente produse ale companiei Adobe urmează linia de dezvoltare devenită oarecum standard. Paletetele de unelte sau funcțiuni sunt expandabile, ele putând fi colectate cu ușurință în oricare din ferestrele-paletă colectoare prin drag&drop. Astfel, fiecare utilizator are libertatea de a aranja paletetele cu funcții după bunul plac, făcând și foarte multă economie pe desktop-ul de lucru. Faptul pare oarecum lipsit de importanță, însă permite folosirea lejeră a AFX chiar și pe un singur monitor mai mare. Desigur că mai multe monitoare sunt de bun augur, dar chiar și cu unul singur și o organizare optimă a paletetelor de unelte se poate lucra fără a avea o interfață prea înghesuită.

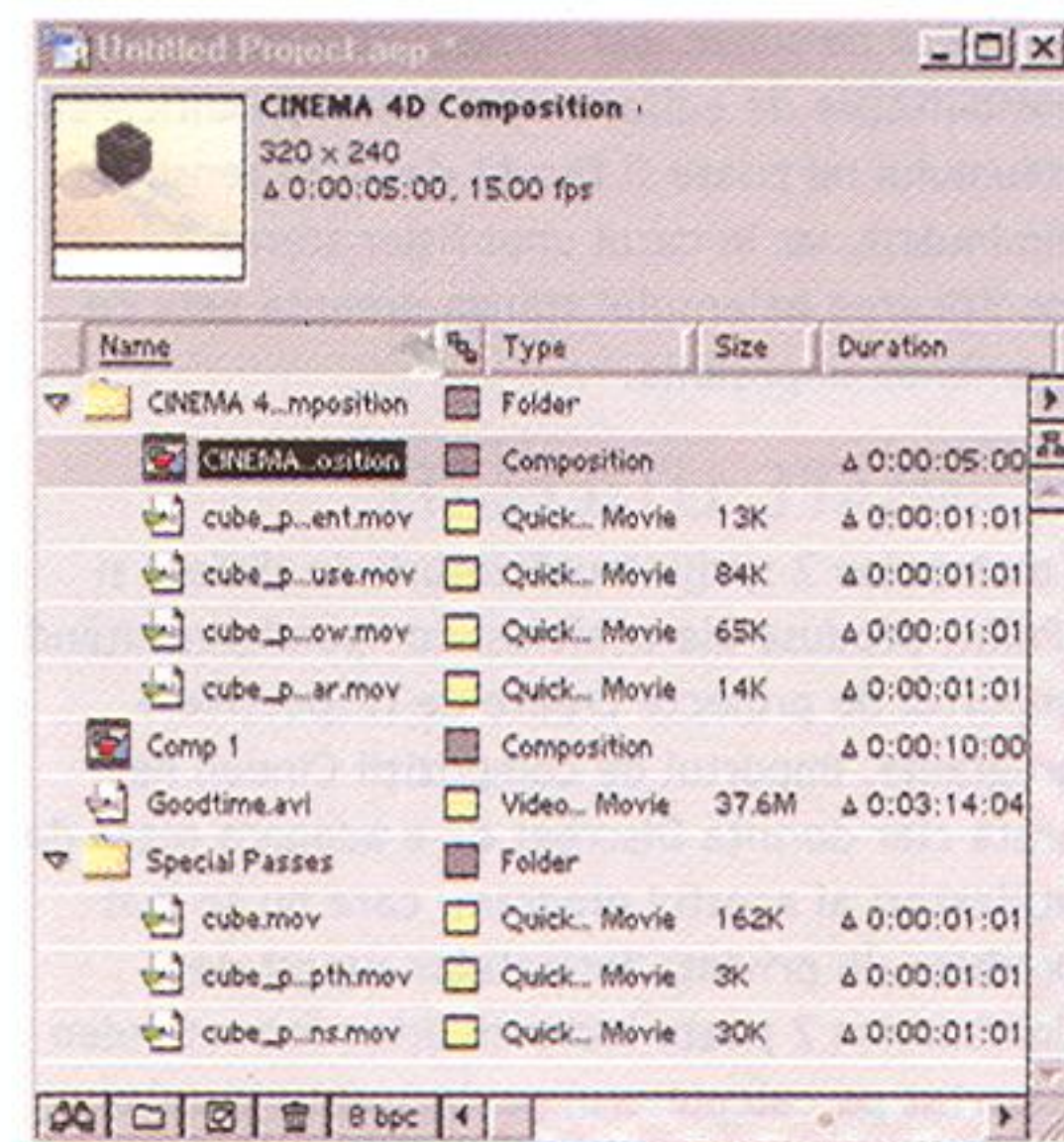
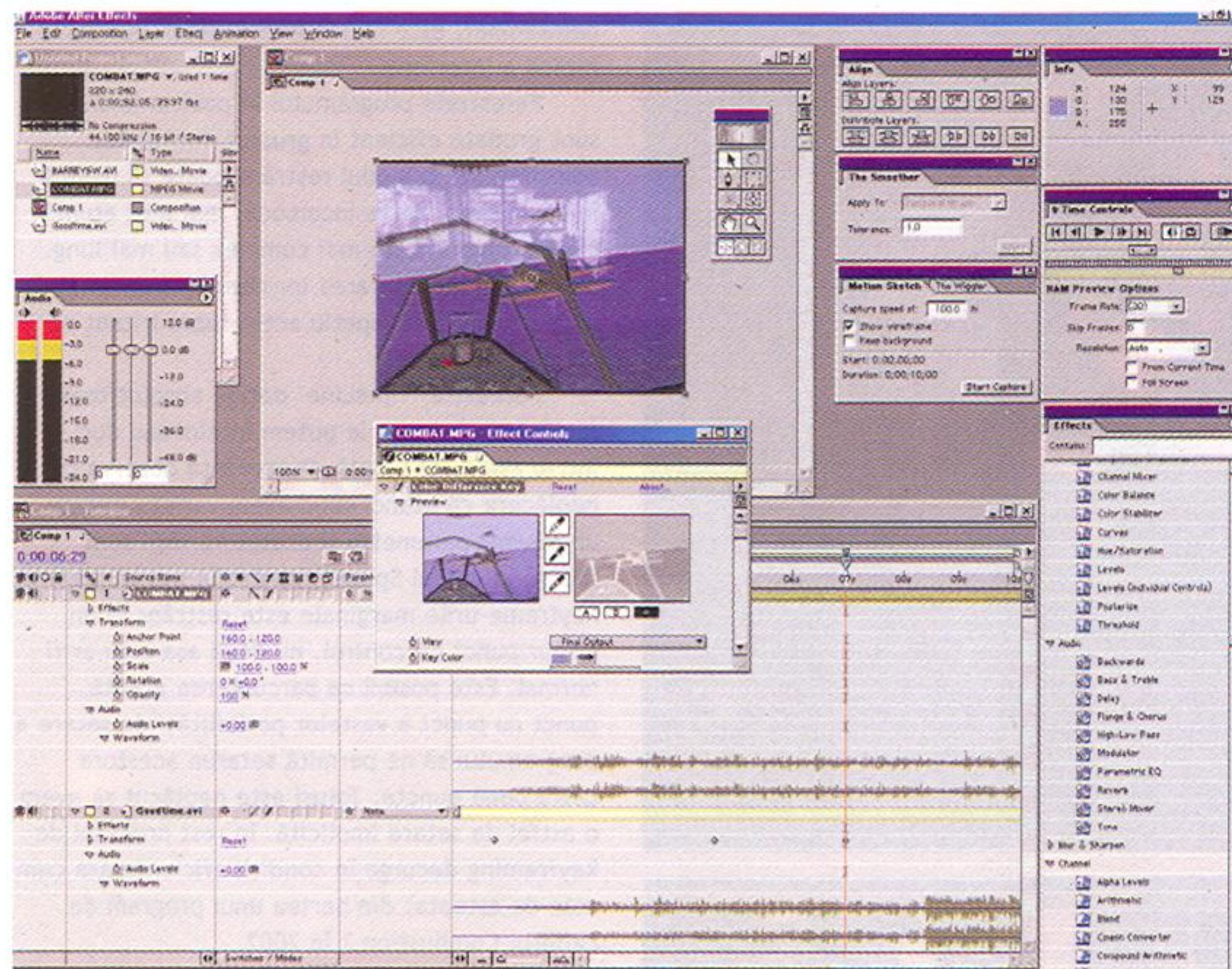
FORMATE UTILIZATE

Noutatea în AFX 5.5 constă în importul de fișiere MPEG1, a celor Flash, a datelor referitoare la cameră exportate din 3D Studio Max, Maya sau Alias Waveform. Acum AFX suportă randarea directă și în standardul RealMedia pentru web streaming. Pentru cei care combinarea mediului AFX cu cel 3D era o necesitate, sunt suportate pe lângă fișierele RLA și sistemul de fișiere RPF exportate de 3D Studio Max. Standardul MPEG2 nu este suportat nativ în continuare, decât cu ajutorul unor codec-uri produse de terțe părți. Lucrul cu fișiere AVI codate DivX se face fără probleme și rapid.

AFX 5.5 Production Bundle vine "la pachet" și cu pachetul Zaxwerks 3D Invigorator Classic care permite utilizatorilor importul de obiecte 3D, sau generarea acestora în mediul AFX. Este un cadou costisitor, pachetul separat costând aproape \$500.

NOUTĂȚI...

Pe lângă cele menționate la formate, AFX 5.5 are acum suport nativ și pentru Windows XP



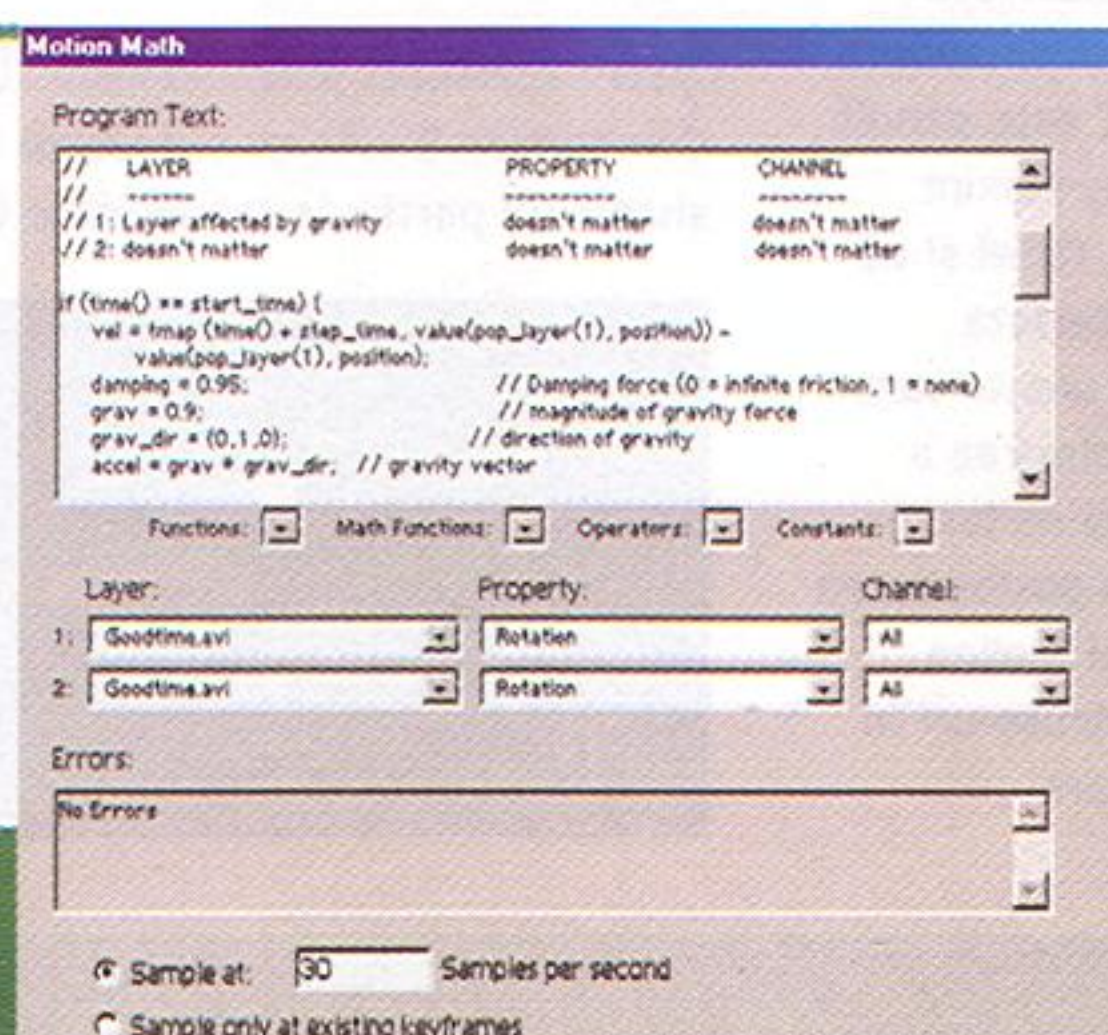
(funcționează însă fără probleme și pe 98, NT sau 2000), precum și optimizări pentru Pentium 4. Alte noutăți importante și care merită amintite sunt apariția a încă cinci moduri de transfer în video la suprapunere, opt efecte nou incluse, posibilitatea de a avea Multi Composition View, randarea 3D pentru layere intersectate este acum de înaltă calitate, umbre colorate, layere de proiecție, șamd. Dacă este să fim cârcotași, putem spune că AFX nu este dotat nici acum cu elementele necesare pentru generarea unor producții video interactive, cu elemente tip EventStream care sunt de altfel suportate de o bună bucată de vreme de trei

standarde existente pe piață, QuickTime, RealMedia și Microsoft Movie. O extindere în această direcție ar acorda AFX credite nesperate spre producțiile de NewMedia care reprezintă dealtfel viitorul. Pe piața Windows există doar un singur pachet serios care permite crearea de producții interactive (Discreet CineStream) și asta doar recent, de partea cealaltă a baricadei(Mac) oferta fiind ceva mai bogată.

Opțiunea de vizualizare tip Flowchart este deosebit de utilă atunci când compoziția în lucru devine mai complicată premitând extinderea sau comasarea diverselor ramuri sau editarea la nivel de "nod". Modul de lucru nu este tocmai nou în versiunea 5.5 dar odată cu aceasta, funcționalitatea sa a fost mult extinsă, Adobe trădând un nivel de interes deosebit spre dezvoltările vizuale ce vor urma în viitor.

ÎN LOC DE ÎNCHEIERE

Impresia generală este una foarte bună, factorul determinant fiind viteza crescută a noului AFX care poate fi remarcată chiar și de la prima pornire a programului cât și în utilizare, reîmprospătarea interfeței sau mișcările din timeline. Lentoarea aproape proverbială a AFX de până acum a fost dezmințită, versiunea 5.5 fiind neașteptat de rapidă comparativ cu precedentă. Despre viteza de randare însă nu putem spune aceleași lucruri, aceasta rămânând exact la fel ca și până acum.



Modalitatea de aplicare automată de keyframes cu ajutorul scripturilor MMScript (Motion Math Script) în cadrul Keyframe Assistant reprezintă o metodă extrem de puternică, reutilizabilă, ușor de programat/editat (seamănă cu limbajul BASIC) care ar aduce plusuri de putere și timpi reduși în crearea unor compoziții, mai ales atunci când există elemente repetitive. Totuși dezvoltarea în această direcție este practic inexistentă, numărul scripturilor prezente în folderul dedicat lor este practic neschimbat încă de la v3.1 iar o căutare pe web a unor entuziaști sau comunități care produc astfel de fișiere sau sugerează direcții de dezvoltare este de la greu de găsit la inexistent. Păcat.

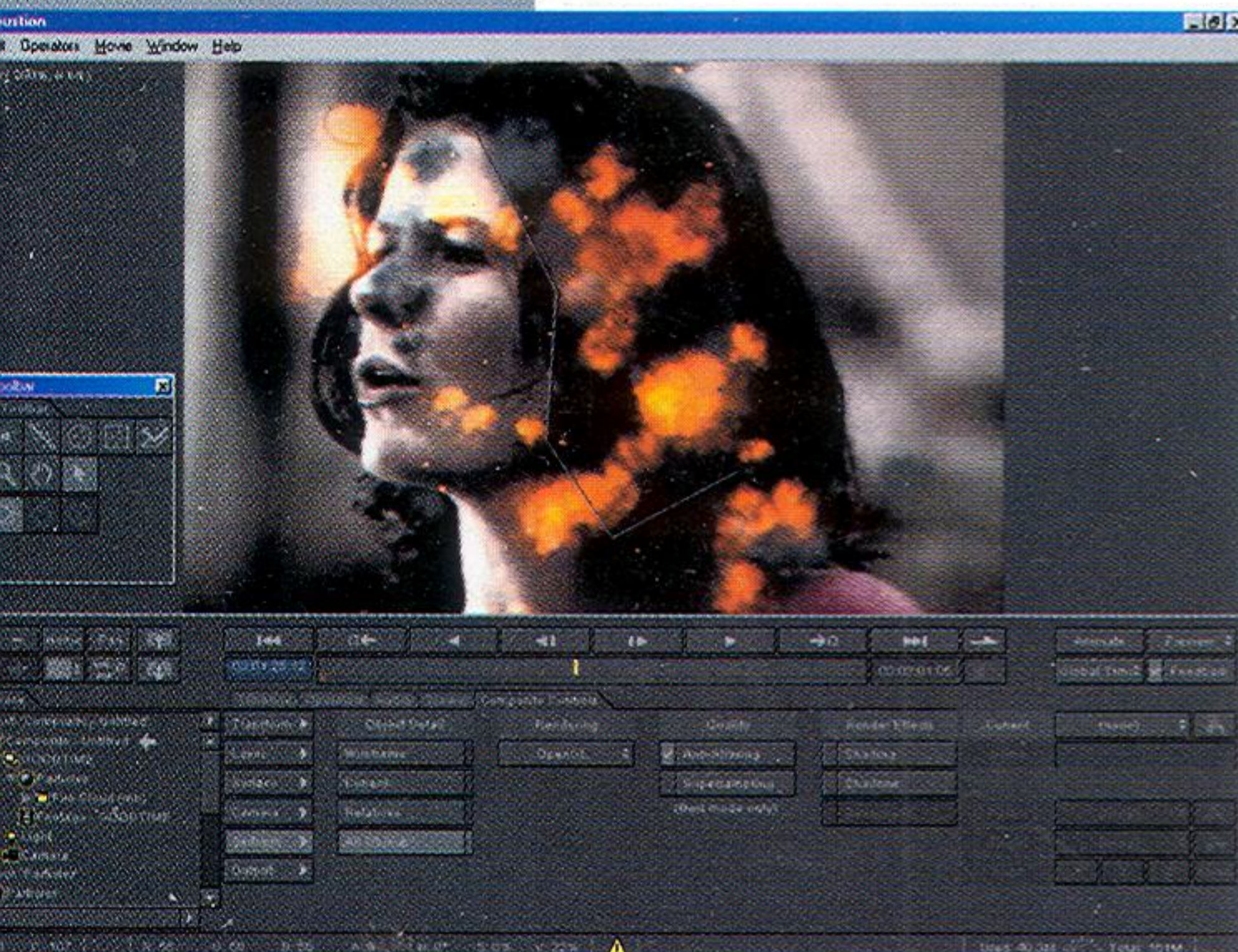
DETALII

- Web
<http://www.adobe.com/products/aftereffects/main.html>
- Avantaje
viteză crescută
- Dezavantaje
nu are EventStream

VERDICT: 9/10

Combustion 2

Un software de editare video cu adevărat profesionist



neînsemnat, este foarte important în utilizarea rapidă a interfeței.

Ferestrele programului în poziția "închis" sunt grupate eficient în grupuri dockabile. Folosirea lor la modul restrâns poate să devină în scurt timp foarte incomodă, mai ales atunci când proiectul este mai complex sau mai lung. Se impune desfășurarea lor care însă determină ocuparea de mult spațiu activ, lucru iritant pe un singur monitor.

Fereastra "TimeLine" deține absolut toate facilitățile pe care le putem întâlni sau dori într-o astfel de paletă. Putem însă observa cu neplăcere că atunci când avem variații pentru un anumit parametru și aceste variații sunt făcute în modul Splines, controlul posibil pentru keyframe-urile marginale este restrâns la un singur punct de control, nu două așa cum ar fi normal. Este posibil ca parcurgerea atentă, punct cu punct a vastelor posibilități de setare a programului să ne permită setarea acestora către două puncte. Totuși este neplăcut să avem o astfel de setare implicită. În rest procesul de keyframing decurge în condiții eficiente așa cum este de așteptat din partea unui program de calibrul Combustion 2 în 2002.

Fereastra "Audio" permite preview-ul fișierelor de sunet, dar lipsesc cu desăvârșire posibilitățile de editare. Nici măcar modificarea volumului nu poate fi făcută decât în sensul diminuării, iar în cazul unui fișier stereo modificarea balansului stânga-dreapta este de asemenea imposibilă.

FORMATE UTILIZATE

Combustion 2 sprijină utilizatorii de "Effect și "Paint, produse ale aceleiași companii permițând importul de proiecte create de respectivele programe. Importul de compoziții Cineon ne arată clar dorința Discreet de a acapara piața de utilizatori ai acestui program, care nu se mai produce. În privința formatelor suportate, Combustion 2 poate lucra cu orice format video suportat pe calculatorul pe care este instalat, nici standardul QuickTime nefiind uitat. De asemenea, importul de secvențe de imagini numerotate, TGA Sequence sau BMP/TIFF nu pune nici o problemă. Din punct de vedere al fișierelor audio suportate, Combustion 2 este destul de sărac, nefiind suportate decât standardele WAV și AIFF. Imposibilitatea importului de MP3, OGG sau Monkey Audio este neplăcută. Se continuă suportul pentru fișiere RPF (Rich Pixel Format) produse de 3D Studio Max. Există de asemenea posibilitatea lucrului în paralel cu 3D Studio Max, compoziția din Combustion fiind folosită de Max ca Map-Material, etc., iar modificările făcute sunt oglindite în timp real în ambele programe.

SISTEMUL DE PARTICULE

Combustion 2 vine cu o noutate folosind un sistem de particule renderizate OpenGL în timp

real. Această noutate este relativă deoarece acest sistem de particule nu este nimic altceva decât programul Illusion 2.0.4 produs de compania Impulse.Inc (fostă CoolFun). Discreet nu a făcut decât să integreze Illusion în pachetul Combustion. Este interesant că în final Combustion poate importa și folosi fișierele produse de Illusion 2.x, cu extensie IEL dar atunci când sunt salvate se folosește alt format, propriu Combustion 2, cu extensie ELC. Remarcabil negativ este aspectul următor: fișierele ELC sunt duble ca dimensiune și mai sunt însoțite și de un BAKup de aceeași dimensiune. Ca să dau un mic exemplu, dacă inițial fișierul Illusion era de 164 Kbytes, după ce este salvat din Combustion 2 are 674 Kbytes. Poate că în cazul unui singur fișier acest fapt este lipsit de importanță dar atunci când să zicem că avem 1 Gb de fișiere emițători ELC/BAK și știm că acestea ar fi putut fi de aproape 5 ori mai mici, simțim diferența. Se mai poate menționa că folosirea Illusion de sine stătător este mult mai performantă decât în cadrul Combustion 2, ca să nu mai vorbim de prețuri.

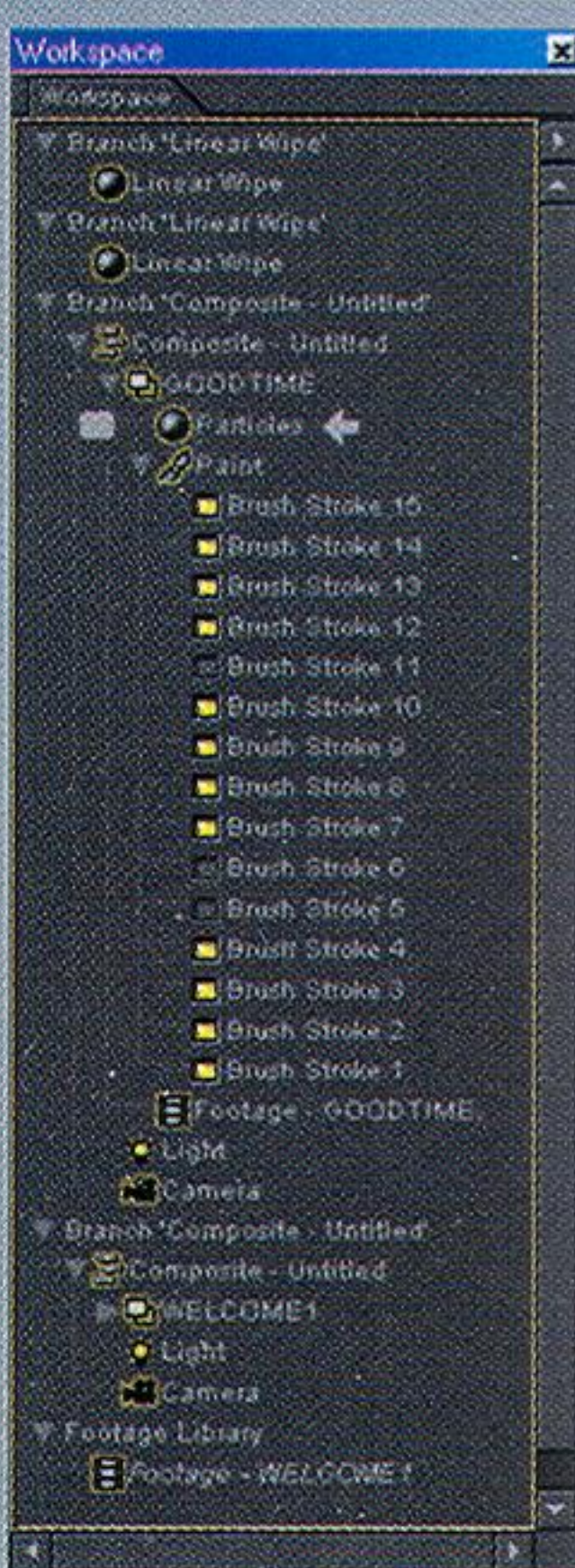
HARDWARE

Combustion 2 este un soft care are nevoie de foarte multe resurse. Deși pornește și pe un sistem mai modest (P3-650Mhz, 256 Mb RAM) un minim recomandat este Pentium 4 și cel puțin 512 Mb RAM. Cu cât resursele puse la dispoziție sunt mai multe, cu atât mai bine, dar este indicat să nu se coboare sub minimul recomandat. Doar o mașină rapidă reușește să urnească "monstrul" și să-l facă productiv în condiții reale, altfel programul se mișcă foarte lent. De asemenea o placă cu OpenGL hardware foarte rapid este recomandată pentru rezultate optime în operare. Ca sistem de operare este preferat Windows 2000 sau Windows XP. Pe sistemele cu Windows 98 sau Me, Combustion este foarte instabil.

REZULTATE

Randarea compoziției este relativ rapidă și este de remarcat faptul că mai multe sisteme pot lucra în paralel într-un lanț de randare. Opțiunile din acest punct de vedere sunt foarte complexe, existând posibilitatea chiar a trimerii rezultatului randării prin mail sau FTP, automat, atunci când este finalizat. Notabilă este și existența unei ferestre/câmp de revizualizare a rezultatului randării momentane chiar în timpul desfășurării procesului.

Combustion 2 se prezintă pe 2 CD-uri, manual de utilizare de peste 450 pagini care este prezent și în format electronic PDF pe CD și cheia hardware de protecție la copiere. Alături de program și documentație, pe CD-uri se găsesc și numeroase exemple și tutoriale menite să obișnuiască un utilizator nou cu noul său univers de editare.

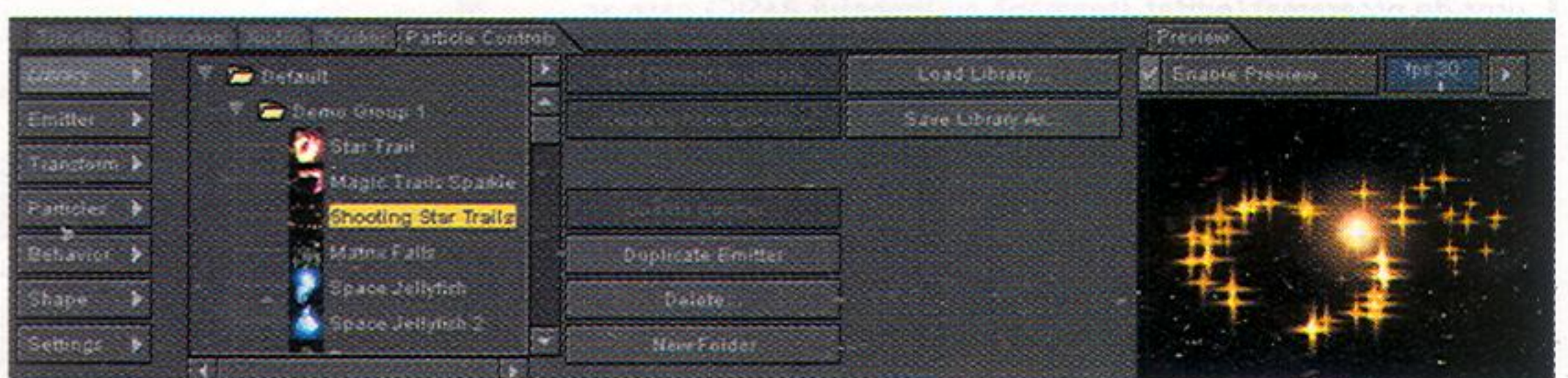


COMBUSTION 2

este un program performant de compoziție video și animație care reprezintă continuarea succesului relativ al primei "încarnări" a acestui produs de la compania Discreet, divizie a Autodesk. Este cel mai recent program scos pe piață (la ora la care a fost scris articolul) și de asemenea foarte așteptat de întreaga comunitate de utilizatori fideli, versiunea finală beta fiind transferată frenetic de mii de utilizatori. Noutățile pe care Combustion 2 le aduce sunt dintr-un punct de vedere deosebite, pe de altă parte compania a adus numeroase corecturi și îmbunătățiri la funcționarea și modul de lucru cu programul.

INTERFAȚĂ

Pentru utilizatorii primului Combustion interfața cu care se prezintă versiunea 2.0 nu reprezintă o noutate. Culorile sunt aceleași, în gama gri cenușiu, o soluție acceptabilă pentru cei care lucrează mult timp cu programul. Interfața poate fi însă personalizată din punct de vedere cromatic cu ușurință. Combustion 2 este gândit a fi folosit pe mai multe monitoare, maxim patru. Lucrul pe un singur monitor, fie el și de mărime mare (21 inchi) aduce o interfață înghesuită atunci când paletele de unelte sunt desfășurate. Discreet recomandă folosirea a măcar 2 monitoare pentru un spațiu de lucru relativ relaxat. Este îmbucurătoare posibilitatea de utilizare a roțiței și a celui de-al treilea buton prezente pe tot mai multe mouse-uri în ultima vreme. Acest aspect, deși pare



DETALII

<http://www.discreet.com/products/combustion>

- **Avantaje**
colaborare cu 3D Studio Max și Maya
- **Dezavantaje**
necesită resurse mult prea mari, lipsă facilități, prețuri mari

VERDICT: 8/10

ProCA

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

Microsoft
System Builder
Program Member 2002

Alegeți Brave PC acum cu software și în limba română!

În Luna Martie **5%** reducere
pentru Windows **XP** Professional
și Office **XP** SB
în limba **română** cu Brave Office PC

Microsoft
Windows **XP**
Professional

Microsoft®
Office **XP**
Small Business

 **start**

Noi Va Propunem
BRAVE

BE SURE
It's Legal

MEDIA ONLINE

Stații radio

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



The Groove este o stație de radio care transmite online 24 de ore din 24 muzică soul și disco din anii '60, '70 și începutul anilor '80. Îi puteți auzi aici, fără întreruperi din partea DJ-ilor, pe Al Green, Stevie Wonder, Aretha Franklin și mulți alții. Puteți folosi pentru recepție și un receiver digital dacă aveți așa ceva.

<http://www.radio10.fm/>



Aflat în Amsterdam, Olanda, Radio 10 vă oferă o selecție de Oldies pe toate gusturile și pentru toate variantele de conexiuni: de la 28Kbs la 300kbps, ceea ce înseamnă calitate CD. În mod ciudat, în playlist-ul lor, între Queen, Frank Sinatra și Creedence Clearwater Revival s-a strecurat și Britney Spears cu "Oops, I did it again".

Navigare la întâmplare

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

V-ați plictisit de demo-uri și jocuri shareware? Ce-ați zice de o colecție de jocuri full, actualizată săptămânal? Și nu este vorba de warez. Pe acest site veți găsi adunate toate creațiile în materie de divertisment interactiv care își fac apariția pe Internet, disponibile gratuit. Firește, unele jocuri nu sunt foarte interesante, dar marea majoritate posedă potențial și uneori veți găsi chiar și titluri care merită jucate. Freewaregames.net este un argument împotriva producătorilor de jocuri, ale căror creații comerciale sunt din ce în ce mai slabe calitativ.



Xplorer Xtrem

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Recomandări pe categorii



Știri

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

Poate că nu are cele mai noi știri de pe mapamond, însă este una dintre cele mai sigure resurse pentru noutăți din domeniul tehnologiei, și cum influențează ea domeniile conexe: Internetul, jocurile, afacerile, politica și cultura. Vă sugerăm să vizitați secțiunea Gadgets&Gizmos (<http://www.wired.com/news/gizmos/>) dedicată celor mai interesante dispozitive și artefacte tehnice apărute pe piață. Wired nu pune accentul pe noutate, ci pe opinie, analizele lor fiind adesea foarte pertinente.



Hardware

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

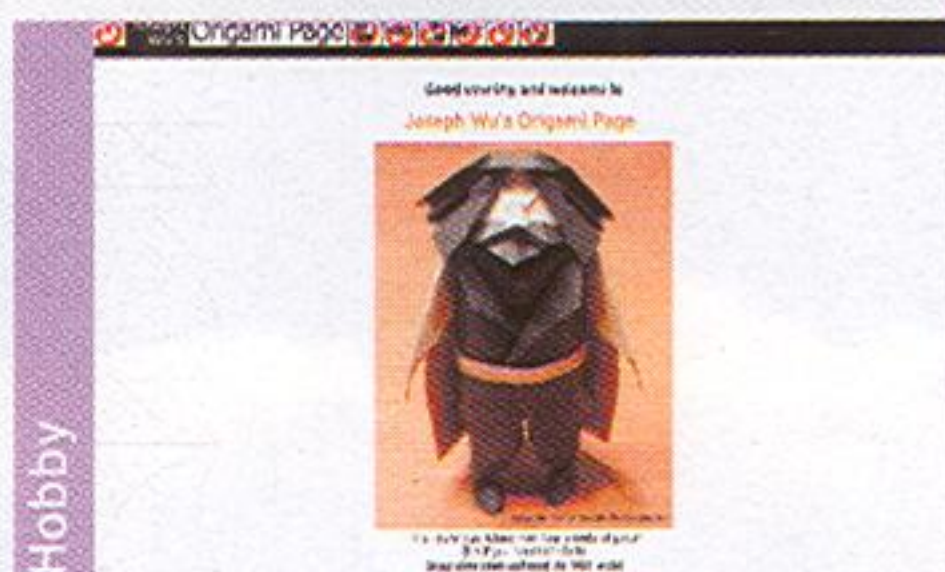
Unora le place riscul. Visul unui pasionat de mașini este să aibă un automobil sport de ultimă generație pe care să îl conducă la viteză maximă pe o autostradă lipsită de trafic. Visul unui pasionat de hardware este să depășească limitele unui sistem crescând artificial viteza procesorului și memoriei, atât cele din sistem cât și cele ale plăcii video. Dacă vreți să aflați care sunt ultimele trucuri în acest domeniu, sau care sunt cele mai noi dispozitive dedicate overclocking-ului, atunci acesta este site-ul pe care trebuie să îl vizitați.



Software

www.tucows.com

Tucows este o bibliotecă de programe utile care rivalizează prin cantitate și calitate cu Downloads.com. Ce este cel mai interesant, pentru majoritatea programelor veți descoperi cu plăcere că există trei mirror-uri în România: Mediator S.A, Ambra din Piatra Neamț și DNT din Timișoara. Ambra are cele mai multe update-uri pe zi, dar, ca și în cazul celorlalte, de multe ori transferurile au tendința de a fi redirecționate către download.lycos.com, ceea ce înseamnă că nu mai au aceeași viteză. Dacă aveți nevoie de un program și nu știți unde să îl găsiți, vizitați acest site.



Hobby

<http://www.origami.vancouver.bc.ca/>

Origami este arta japoneză a îndoirii hârtiei pentru a obține diverse forme mai mult sau mai puțin artistice. Acest site canadian este cel mai bogat în resurse din acest domeniu, depășind chiar și Origami.com. Aici găsiți informații despre istoria origami, fotografiile ale realizărilor artiștilor experimentați, precum și un număr considerabil de diagrame care vă pot ajuta să obțineți creaturi sau obiecte din hârtie. O activitate interesantă pentru momentele în care vă plictisiți la școală.

De la cititori pentru cititori

http://www.tollesburysc.co.uk/Knots/Knots_gallery.htm

Silviu Amăran ne trimite la adresa http://www.tollesburysc.co.uk/Knots/Knots_gallery.htm, loc în care putem învăța cum să facem noduri. Nu vrem să facem presupuneri cu privire la ce i-a folosit lui această pagină. Avertizăm doar copii sub 12 ani să nu încerce să pună în practică tutorialele fără să fie supravegheați de părinți. Adăugăm propunerea stranie ce ne-a fost făcută de Carmen Vasiliu: The Collective Unconsciousness Project (<http://tcup.currentform.com/explore.php>). Pe acest site puteți explora într-o manieră originală visele altora și puteți adăuga propriile aventuri onirice. Undeva la limita dintre joc și net.art, TCUP este o experiență ciudată pe care merită să o încercați.



Inițiativa lunii



www.haha.ro

Cu o glumă nu se face primăvară, zice un proverb din popor. Dar cu câteva sute? Dar cu trei mii? Site-ul Haha.ro are un design plăcut și vă oferă un număr enorm de bancuri. Dacă nu aveți ce face și vă plictisiți așteptând să se încarce o pagină, deschideți acest site și delectați-vă cu câteva poante. Noi bancuri sunt trimise constant de către vizitatori care sunt din când în când premiați pentru implicarea lor.

Povestea micului spion publicitar

O nouă metodă de a face bani pe spinarea navigatorilor de pe Internet

SUNTEȚI

pasionați de mp3-uri? Ați instalat un program de file-sharing gen Bear Share, Audio Galaxy Satellite sau iMesh? Atunci sunt șanse mari să fiți gazda unui program spion care vă vâra machiavelic sub nas reclame nedorite și care raportează paginile pe care le vizitați celor interesați financiar de obiceiurile voastre navigaționale. Numite după caz "adware", "spyware" sau "time-bombs" aceste programe rulează chiar și atunci când clientul de file-sharing nu este operational și lansează pop-up-uri în mod aleator sau în funcție de cuvintele pe care tocmai le scrieți într-un motor de căutare, de exemplu. Când se plictisesc de această activitate, "spionii" se apucă să transfere pe furiș unui server central informații despre calculatorul pe care sunt instalate și despre paginile pe care utilizatorul respectiv le vizitează. În fața valului de critici care a urmat, producătorii acestor programe s-au apărat spunând că există și alternative mai rele și că au nevoie de niște surse de venit ca să continue să își ofere gratuit serviciile.

Unul dintre cele mai intruzive programe-spion de acest tip este numit "SaveNow" și este creat de WhenU.com. El este distribuit împreună cu Bear Share, iMesh și Global DivX. Spre deosebire de alte programe spion, el nu trimite informații la compania care l-a produs. În schimb, el transferă constant informații cu privire la cele mai noi oferte și ține o evidență cu site-urile pe care le vizitează o persoană pe calculatorul respectivului utilizator. Un program similar este distribuit împreună cu Audio Galaxy. Creat de o companie numită Gator, softul "Offer Companion" este transferat lent pe calculatorul utilizatorului și trimite informații, cum ar fi adresele de e-mail din Address Book-ul utilizatorului și pagini de web vizitate frecvent, la adresa Gator.com. Pe deasupra mai afișează și diverse pop-up-uri în timpul navigării pe Internet. Din fericire, softul de la Gator este o ofertă opțională. Cei care nu îl vor pe calculatorul lor trebuie să fie atenți în cursul procesului de instalare și să deselectioneze opțiunea, altfel Offer Companion se va transfera automat.

Ei asigură utilizatorii că softul este programat în așa fel încât să ignore anumite date, cum ar fi numerele de cărți de credit.

Cel mai recent scandal în acest domeniu a fost provocat de un mic soft produs de VX2 corporation, care are toate caracteristicile unui spyware: ține o evidență a paginilor vizitate, lansează pop-up-uri și poate transmite și numărul cărții de credit. Ca orice parazit, nu se poate descurca singur și trebuie să se instaleze odată cu alt program. El a fost găzduit o perioadă de Audio Galaxy, însă compania afirmă la momentul de față nu îl mai distribuie împreună cu clientul lor de file-sharing. Se știe sigur că este inclus în pachetele de screen-savere gratuite promovate de Aadcom și s-ar putea să fie ascuns și în alte programe populare de file-sharing.

Conform documentului de politică în privința intimității (privacy policy) de la VX2 Corporation, programul colectează informații din formularele online pe care le completați. Ei asigură utilizatorii că softul este programat în așa fel încât să ignore anumite date, cum ar fi numerele de cărți de credit. "Dacă totuși, în ciuda tuturor eforturilor VX2, astfel de date vor fi adunate involuntar, VX2 le va șterge imediat din baza de date", mai spune documentul. Cam greu de crezut, mai ales că această corporație nu face nici un efort pentru a se identifica cu programul, ba chiar dimpotrivă. Nu există nici o modalitate de a controla ce date colectează compania, iar adresa pentru reclamații din documentul de privacy policy este invalidă. O problemă asemănătoare apăruse recent cu spyware-ul "ClickTillUWin" ce venea împreună cu Kazaa, BearShare și Limewire, însă cel de la VX2 se poate dovedi chiar mai periculos.

Cel mai straniu este că producătorii Audio Galaxy afirmă că nu știu ce este cu VX2. După ce la început au negat că softul este inclus în clientul lor de file sharing, în cele din urmă și-au dat arama pe

față, presați fiind de declarațiile unui utilizator nemulțumit, administrator al site-ului Portal of Evil. Chet Faliszek a fost alertat de mail-urile primite de la vizitatori care se plâneau de pop-up-urile de pe site-ul lui, deși el știa că pe site-ul său nu există așa ceva.

Conform declarațiilor ulterioare ale lui Michael Merhej purtător de cuvânt pentru Audio Galaxy, vx2.dll este parte integrantă dintr-un pachet grafic publicitar inclus în Audio Galaxy în urma unui parteneriat cu compania Onflow Corporation. Acest parteneriat a fost dizolvat din cauza facturilor neplătite de Onflow Corporation. Oricum, pachetul promoțional ajunsese la Audio Galaxy prin intermediul Mindset Interactive, o agenție cvasianonimă de publicitate.

Consecințele inoculării acestor paraziti spion sunt iritarea utilizatorului, care de multe ori nu știe pe cine să își verse nervii. Google a fost nevoit să dea un comunicat de presă în care să afirme clar și răspicat că ei nu lansează pop-up-uri pe site și dacă ele sunt întâlnite de utilizatori este fie din cauza sistemului pop-under practicat de alte site-uri, fie din cauza programelor adware instalate pe calculator. Dincolo de iritarea produsă, aceste pop-up-uri diminuează performanțele computerului și încalcă dreptul la intimitate al utilizatorului. Singura soluție este să știți care sunt ultimele apariții și să vă feriți să le instalați, fie pe ele, fie programele care le găzduiesc. Vă puteți ține la curent vizitând <http://www.cexx.org/>, unde puteți găsi și instrucțiuni cum să eliminați VX2 și vă puteți proteja pe viitor folosind AdAware (care poate fi transferat de la adresa <http://www.lsfileserv.com/index.html>).

jocuri

ghidează-te după singurele prezentări care contează

66	Feature > Obsedat de Nintendo
68	Prima impresie
68	Negrocide: The Dead Must Die
69	Summoner 2
70	O.R.B.
71	Paradise Cracked
72	Might & Magik IX
73	Sea Dogs II One Must Fall: Battlegrounds
74	Neocron
76	Prezentări
76	Etherlords
80	Interviu > Dincolo de Etherlords
82	Medal of Honor: Allied Assault
84	Dark Age of Camelot
86	Guilty Gear X
88	Sid Meier's SimGolf
89	Car Tycoon
90	Star Wars: Starfighter
91	Salt Lake 2002
92	Serious Sam: The Second Encounter
93	Grand Theft Auto III
94	Onimusha Warlords
95	Jurassic Park Robocop
96	Black Mail
97	Black View

Ne-am săturat să mai facem pe magnații

Producătorii de jocuri au impresia că noi, gamerii de pretutindeni, suntem născuți întreprinzători și că singurul nostru scop în viață este de a avea propria noastră afacere cu care să facem munți de bani. Altfel nu vedem cum s-ar explica avalanșa de jocuri strategic-comerciale din seria Tycoon care au năvălit pe piață în ultima perioadă. Am prezentat numărul acesta Car Tycoon, însă ne-au scăpat multe altele: Zoo Tycoon, Rollercoaster Tycoon, Airport Tycoon. Din fericire toate se situează calitativ cam la același nivel cu Car Tycoon, deci nu ați pierdut mare lucru. Din nefericire, în perioada imediat următoare va fi lansată o duzină de jocuri tematice ce mizează pe potențialul afaceristic al jucătorului și care speculează orice domeniu a rămas neacoperit de titlurile precedente. Este vorba de jocuri ca Hotel Tycoon, Industry Tycoon 2, Mall Tycoon, Trains & Trucks Tycoon sau Monopoly Tycoon. Problema nu este că sunt excesiv de multe ci că din varii motive, toate aceste titluri sunt mediocre și nu reușesc să se ridice la nivelul unor jocuri de succes din serie, cum au fost Transport Tycoon, Railroad Tycoon sau, de ce nu, Pizza Tycoon.

Sperăm ca valul de simulatoare de magnați să se oprească înainte de a intra cu toate forțele în penibilitate din cauza specializării excesive. Cu toate acestea nu ne-ar mira apariția într-un viitor mai mult sau mai puțin apropiat a unor titluri gen Cinema Tycoon, Post Office Tycoon, Computer Magazine Tycoon, Kindergarten Tycoon, Avicola S.A Tycoon sau chiar Tycoon Tycoon. Singurii care ar face o afacere, ar fi ca și acum producătorii de jocuri, care câștigă bani pe spinarea celor care cumpără ca fraierii simulatoare de făcut afaceri.

Dark Age of Camelot



▶ Majoritatea MMORPG-urilor au făcut vâlvă la vremea lor, dar parcă Dark Age of Camelot le depășește pe toate. Acțiunea jocului a captivat fără drept de apel jucători din toate categoriile de vârstă, indiferent de preferințele lor anterioare. Și toate acestea încă din perioada de betatesting. Așteptăm cu nerăbdare lansarea.

Medal of Honor: Allied Assault



▶ Vă prezentăm luna aceasta first person shooter-ul care reușește acolo unde Return to Castle Wolfenstein a eșuat lamentabil. Medal of Honor: Allied Assault creează o atmosferă fidelă perioadei celui de-al doilea război mondial și oferă oportunitatea unor confruntări multiplayer antrenante și pline de tensiune.



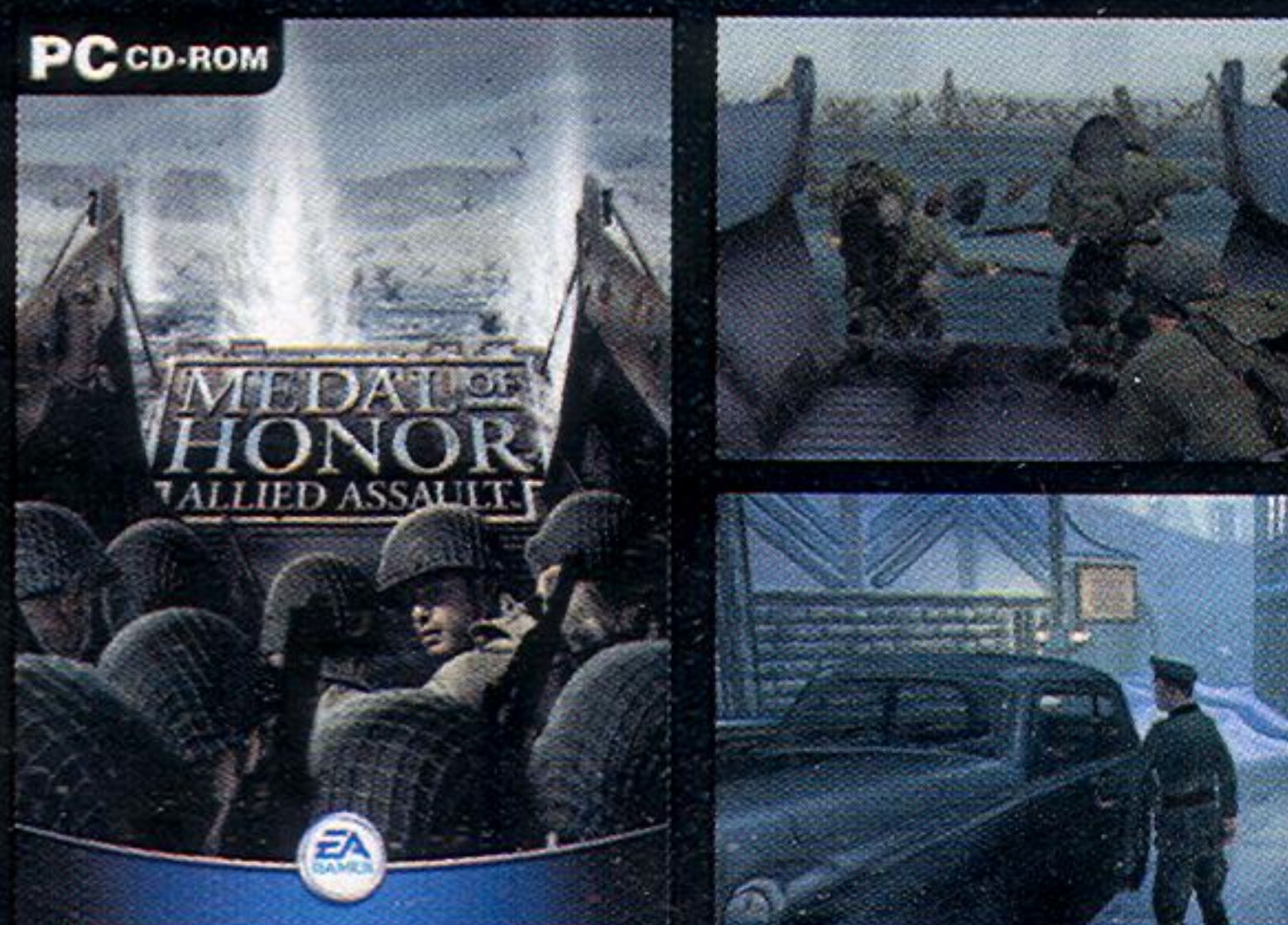
25,5 USD

Prețul nu include TVA

ZIUA Z: 6 Iunie 1944.

**PRIVEȘTE BINE
AI 79% ȘANSE SĂ FIE
ULTIMUL LUCRU PE CARE IL
VEZI IN VIAȚĂ**

Joc parțial localizat în limba română



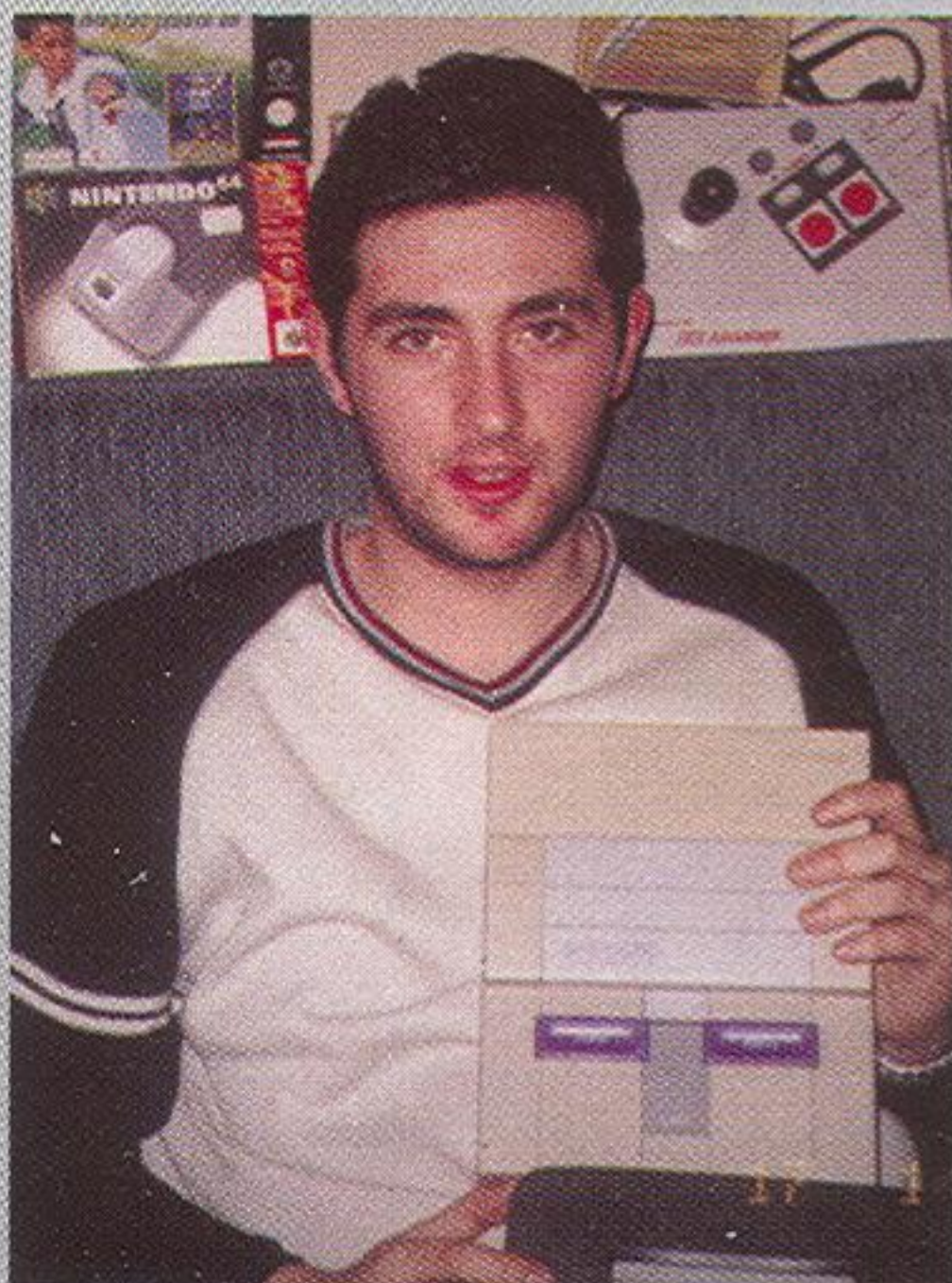
www.mohaa.ea.com

Distribuit în România de Best Distribution SRL: tel/fax: 01-345 55 05/06/07, e-mail: info@bestcomputers.ro, www.gameshop.ro

© 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. This product contains software technology licensed from EA Software, Inc. EA Technology. © 2001 EA Software, Inc. All rights reserved. EA GAMES is an Electronic Arts™ brand.

Pasionații de jocuri și în afara lumii PC-urilor

Obsedat de Nintendo



Andrei Dumitru

23 ani
București

► Luna trecută am primit o fotografie care ne-a surprins prin conținut: un munte de console și jocuri video ce păreau că nu se mai termină. Ele erau chiar atât de multe încât pentru a le cuprinde pe toate în scenă, fotografii fusese nevoit să renunțe la a mai include în imagine și capul posesorului. Curiozitatea ne-a fost stârnită și am decis să îi facem o vizită. Pasionatul de console se numește Andrei Dumitru, are 23 de ani și este din București. Ideea de a trimite la o revistă poza cu impresionanta sa colecție tematică i-a venit dintr-o revistă numită Club Nintendo din Germania, în care erau prezentate colecțiile altor maniaci. Așa că și-a zis: de ce nu și eu? Inițial a vrut să trimită fotografia în Japonia, dar s-a gândit că oricum este cam departe și în plus asiaticii sunt și mai obsedați decât el de console și de Nintendo în special. Dar în România câți se pot compara cu el?

Pasiunea sa a început acum opt ani. În 1994 nu auzise încă de Nintendo și se juca pe copii rusești de proastă calitate. Lucrurile s-au schimbat atunci când niște prieteni de familie i-au adus drept cadou o consolă NES (Nintendo Entertainment System). Aducându-și aminte cu plăcere de acele zile, Andrei afirmă că se bucură că a apucat să se joace chiar și pe prima consolă Nintendo. Nu o mai are pe cea originală, în schimb acum are alte două, cumpărate din nostalgie, ambele în sistem PAL, dar una dintre ele citește în mod si "prinzător și casetele în sistem NTSC.

După NES a urmat primul Game Boy, apoi Super NES. Pentru că Nintendo a amânat lansarea consolei Nintendo 64 s-a văzut nevoit să își cumpere un PlayStation, pe care l-a abandonat însă fără prea multe remușcări în momentul în care N64 a ieșit în sfârșit pe piață. Menționează cu amărăciune că de multe ori fanii Nintendo se dezic de această firmă din cauza amânărilor. Dar atunci când firma iese cu un produs nou pe piață, fanii se întorc plini de remușcări.

PlayStation-ul cumpărat făcea parte din seria 1002, care era renumită pentru problemele cu blocul optic, modulul responsabil de citirea discurilor, astfel că Andrei a fost dezamăgit, dar nu surprins atunci când s-a stricat. A mai achiziționat apoi un Game Boy pocket și un Game Boy Color, obținut cu greu, tot din Germania. Ținea mai multe console pentru că ducea dorul jocurilor de pe celelalte sisteme. Ultima cumpărată este Game Boy Advance, pe care a jucat remake-uri ca Super Mario Advance (după Mario Bros 2) sau Street Fighter.

Ca orice pasionat de Nintendo a jucat și a terminat de mai multe ori toate jocurile din seria Zelda. Cel mai mult și cel mai mult l-a impresionat Donkey Kong Country de pe SNES, primul joc cu grafică semi-3D. Dar preferințele sale nu se opresc aici și nu s-a putut abține să nu menționeze Mario și Metroid.

Are 3-400 de jocuri și dintre toate acestea evidențiază Street Fighter II, Killer Instinct I și II, precum și majoritatea jocurilor de pe N64: Mario Kart, Perfect Dark, Golden Eye, Mario Party. "Noaptea întregi poți să joci Mario Kart cu prietenii", îmi spune zâmbind. Îi place atât de mult jocul încât pentru a cumpăra Mario Kart (variante Game Boy Advance) a făcut sacrificiul suprem: a vândut Zelda: Majora's Mask, titlul de căpătâi al seriei Zelda. Mania sa este molipsitoare. Se joacă cu prietenii uneori și în 6-7, cei care ies pe locurile 3-4 stând pe bară până la jocul următor. "N64 este cea mai bună consolă de multiplayer", afirmă el cu atâta fervoare încât ne este imposibil să îl contrazicem.

Așteaptă lansarea GameCube în Europa cu sufletul la gură, mai ales în România. A înțeles că în Japonia s-a stat zile întregi la coadă, de la copii de 8-9 ani până la bătrâni pensionari. Chiar dacă nu a făcut așa de mare vâlvă la lansare, este sigur că cei de la Nintendo știu că fanii sunt alături de ei. Printre titlurile care crede că vor avea succes se numără: Pikmin, Perfect

"Toate jocurile în care apare Mario sunt cotate cu peste 86% în toate revistele de specialitate. Mario este cel mai celebru italian de la Cezar încoace"



Cât de departe merge pasiunea ta

Dark Zero, Zelda, Mario Kart, Donkey Kong Racing și Metroid Prime. "Toate acestea sunt jocuri din categoria <<must-have>>", spune el. Unul dintre cele mai interesante jocuri ce vor fi lansate este Smash Brothers Melee - în care apar reunite toate personajele populare ale Nintendo.

În ceea ce privește jocurile de pe alte console pomeniște Shenmue, de pe Dreamcast: "Este o viață de om în jocul acela". Pe PlayStation 2 a văzut Driver și s-a gândit că nu este păcat să cumpere consola ca să îl joace. A jucat apoi seria Resident Evil și a trecut la PlayStation2 cu Gran Turismo III. Dar a rămas întotdeauna fidel Nintendo.

L-am întrebat ce face ca această firmă să creeze astfel de pasiuni, ce este special la Nintendo. "În primul rând, Nintendo beneficiază de sprijinul inestimabil al game designer-ului Shigeru Miyamoto, poreclit Steven Spielberg al jocurilor", ne-a povestit Andrei. El a creat personaje celebre ca Mario sau Link din seria Zelda și multe jocuri memorabile ca Metroid, Wario sau Donkey Kong. Mario este și el parte din succesul Nintendo. "Toate jocurile în care apare Mario sunt cotate cu peste 86% în toate revistele de specialitate. Este ca și un tablou de Picasso: nu mai poate să facă nimeni așa ceva. Mario este cel mai celebru italian de la Cezar încoace", plusează Andrei. El mai adaugă la aceste două avantaje și elemente tehnice:

"Controller-ele sunt foarte ergonomice și plăcute atunci când te joci. Crucea direcțională s-a păstrat la fel la toate controller-ele și este excelentă". Ne informează că ea a fost creată de Gumpei Yokoi, cel care a pus la punct conceptul pentru Game Boy. "Pe PlayStation și Sega nu îți iese nici măcar un "haduke" (figura specială a lui Ken din Street Fighter n.n) ca lumea", râde interlocutorul nostru.

În ceea ce privește filmele făcute pe baza jocurilor video, opinia lui Andrei este fermă: nu merită să îți pierzi timpul cu ele. Ba chiar merge până la a afirma că "Mortal Kombat și Street Fighter sunt niște mizerii". Crede că mult mai bune sunt jocurile făcute după filme, în această categorie conducând detașat Golden Eye 007 (Nintendo64).

În competiția console versus PC, Andrei pariază firește fără ezitare pe console. "Cu toate că milioane de oameni se joacă pe PC, nu este platforma cea mai bună pentru jocuri. Este poate cea mai rentabilă, însă pe orice consolă ai satisfacții mai mari decât pe PC. Cine vrea să se joace cu adevărat să își ia o consolă. De la orice firmă." Emulatoarele ies din discuție: "Trebuie să joci un joc pe platforma pe care a fost creat. Oricum jocurile emulate sau portate nu sunt la fel de bune ca originalele".

Nu l-am lăsat în pace până nu ne-a spus și cine crede că va câștiga dintre X-Box, PlayStation 2 și GameCube. "Ca să fiu obiectiv, PlayStation 2, pentru că are avantajul de a fi ieșit prima pe piață", ne-a răspuns după o pauză de gândire. "Dar pentru fanii Nintendo, câștigător va fi fără urmă de îndoială GameCube".

Pus în fața faptului că sunt puțini cei care se joacă pe console, Andrei argumentează că pe PC jocurile se piratează mult mai ușor și de aceea sunt mai mulți cei care preferă PC-ul. În plus, consolele au fost de abia recent introduse pe piață și sunt foarte scumpe. În ciuda acestor aparente dezavantaje însă, el spune că în România există mulți pasionați de console, toți jucători foarte buni, pentru că au puține jocuri pe care le joacă "până le știu și ultimul șurub."

După cum ne povestește, pentru a face rost de jocuri noi, trebuie să faci schimburi. Pentru a face schimburi îți trebuie însă un lanț de prieteni pasionați.

"Sper să se ajungă la crearea unui club oficial al fanilor de console și în România", încheie el.



Necrocide

The Dead Must Die ^{FPS}

Format: PC • Producător: Novalogic • Publisher: Novalogic • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05) • Apariție: primăvara 2002

Un shooter cu o poveste mai mult decât morbidă



CU MULTE secole în urmă, vampirii erau împărțiți în două rase: Amarande și Khaleed. Primii nu aveau probleme în a trăi printre oameni, în special după ce descoperiseră Saxum-ul, o piatră arhaică ce le permitea să convertească o substanță magică numită Essence în sânge pentru a nu mai fi nevoiți să se hrănească de pe spinarea oamenilor. Pe de altă parte, Khaleed urăsc muritorii și vor să cucerească lumea și să elimine umanitatea. Ei au folosit alchimia pentru a-și modifica

trupurile și nu mai au nevoie de sânge pentru a supraviețui. Își doresc Saxum-ul pentru că îi poate ajuta să-și ducă la îndeplinire planurile. În timpul "Războiului Întunecat" Amarande i-au învins pe Khaleed dar patru membri ai acestora au supraviețuit și s-au ascuns făcându-și inamicii să creadă că au fost eliminați în totalitate. Astfel ei și-au continuat, în secret, planurile malefice și au înființat o organizație secretă pentru a pregăti un nou război.

"CÂT DE BINE ARATĂ UN MORT?"

Ese surprinzător să afli că Novalogic, o companie care s-a axat în special pe jocuri semirealiste cu tematică militară: Comanche, F-22 Lighting, Delta Force, își ieșe din tipare și realizează un joc horror. Această deviere nu este singulară, Tachyon: The Fringe, un simulator spațial science-fiction, fiind una din timidele încercări de a face jocuri accesibile și altor categorii de consumatori. Necrocide este un first person shooter cu iz gotic ce va încerca să impresioneze mai ales prin atmosfera sumbră, terifiantă asemănătoare cu cea din Undying. Lucru bun având în vedere oferta actuală de pe piață, săracă în jocuri ce se adresează psihicului jucătorului. Vampirii celor de la Novalogic vor fi aduși la viață pe monitoarele noastre folosind un engine nou nout care va avea implementat un sistem de animație care le va permite mișcări fluide, organice acompaniate de muzică și sunet 3D arce se vor modifica dinamic pentru a reflecta situația din joc. Motorul grafic va profita din plin de

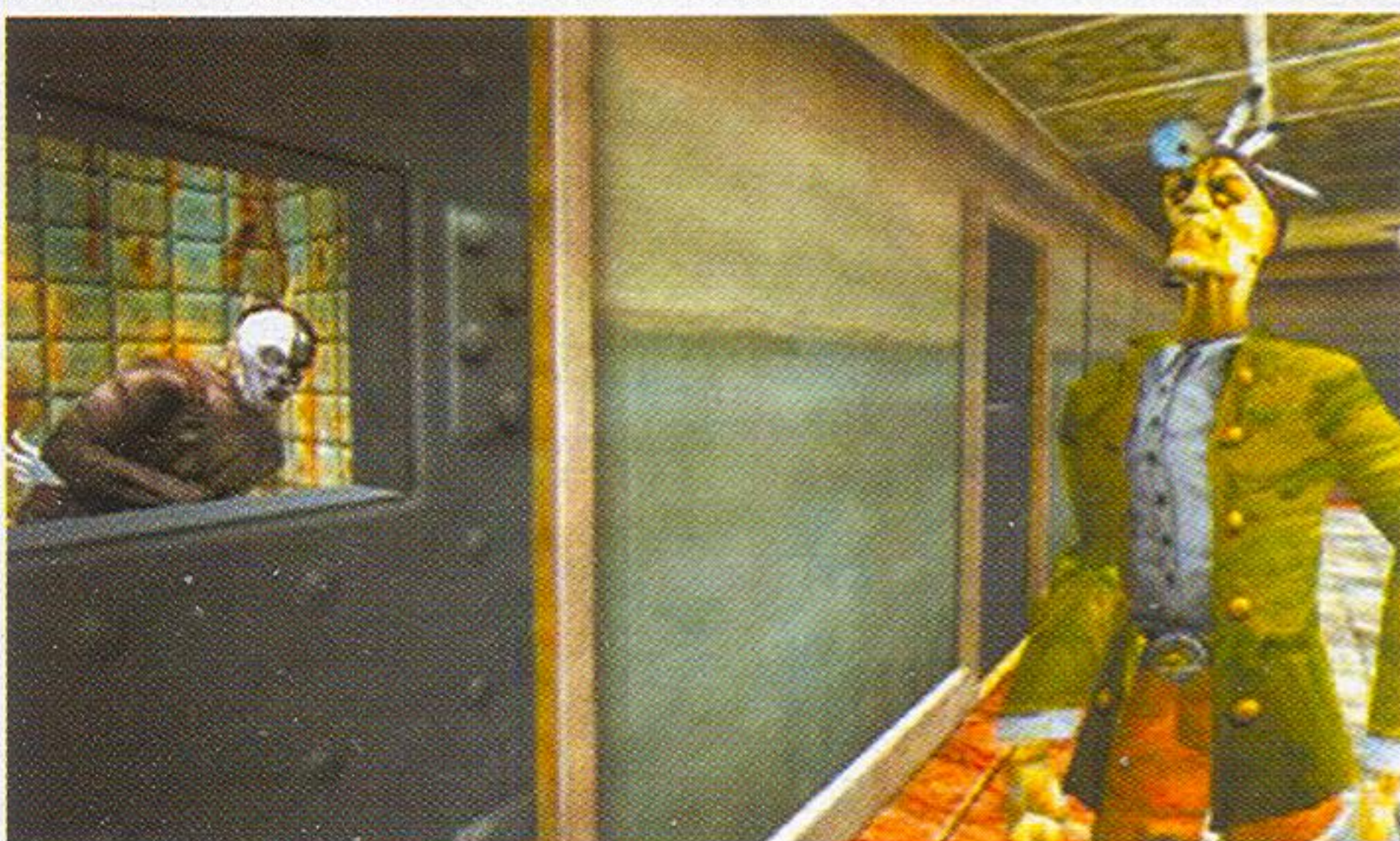
dotările plăcilor grafice de ultimă generație pentru a genera atât niveluri de interior cât și de exterior.

"CE TREABĂ AM EU CU MORTII?"

La începutul jocului Khaleed tocmai au reușit să fure Saxum-ul și l-au divizat în patru părți. Jucătorul va lua rolul unei femei vampir care, ghidată de mentorul ei în vârstă de 500 de ani, va trebui să-i învingă pe fiecare în parte, să recupereze piatra și să salveze umanitatea. Subiectul jocului este cât se poate de stereotipic: avem tabăra negativă, cu tendințe apocaliptice și tabăra celor buni și iubitori de oameni a căror unică menire este să-i împiedice pe cei răi să-și îndeplinească planul, ceea ce, nu ne e frică să afirmăm, vor reuși cu siguranță. Povestea este clar scrisă doar pentru a da un pretext jocului și nu invers cum ar fi fost normal și probabil mult mai captivant pentru jucător. La acest capitol, Necrocide are, din start, un punct în minus față de Undying-ul lui Clive Barker unde povestea se contura în fața ochilor tăi pe măsură ce avansai în joc reușind astfel să te țină conectat la atmosferă. Pentru a-și duce la îndeplinire misiunea altruistă, eroina noastră trebuie să se lupte cu necromanți, zombii, demoni, vârcolaci și alte tipuri de undead. Cei patru membri Khaleed, fiecare expert în alchimie, își va popula armatele folosindu-și abilitatea proprie pentru a crea monștri care mai de care mai ciudați și mai infricoșători. Jucătorul va avea la dispoziție o gamă largă de "unelte" pentru a-și dovedi inamicii, variind de la arme arhaice hand to hand până la arme de foc sau arme magice create special pentru a ucide creaturile întunericului. Aventura se va desfășura în cinci medii diferite cum ar fi: un mic oraș în Louisiana de sud, mănăstiri medievale, un azil de nebuni din secolul 19, temple antice din jungla asiatică sau palate grandioase în deșertul marocan.

ÎN LOC DE CONCLUZIE...

Jocul se adresează, evident, amatorilor de senzații tari. Dacă va reuși să-i mulțumească rămâne de văzut, producătorii neoferind prea multe informații despre gameplay pentru a ne putea forma o părere pertinentă. Deși nu pare să aducă nimic nou iar la unele aspecte este chiar în urma unor jocuri mai vechi, Necrocide nu trebuie ignorat de fanii genului măcar pentru faptul că de crearea monștrilor și a mediului arhitectonic se vor ocupa artiști fantasy cu o vastă experiență în domeniu. Lansarea, programată inițial pentru luna septembrie a anului trecut, a fost amânată, momentan, nefiind anunțată nici o dată sigură. Umblă zvonuri că Novalogic ar avea ceva probleme financiare și ar fi posibil ca jocul să nu ajungă niciodată în magazine.

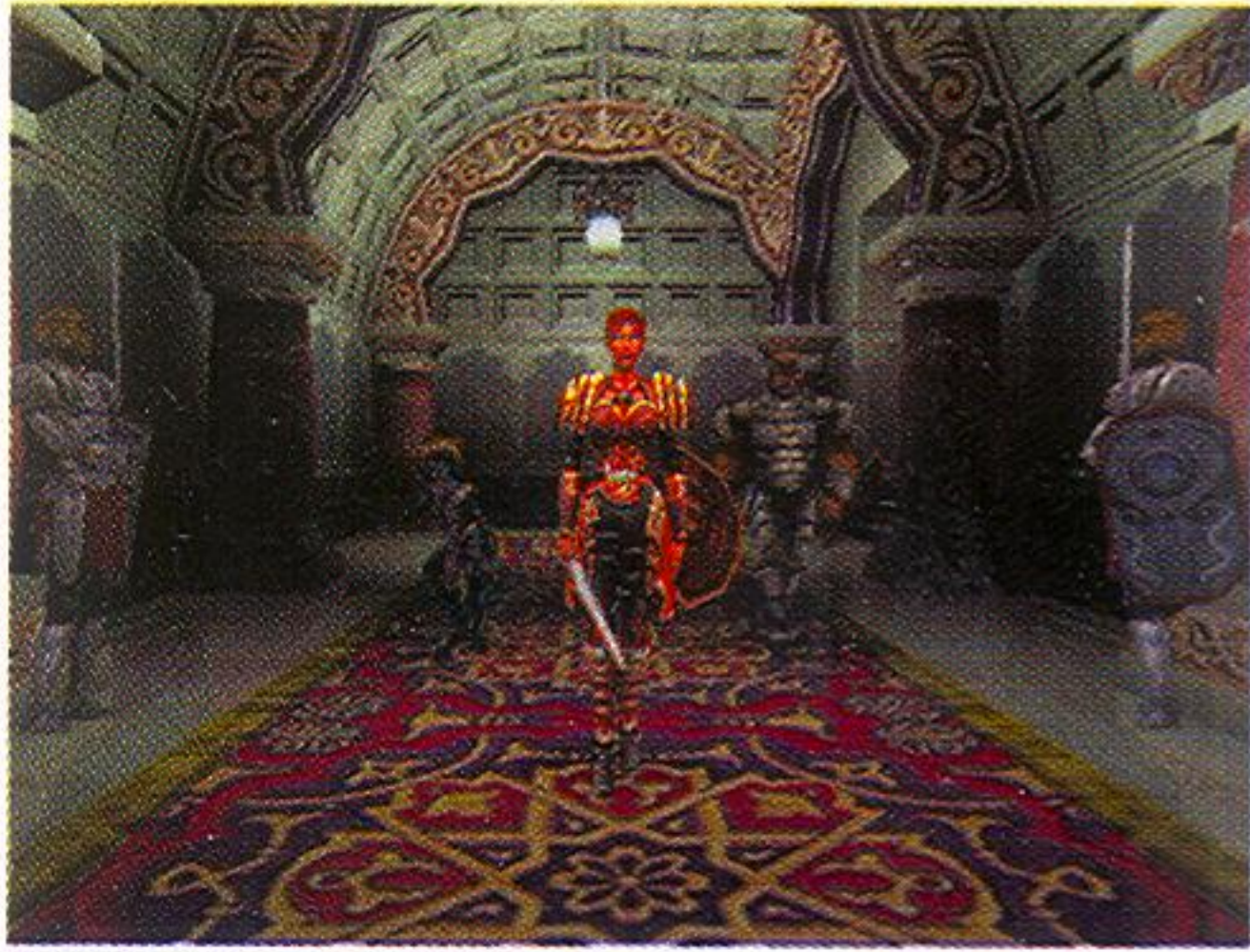


Summoner 2

RPG

Format: PC • Producător: Novalogic • Publisher: Novalogic • Distribuitor: Monosit (01-330.63.52) • Apariție: primăvara 2002

Acuplarea magică întru crearea golemilor după rețeta pariziană



NU ȘTIM câți dintre dumneavoastră ați avut ocazia să jucați anul trecut Summoner, un RPG excelent produs de către Volition, joc ce a stat destul de sus în lista noastră neoficială de jocuri recomandate pentru anul 2001. Cei ce l-au încercat au fost pe de-a întregul fermecați de lumea fabuloasă și de mitologiile sale, scenariul fiind de departe unul dintre punctele sale forte, reușind să aducă la viață un univers bogat, detaliat și suficient de matur încât să dispună de acea picătură de veridicitate necesară. Plin de toate întorsăturile de situație ce fac deliciul poveștilor bine scrise, plus o seamă de elemente, cum ar fi Călugării din Iona și limbajul Aosi, sau legendele despre Aranugeth, ce au adus un surplus de sare și piper în vâltoarea multelor detalii de viață ce v-au asaltat în diferitele discuții cu personaje apărute în cale. Toate acestea se pregătesc să se reîntoarcă pentru o a doua oară, într-o epopee ce părăsește ținuturile lui Joseph și se mută tocmai în partea cealaltă a lumii. Adică pe PS2.

POLITICA CORPORAȚIONALĂ

În mod surprinzător, Summoner nu a fost gândit de la început pentru a apărea pe PC. Design-ul inițial se referea la doar două platforme, Dreamcast și PlayStation, însă odată cu renunțarea la cea pentru DC, Volition a decis să încerce aducerea titlului pe PC. Au reușit, întârziind apariția pe PS2 pentru a reuși să termine lucrul, iar ceea ce ne-a fost dat să vedem a fost un joc

excelent însă plin de tot felul de bug-uri și neoptimizări, mai ales în ceea ce privea camera și modul în care aceasta se controla. Hotărâți de această dată să se concentreze pe o singură platformă, pentru a reuși să obțină cât mai mult și pentru a ocoli eșecurile inerente încercărilor de a face jocul pentru cât mai multe platforme, Volition a anunțat la începutul acestui an

Summoner 2, exclusiv pentru PS2.

Dacă în primul joc ne-a fost dat să cunoaștem mai îndeaproape regatele Medeva și Orenia, acțiunea se mută acum douăzeci de ani mai târziu și în partea opusă a lumii, în Halassar, Galdyr și orașul

Munari, iar personajul principal va fi Pavakhasija, regina din Halassar, un străvechi regat întemeiat de către zeița Laharah. Pava este reîncarnarea acestei zeițe, și ea poate scrie în Aosi, limbajul creației. Orice scris în această limbă prinde viață, astfel încât dacă Pava scrie copac, un copac va apărea. Spre deosebire de Joseph, care aducea la viață creaturile sale cu ajutorul unor inele, Pava se va transforma ea însăși în respectivele creaturi folosind pentru aceasta diferite rune încrustate în limbajul Aosi. Scenariul ne va oferi ocazia de a privi la întreaga societate și la mitologiile cunoscute dintr-o nouă ipostază, și ne va oferi toate acele elemente pe care ne-am obișnuit să le asociem unei povești de calitate. De-a lungul încercării lui Pava de a deveni pe de-a întregul zeița Laharah, ea va fi ajutată de către alte șapte personaje, trei dintre ele fiind controlabile în același moment. Fiecare dintre aceste personaje are istoria sa, fiecare dorințele sale. Va reapărea și Yago, acum scăpat de posesiunea demonului Machival, ce își caută fiica, Rosalind, dispărută fără urmă.

Treizeci de noi locații, începând cu insulele tropicale cum ar fi Teomura și ajungând până la orașe desprinse din vis, cum ar fi ciudatul City of Masks, un sistem de luptă nou, doisprezece creaturi în care Pava se poate transforma, printre care Blood Juggernaut și Blade of Sand, toate acestea vor asigura interesul pentru acest titlu. Cei ce încă nu s-au decis să cumpere un PS2 mai au timp aproape un an până să se hotărască, însă după câte se pare, Summoner 2 va fi doar unul dintre titlurile ce vor merita jucate în viitorul apropiat pe ecranul televizorului.





O.R.B.

RTS

Starcraft combinat cu Homeworld

UNDEVA departe într-un sistem solar pierdut în infinitul spațiului cosmic, două planete orbitează diametral opus față de soare. Pe măsură ce evoluează, civilizațiile ce locuiesc acolo, construiesc noi mijloace de comunicare ce le permit într-un final să se descopere reciproc. Curând însă, ajung la concluzia că nu se înțeleg prea bine și încep pregătirile pentru război.

Orb este un RTS 3D, în spațiu, similar cu Homeworld, ce se bazează pe aceleași principii ale genului, neschimbate de pe vremea Dune 2 -ului: colectarea resurselor, cercetarea unor noi tehnologii și dezvoltarea unei armate capabilă să oblitzeze inamicul. Producția celor de la Strategy First nu va schimba aceste fundamente dar le va îmbrăca într-o formă nou, mai realistă și atrăgătoare.

Spre deosebire de Homeworld, a cărui poveste purta jucătorul printr-o vastă galaxie, Orb se rezumă doar la un singur sistem solar dar unul detaliat cu stații spațiale ce orbitează în jurul planetelor care la rândul lor, alături de câmpuri de asteroizi, orbitează în jurul soarelui creând astfel un ansamblu dinamic ce va da noi valențe modului de abordare al confruntărilor. Diferențele față de Homeworld merg chiar mai departe. Cele două rase sunt diferite atât ca tehnologie dar și ca stil de joc. Prima are o cultură războinică mai puțin dezvoltată tehnologic dar foarte determinată în a-și atinge scopul, fiind dotată cu nave cu o mare putere de foc dar lente și slab manevrabile. Cea de-a doua rasă este iubitoare de pace, are înclinație către știință fiind un pic arogantă și implicit mai bine dezvoltată tehnologic. Navele lor nu excelează prin puterea de distrugere dar sunt foarte rapide și ușor manevrabile. Pe single player jocul va avea pentru fiecare rasă câte o campanie, cu precizarea că nu se vor putea juca în același timp, a doua campanie continuând povestea din punctul în care s-a sfârșit prima.

Jucătorul are la dispoziție cinci clase de nave,



Format: PC • Producător: Strategy First • Publisher: Strategy First • Apariție: primăvara 2002



difințiate în funcție de armură, viteză, manevrabilitate, putere de foc și cost. Stația spațială ce orbitează în jurul planetei natale este centrul de comandă de unde se pot construi noi unități, cerceta tehnologii și îmbunătăți navele. A doua categorie este reprezentată de crucișătoare a căror funcție este în principal de a transporta nave cu rază scurtă de acțiune. Apoi urmează distrugătoarele, cele mai puternice nave din joc, care alături de corvete reprezintă scheletul unei flote de atac. Numele celui de-al patrulea tip de unități ce sunt folosite pentru a aborda și captura nave inamice este Commandos. Ultima clasă o

reprezintă interceptoarele ce acționează în escadroane de maxim 12 unități conduse de un lider. Liderii sunt unități excepționale specializate în tactici ofensive sau deensive ce influențează comportamentul unităților pe care le au în subordine. Aceștia își îmbunătățesc atributele pe măsură ce câștigă experiență în luptă și pot fi păstrați de la o misiune la alta.

Câmpurile de asteroizi sunt mai mult decât simple obstacole mișcătoare reprezentând chiar un element important în desfășurarea jocului. Jucătorul trebuie să construiască pe asteroizi baze miniere pentru a extrage resurse dar poate amplasa și instalații militare și de observație care, datorită mișcării constante în care sunt agrenați aceștia, vor ajunge în teritoriul inamicului. De asemenea aceste câmpuri, reprezintă soluția perfectă pentru un atac surpriză deoarece împiedică detecția pe radar, constituind adevărate mecanisme naturale de camuflare pentru navele situate în interiorul lor. Obiectele din joc se vor supune fizicii newtoniene, mișcarea navelor fiind influențată de masă, forță și accelerație. De asemenea, când o navă mare este distrusă, fragmentele rezultate se vor supune și ele aceluiași legi, putând chiar distruge nave mai mici aflate pe traiectoria lor.

Pentru a-și îmbunătăți capacitățile flotei, jucătorul trebuie să cerceteze noi tehnologii în baza proprie sau poate captura nave inamice fie pentru a studia diferite sisteme ale acestora pentru a le putea reproduce fie pentru a le alătura imediat flotei. De asemenea, se pot cerceta epave ale unor nave găsite în centura de asteroizi, aparținând unei civilizații moarte, mult superioară tehnologic.

Orb este un proiect ambițios ce ne-a surprins prin multitudinea elementelor originale pe care le înglobează. Dacă producătorii își vor respecta promisiunile, în primăvara aceasta ne vom putea delecta cu o strategie de calitate.

Paradise Cracked

TBS Tactic

Format: PC • Producător: MiST Island • Publisher: Buka Entertainment • Apariție: primăvară-vară 2002

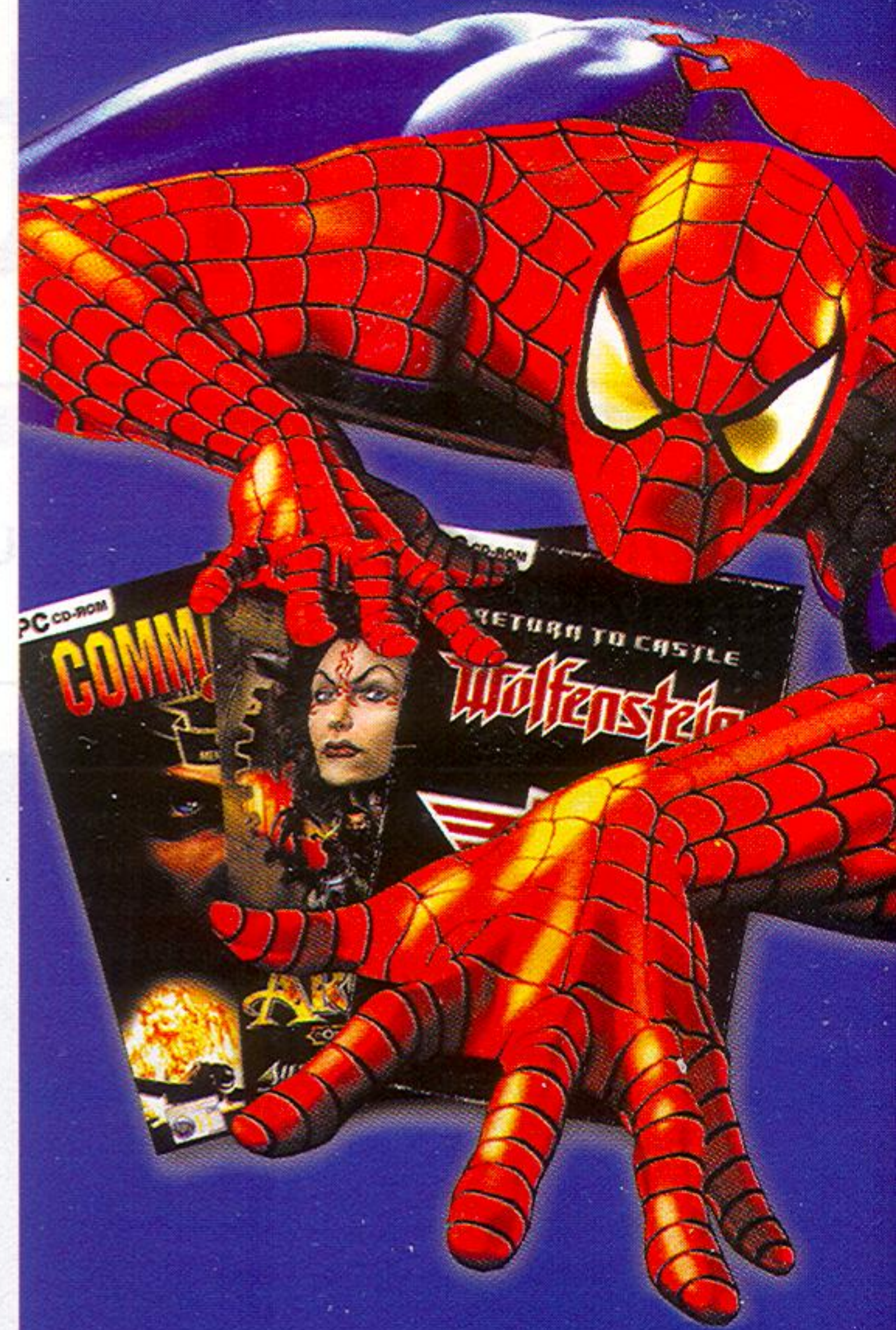
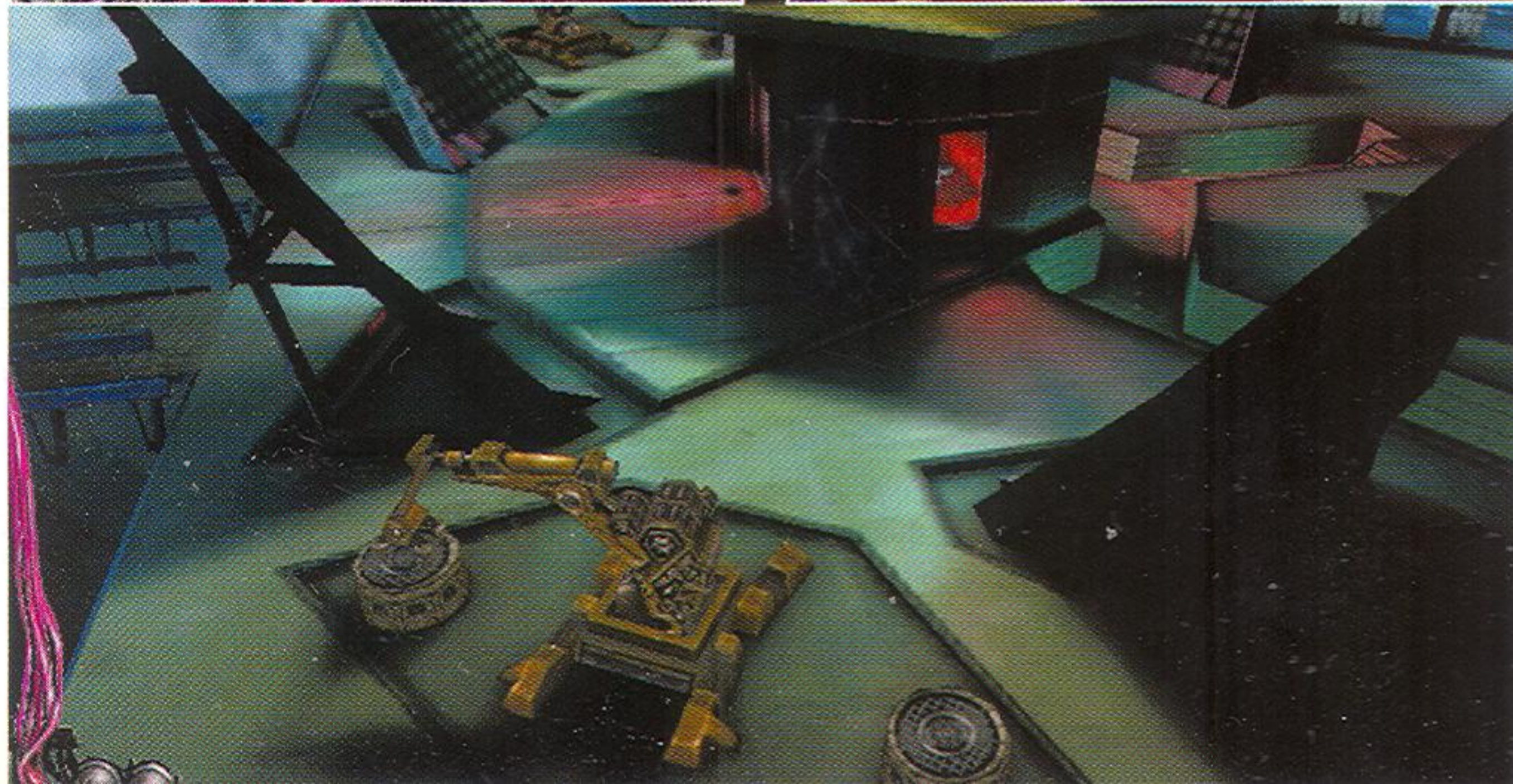
Un TBS tactic care îndrăznește să iasă pe o piață dominată de real time strategy

VECINII noștri ruși de la Buka Entertainment au ieșit pe piață cu câteva titluri care au stârnit interesul la momentul apariției, începând cu seria Rage of Mages de la Nival și continuând cu Echelon de la Madia. Momentan însă cel mai atractiv proiect cu care se pot lăuda este Paradise Cracked, un RPG tactic pe ture cu aromă cyberpunk, produs de MiST Island.

Într-un viitor nu foarte îndepărtat, umanitatea a creat CyberBrain, o entitate artificială autonomă, care a rezolvat toate problemele și a transformat pământul într-un adevărat paradis. Nemaifiind nevoiți să muncească, oamenii își petrec timpul în ciber spațiu, jucând jocuri online, discutând pe chat-uri, totul cât mai virtual cu putință. Însă această situație nu este tocmai propice pentru evoluția speciei: natalitatea scade, coeficientul de inteligență al populației la fel, umanitatea este pe

cale de a dispărea. Așa că CyberBrain ia decizia să inițieze un experiment... (introduceți aici un crescendo muzical tensionant). Eroul jocului este un tânăr hacker care descoperă informații ciudate într-o bază de date bine păzită din network-ul mondial. După ce le copiază pe un disc se trezește urmărit de poliție și nu numai. Dacă povestea jocului amestecă elemente din cărți scrise de William Gibson ("Neuromancer") și Phillip K. Dick ("A Scanner Darkly", "Do Androids Dream of Electric Sheep") și din filme gen "Matrix" și "Bladerunner", gameplay-ul este un cocktail aparent original de elemente din diverse jocuri: luptele tactice pe ture din Jagged Alliance și Fallout Tactics, augmentarea corpului uman cu implanturi tehnologice și atmosfera secretiv-paranoică din Deus Ex, pentru a da doar două exemple.

Lumea din Paradise Cracked este complet 3D și completată cu efecte fizice reale: aproape toate obiectele pot fi distruse, exploziile sparg ferestrele și aruncă personajele la pământ, traiectoriile gloanțelor ascultă de balistica din realitate. Nivelurile sunt vaste, iar camera poate fi deplasată față de personaj similar cu modul din Gunlok și alte jocuri asemănătoare. Chiar dacă premisele jocului nu sunt originale, nu vom refuza un joc de strategie pe tururi bine realizat. Asta dacă se va dovedi bine realizat în final.



Un joc original
pentru orice buzunar

Un lucru e absolut sigur,



Prietenii de nadejde
raman aceiași:

MONOSIT
Comimpex

Acum și jocuri pentru
Playstation 1 și 2!

Pentru orice titlu multimedia,
comenzi și la Monosit Shop
www.monosit.ro

BUCUREȘTI, SPLAIUL UNIRII NR.4,

BL. B3, SC. 2, AP. 10.

TEL: 01-3306352, FAX: 01-3306351

E-MAIL: MONOSIT@RDSNET.RO

Might & Magic IX

Format: PC • Producător: New World Computing • Publisher: New World Computing • Distribuitor: Monosit (01-330.61.52)

O piesă importantă a unui univers apreciat de fani



producătoare având posibilitatea să introducă ciclul noapte-zi și să coordoneze comportamentul inamicilor în funcție de momentul zilei, dată, de cât de mult a avansat jucătorul în intrigă sau în funcție de anumite schimbări în mediul înconjurător.

Acțiunea va avea loc pe planeta Axeoth, în regiunea Chedian de pe continentul Rysh. Dacă aceste nume nu vă spun mare lucru, atunci trebuie să știți că, dincolo de un ocean, la câteva mii de kilometri distanță, se găsește continentul pe care va avea loc acțiunea din Heroes 4. Din nou cele două serii ale New World Computing interrelaționează, construind un univers coerent.

Cândva după Marele Cataclism, o consecință a războiului magic dintre imperiul Ursanian și magul Verhoffin, un prinț din Beldonia, o provincie mai puțin afectată de efectele catastrofei, pornește o campanie de cucerire a continentului. Singura șansă ca provincia Chedian să nu fie înglobată în acest imperiu în ascensiune este ca echipa de patru jucători să reușească să unească cele șase facțiuni din regiune.

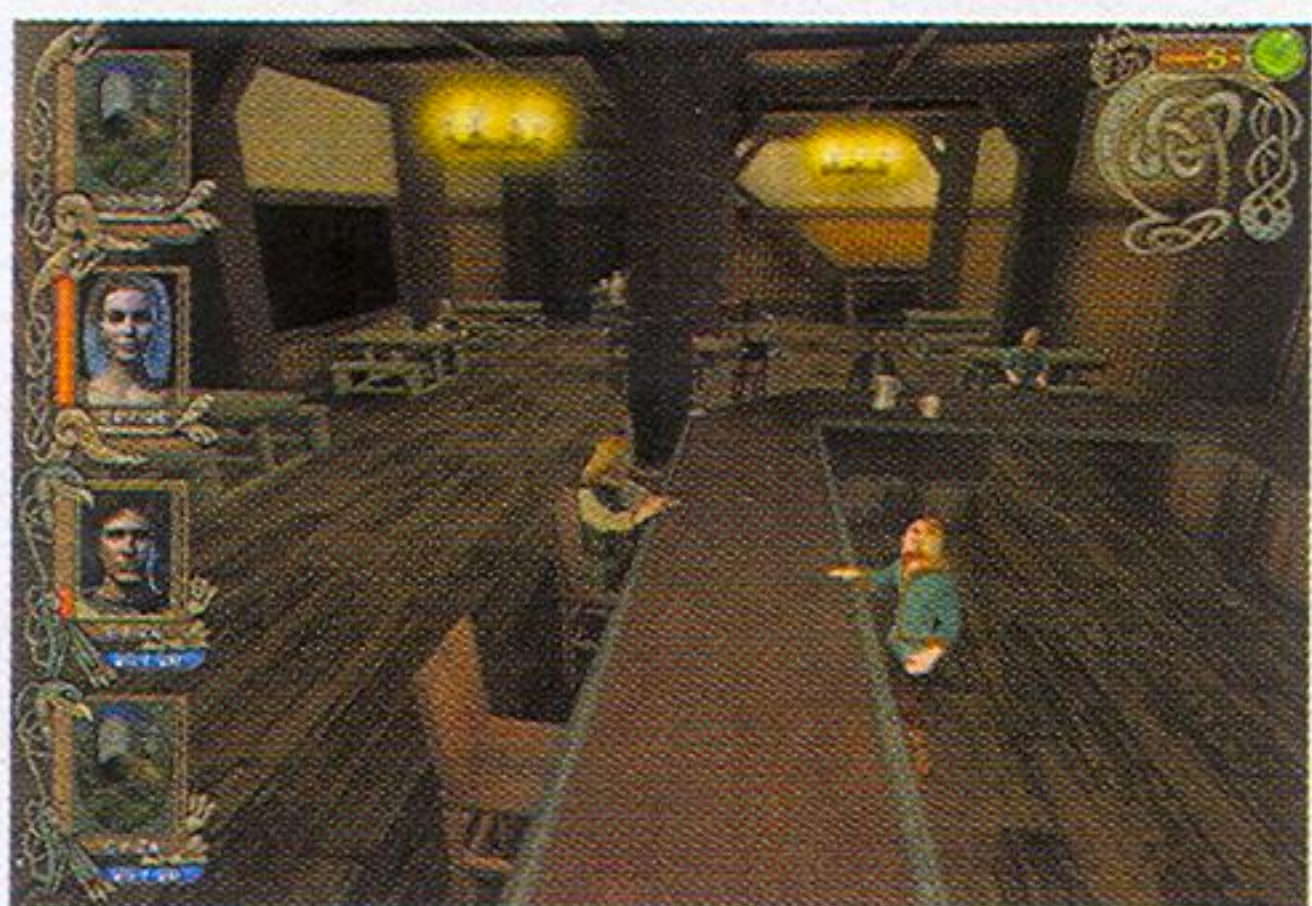
În momentul când vă veți crea echipa, veți fi puși în fața unei alegeri dificile: există patru rase și 14 clase de personaje (șapte pentru Might, șapte pentru Magic). Clasele sunt ierarhizate unele ca extensii ale altora, astfel încât jucătorul are diverse alternative atunci când crește în nivel. Când începeți jocul aveți de ales între calea Forței (Fighter) și calea Magiei (Initiate). La prima creștere în nivel aveți din nou de făcut o alegere: dacă ați ales Fighter, de exemplu, veți putea evolua ca Mercenary sau Crusader. Până la clasa finală vor mai fi încă două alegeri de făcut. Abilitățile vor funcționa diferit în funcție de clasele alese, iar unele rase vor fi mai avantajate de o anumită clasă decât altele: un Half-Orc va fi un Fighter mai bun decât un Elf, dar Elful va avea mai multe șanse să exceleze la magie.

NPC-urile nu au fost nici ele uitate: ele vor avea un program propriu, nu vor sta pur și simplu să îl aștepte pe jucător, cum de altfel nu vor face nici monștri. Din cauza limitărilor unui motor complet 3D, monștri vor fi mai puțini, însă vor compensa prin inteligență, afirmă producătorii.

Programat să apară în luna martie, jocul va intra în competiție cu Wizardry 8, care are avantajul de a fi apărut primul. Însă probabil fanii universului Might & Magic vor avea un cuvânt greu de spus în această competiție, un cuplu Heroes 4 - Might & Magic IX fiind atractiv pentru oricine.

SERIA Might & Magic este una dintre cele mai longevive serii RPG din istoria divertismentului digital, rivalizată doar de Ultima, Wizardry și, colateral, de Final Fantasy. Bazată pe un univers complex și pe un gameplay solid, ea suferă doar din punct de vedere grafic. De abia a șasea parte a seriei a făcut tranziția către 3D, iar motorul nu s-a ridicat la nivelul celor din Half-Life, Quake II și Unreal nici măcar în 1998, la momentul apariției. Așa că nu este de mirare că fanii au fost dezamăgiți de utilizarea lui și pentru următoarele două titluri din serie.

Might & Magic IX va utiliza kitul de development de la Lithtech, ceea ce înseamnă un progres în materie de calitate și performanțe 3D, însă nu se poate spune dacă alegerea va fi pe placul fanilor sau nu. Motorul Lithtech a reușit să atragă de-a lungul timpului dezaprobarea gamerilor, Aliens vs Predator 2, de exemplu, fiind criticat din acest punct de vedere. Unii jucători sunt deranjați de calitatea imaginii, iar alții de performanțele scăzute pe configurații medii. Dar



dincolo de aceste impedimente, Might & Magic IX va arăta cu certitudine mai bine. Un alt avantaj al kitului de dezvoltare Lithtech este că permite scripting-ul complex al evenimentelor, echipa





Sim/Action Sea Dogs II

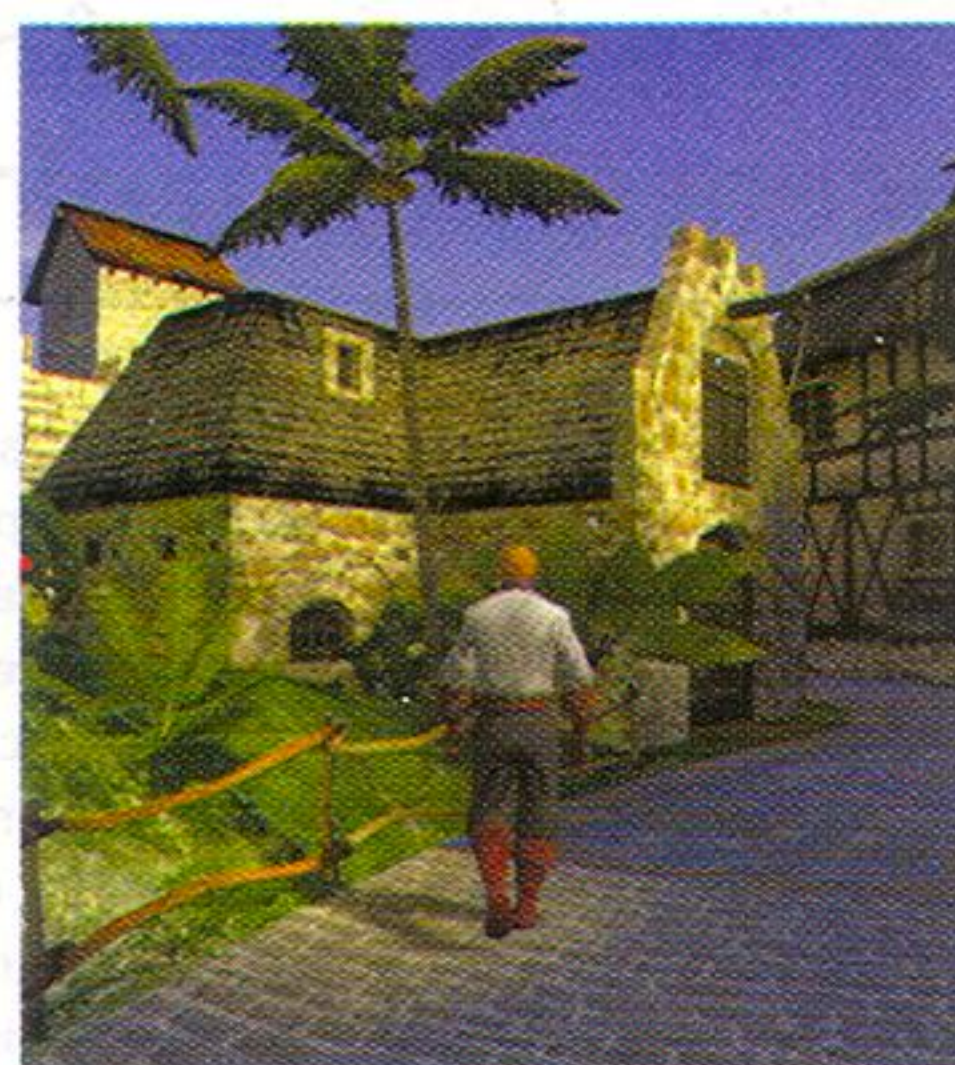
Un succes demn pentru "Pirates"

AH, VIAȚA de pirat...
Ce poate fi mai palpitant decât să ataci o corabie inamică cu sabia în dinți (sau în teacă, pentru cei care au probleme cu dantura) și mai relaxant decât să te îndrepti cu corabia către asfințit după o bătălie intensă. Akella a reușit să creeze în primul Sea Dogs o combinație excelentă de acțiune, aventură, RPG simulator de corabie și strategie economică, sprijinită de un motor grafic excelent, iar Sea Dogs II promite să ofere tot ce a oferit titlul original și chiar mai mult.

Acțiunea se petrece 30 de ani mai târziu decât în primul Sea Dogs, tot într-un arhipelag ficțional. Pentru

început, jucătorii vor avea posibilitatea de a-și modifica personajul, având de ales între genul feminin și genul masculin, precum și între câteva abilități de bază. Apoi, sistemul de luptă hand-to-hand (sau sword to sword) a fost îmbunătățit și el va putea fi testat și în bătălii pe pământ, în porturi, orașe și pe insule, nu doar în bătălii maritime. Arsenalul disponibil va fi împărțit în două categorii: firearms și cold steel. Armele de foc vor fi de obicei pistoale, care vor putea fi folosite doar o singură dată, la începutul luptei, în categoria "cold steel" intrând diverse cuțite, săbii și alte obiecte tăioase ce cresc damage-ul

• Format: PC • Producător: Akella • Publisher: EON Digital
• Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05) • Apariție: primăvara 2002



hand-to-hand.

În privința quest-urilor, se știe că vor exista quest-uri predefinite,

precum și o serie de quest-uri generate aleator, fără importanță pentru firul principal al intrigii, dar aducătoare de bani și experiență (capturează sau ucide un NPC, duc bani sau mărfuri dintr-un loc într-altul, etc.).

Pe partea de multiplayer, Sea Dogs II va fi dotat cu mai multe moduri de joc, dintre care cele mai importante sunt Deathmatch, Capture the Fort și Sink the Convoy.

Sea Dogs II promite să fie un joc imersiv, bazat pe un motor grafic capabil să redea o atmosferă excelentă și suprafețe maritime realiste, un succes demn al magnificului Pirates.



One Must Fall Fighting Battlegrounds

• Format: PC • Producător: Diversions Entertainment • Publisher: Epic • Distribuitor: Monosit (01-330.63.52) • Apariție: primăvara 2002

Fighting Game cu tradiție

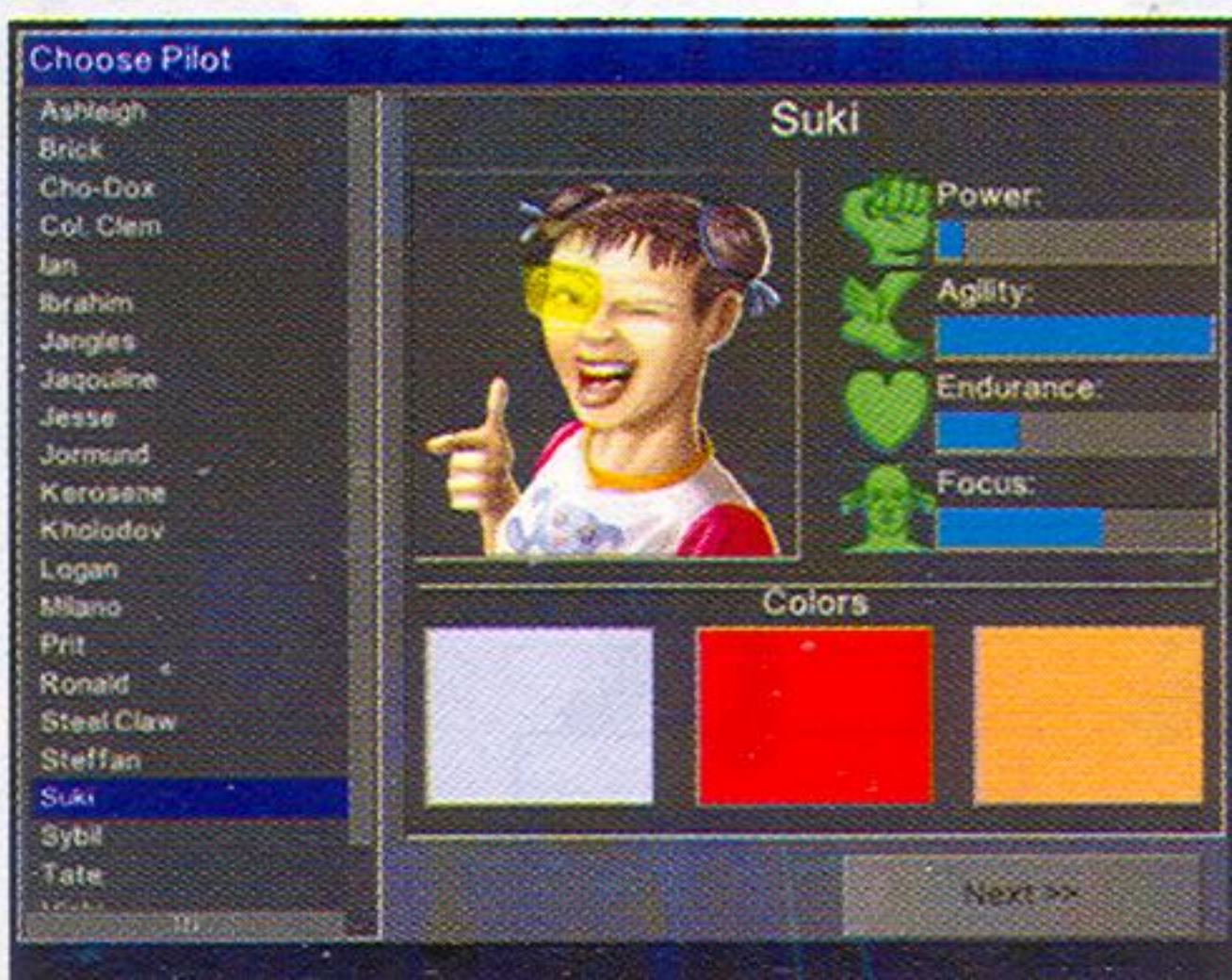
CHIAR dacă nu se bucura de o poveste originală, One Must Fall: 2097 a fost unul dintre puținele fighting games ce se putea lăuda că este creat doar pentru PC. Jocul era conceput pe ideea de competiții intercorporative în care roboți giganti conduși de piloți umani se înfruntau pentru a stabili supremația diverselor companii economice din viitorul îndepărtat. Numiți HARs (Human Assisted Robots), roboții fuseseră concepuți inițial pentru explorarea și exploatarea planetelor din împrejurimi, dar s-a ajuns la concluzia că folosirea lor ca gladiatori mecanici este mai profitabilă. Și mai distractivă.

Ideea de lupte între roboți mai mult sau mai puțin impunători conduși de oameni nu este nouă (să ne aducem aminte de multe dintre desenele animate japoneze - Macron, printre altele - și de jocuri gen Shogo, Slave Zero, Mechwarrior sau Heavy Gear), însă în 1994 ea era destul de inovatoare. Oricum majoritatea jucătorilor nu au perceput One Must Fall ca pe o luptă între roboți imenși cu oameni undeva înăuntru, ci ca pe un simplu fighting game, captivant, dar care nu susținea povestea.

Noul titlu din serie nu va face prea multe pentru a schimba această percepție: acțiunea se va petrece douăzeci de ani mai târziu, cu aceleași premise:

piloți ce controlează roboți giganti în diverse arene, victoria lor însemnând victoria corporației pe care o reprezintă. S-a făcut trecerea la un motor complet 3D, care permite mișcarea liberă pe toate axele în arenă, cu o cameră plasată third person. Vor exista opt roboți (Jaguar, Force, Pyros, Mantis, Chronos, Gargoyle, Katana și Warlord) ce vor beneficia în continuare de arme proprii și de combo-uri diverse. Ei se vor lupta în opt arene (City, Blade Pit, Desert, Power Plant, Iceberg, Volcano, Space Station și Canyon), fiecare cu avantajele și pericolele ei. Aceste "capcane" au făcut deliciul primului One Must Fall și probabil că vor avea un cuvânt greu de spus și în cazul succesului sequel-ului său. Mai ales dacă luăm în considerare faptul că modul multiplayer din One Must Fall: Battlegrounds va permite ca 20 de jucători să se înfrunte simultan într-o arenă.

Producătorii afirmă că vom putea să intrăm în pielea gladiatorilor mecanici chiar în primăvara acestui an, însă judecând după capturile de ecran, jocul este încă într-un stadiu primitiv de dezvoltare, ceea ce va face ca o dată de prin iunie-iulie să fie mai adecvată pentru lansare.



RPG online Neocron

Format: PC • Producător: Reakktor Media • Publisher: CDV • Distribuitor: Monosit (01-330.63.52) • Apariție: martie 2002

... sau cum poate arăta lumea când toată civilizația este concentrată într-un singur loc

CHIAR dacă piața RPG-urilor online este dominată de jocuri cu teme medievale, există câteva jocuri care încearcă să introducă SF-ul în această piață aflată în continuă creștere. Anarchy Online a debutat în forță urmând să-și piardă clienții datorită bug-urilor, dar a dovedit că există jucători care doresc înlocuirea, cel puțin temporară a săbiilor și arcurilor cu puști și pistoale. Totuși există și jocuri cu potențial, dar care nu au primit atenția cuvenită. Unul dintre acestea este Neocron.

Produce de Reakktor Media AG (Germania) și publicat de CDV, Neocron este unul din cele mai ambițioase jocuri care vor fi lansate anul acesta. El este un RPG online, a cărui acțiune are loc în secolul 28, într-o perioadă în care omenirea încearcă să se refacă după cel de-al treilea război mondial.

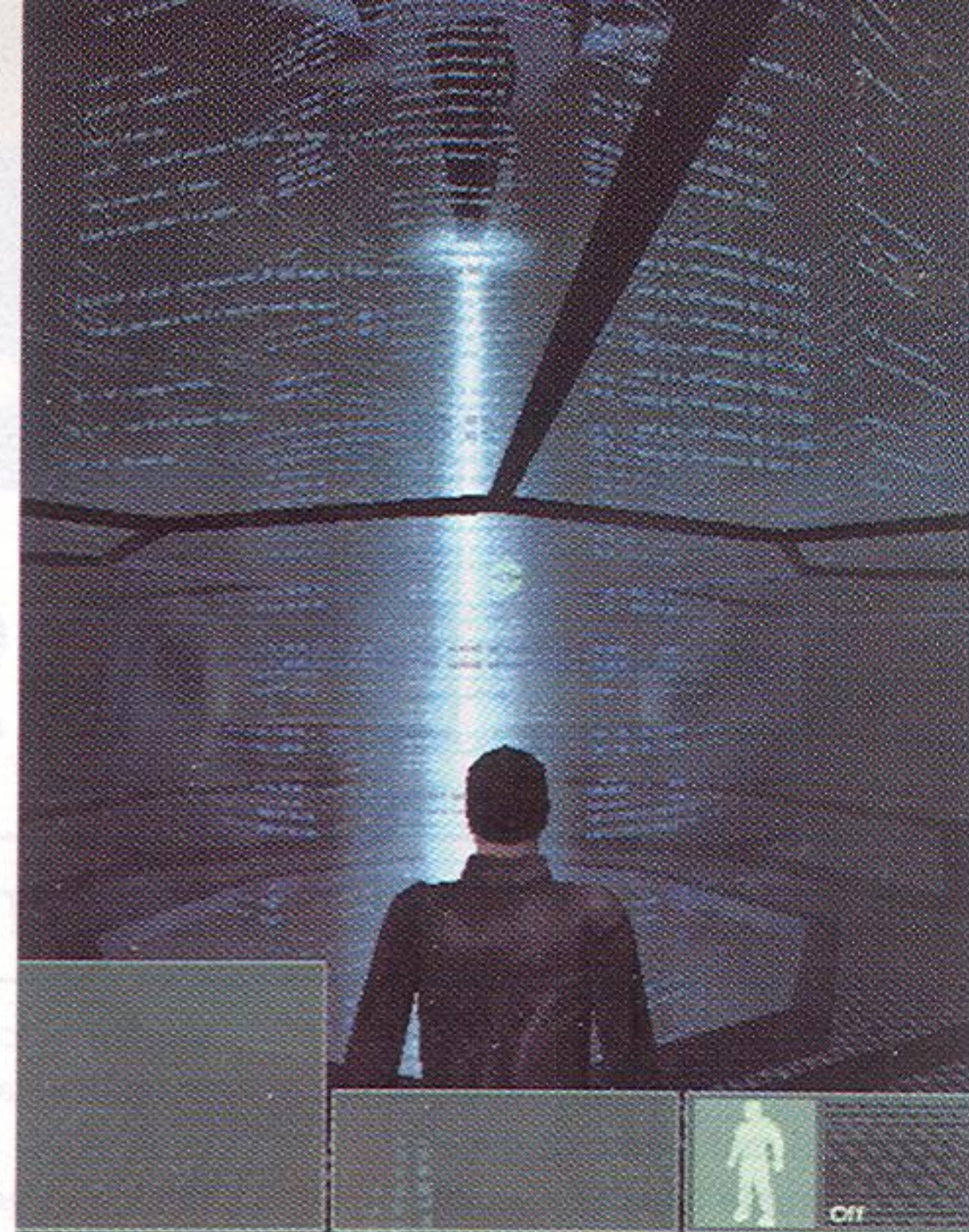
DEUS EX ONLINE?

La intrarea în joc trebuie creat un personaj, care poate face parte din 4 tipuri de bază: Private Eye, Spy, Psi Monk și Tank, poate fi bărbat sau femeie și poate fi afiliat uneia din cele 11 facțiuni sau companii existente în oraș. Odată creat, personajul

primește un apartament aflat cât mai aproape de sediul facțiunii de care aparține. Apartamentul este dotat cu tot ce are nevoie un om, mai puțin un pat. Astfel putem găsi un Gene-Replicator (folosit pe post de punct de reînviere în cazul morții), un aparat cu care ne putem schimba îmbrăcămintea, un dulap pentru lucruri personale, un Go-Guardian și un terminal pe care putem trimite sau primi mesaje, putem citi grupurile de discuție, putem face operațiuni cu contul din bancă, etc. Controlul personajului se face ca la orice shooter first person. Există posibilitatea plasării camerei în spatele personajului, însă această facilitate este inutilă, deoarece câmpul de vedere ne este obstrucționat iar mișcarea este mult mai ciudată. Interfața seamănă izbitor de mult cu cea din Deus Ex, pornind de la modul în care sunt evidențiate obiectele sub reticul până la controlul inventarului. Există 2 moduri de lucru al interfeței: modul de mișcare, în care putem să ne mișcăm personajul, putem să atacăm inamicii, etc. și modul RPOS. Acesta din urmă este modul în care putem manipula obiectele aflate sub controlul nostru, ne putem îmbunătăți sau echipa personajul, ne putem urmări

misiunile și putem conversa cu cei din jur. Atmosfera de oraș supra aglomerat și aspectul personajelor sunt alte asemănări dintre Neocronului cu Deus Ex.

Din punct de vedere grafic, Neocron nu strălucește, el fiind inferior clar lui Anarchy Online. Personajele și obiectele suferă de o lipsă acută de detaliu, și ce este probabil cel mai deranjant este că obiectele echipate nu se văd în exterior. Pentru a compensa, jocul ne pune la dispoziție un număr de haine (în jur de 40) care pot fi colorate după bunul plac pentru a exista o variație a personajelor. De asemenea, întinderea suprafeței de joc este mai mică decât cea a planetei Rubi-Ka (AO). Suprafața de joc este împărțită în zone nu foarte întinse, dar detaliate, iar trecerea de la o zonă la alta se face extrem de repede, un lucru foarte important. Orașul este împărțit în 4 secțiuni: Viarosso (centrul administrativ), Plaza (centrul comercial), Pepper Park (centrul de distracție) și Outzone. Outzone este o zonă întinsă aflată în exteriorul orașului, care este locuibilă, dar în care se află cele mai mari pericole. Trecerea între cele 4 secțiuni se poate face fie prin intermediul metroului, fie urmărind semnele aflate pe pereți la aproape fiecare colț de stradă.



CLASE

Private Eye

Bun la toate, dar care nu excelează la nimic, PE-ul se poate concentra pe mai multe domenii de activitate.



Tank

Acești oameni creați genetic pentru a lupta în războaie posedă o putere extraordinară, dar sunt cam săraci cu duhul. De asemenea, ei nu se pot antrena prea mult în folosirea puterilor psihice.



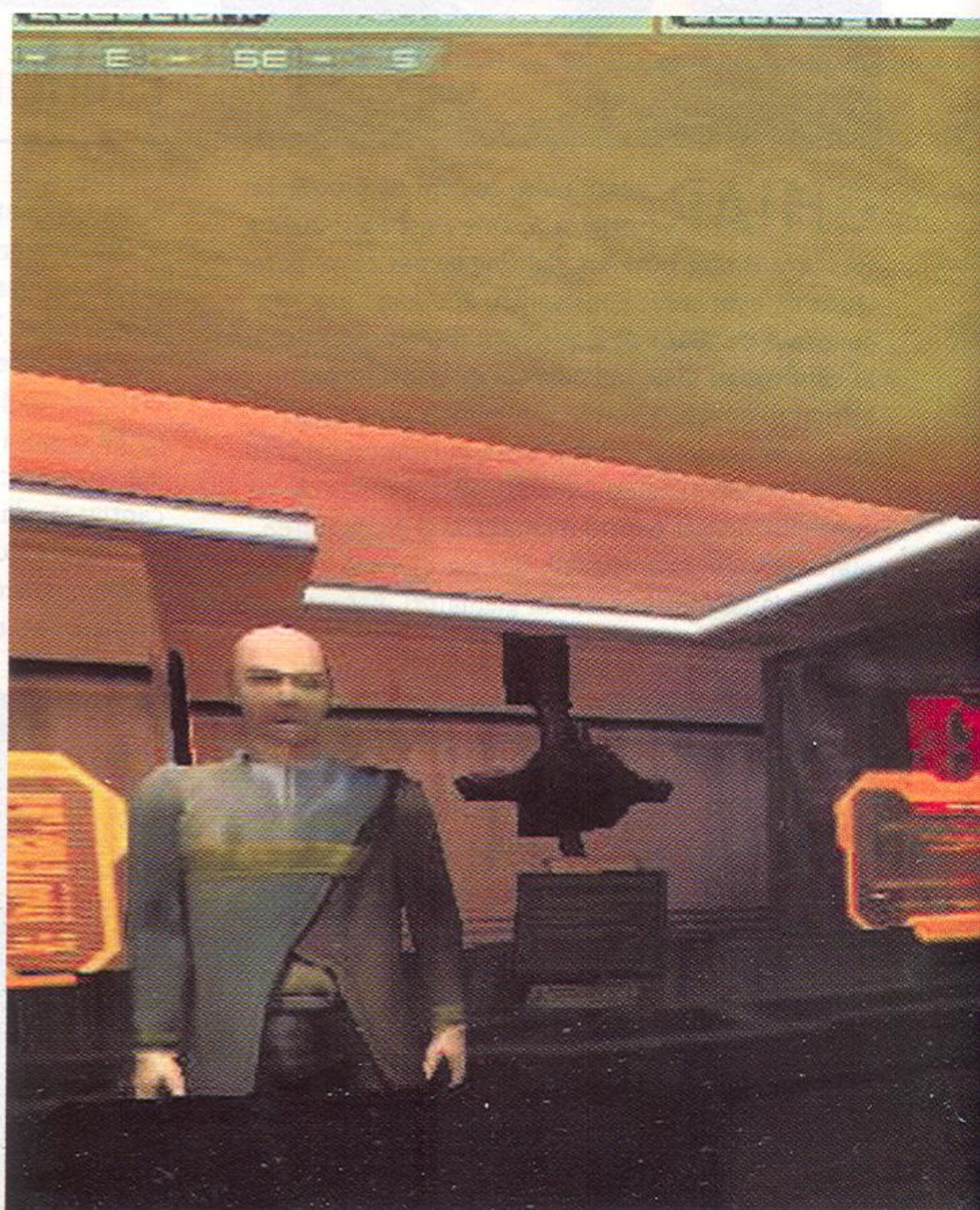
Spy

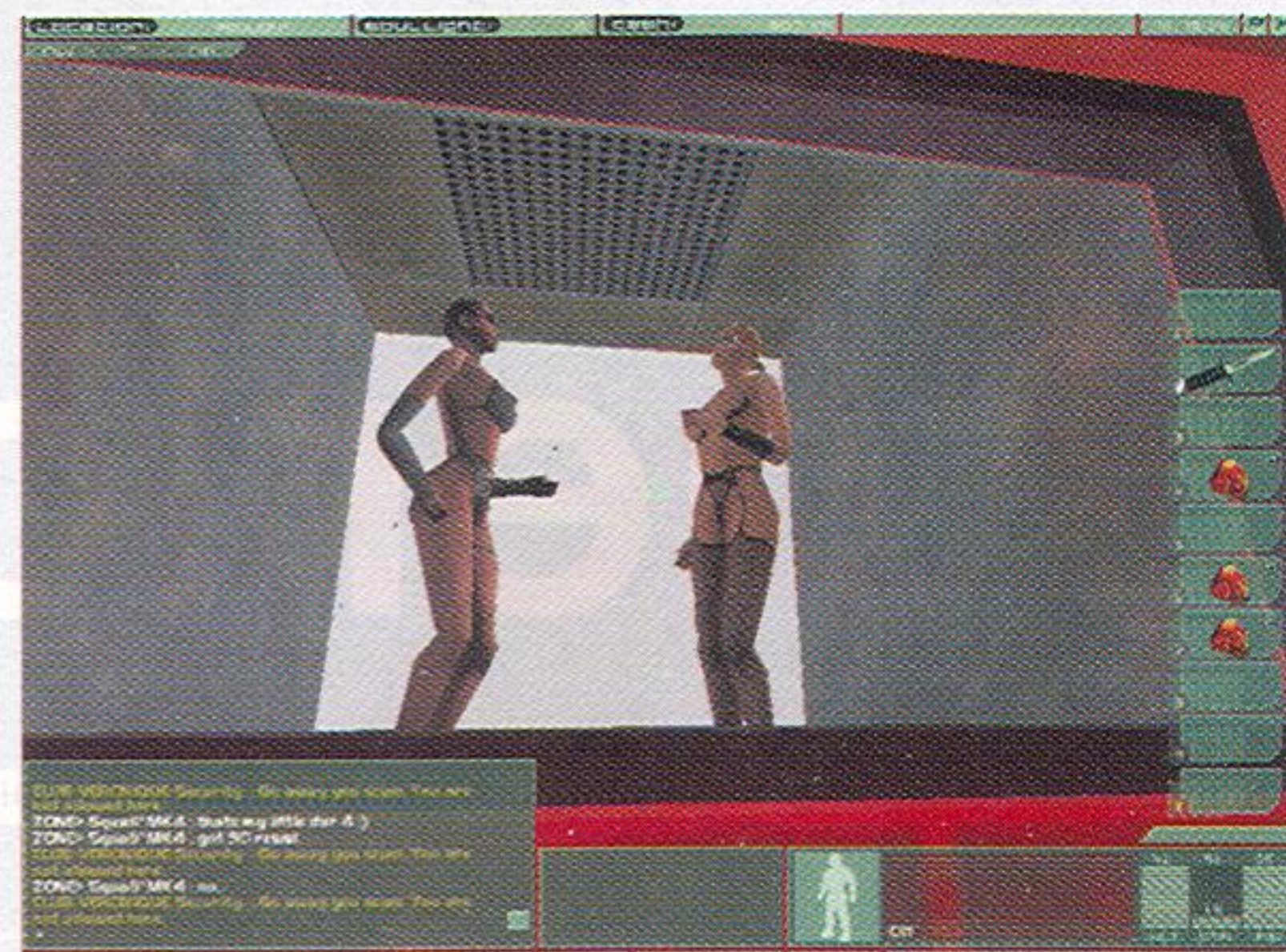
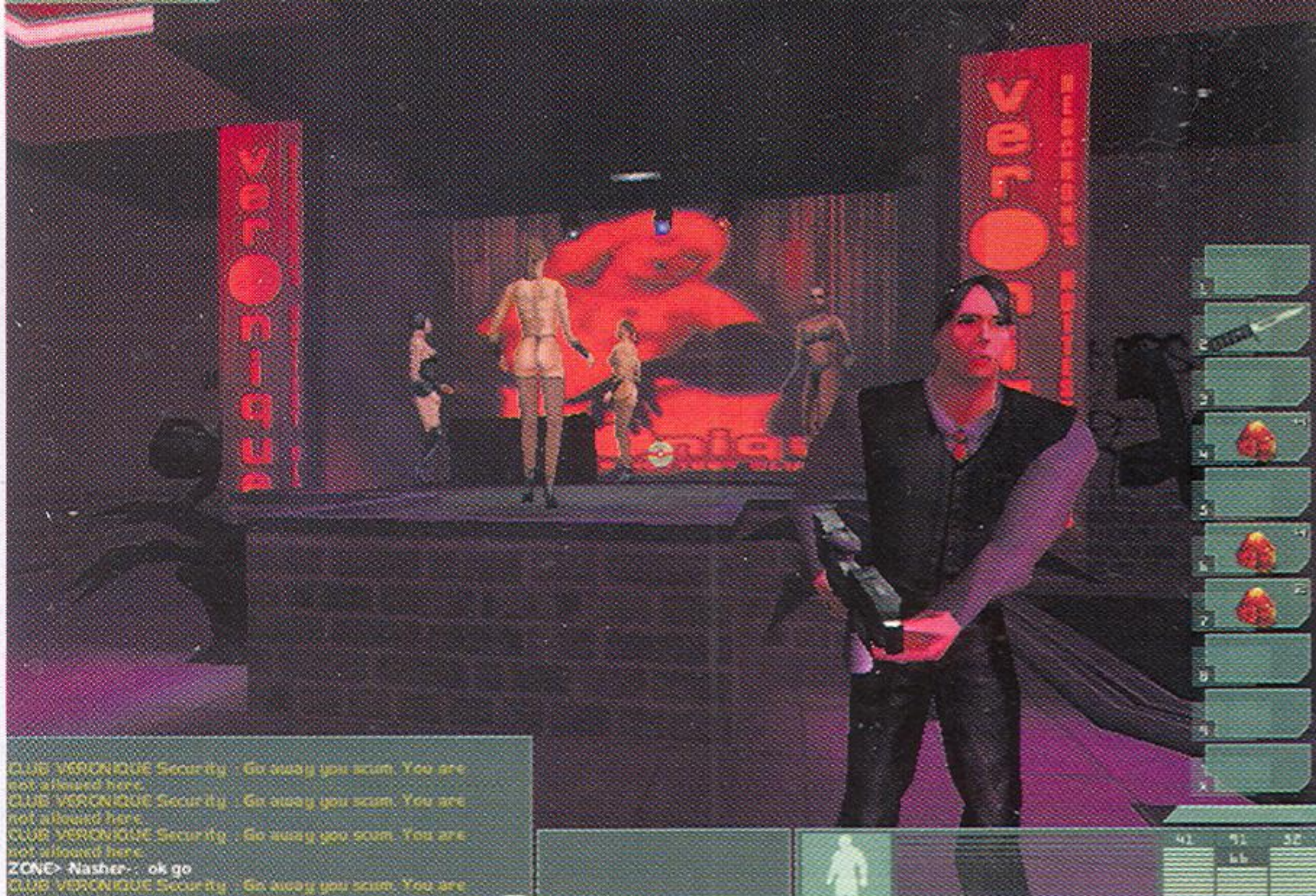
Spionul este cel mai inteligent membru al societății și este specializat în munca sub acoperire. Deoarece a fost antrenat pentru a fi rapid și eficient, spionul are o putere limitată.



PSI Monk

Aflați în Neocron ca o pătură socială tolerată, acești maeștri ai puterilor minții sunt foarte firavi din punct de vedere fizic.





Schimbarea zonelor atrage și o schimbare a melodiei de fundal. Există 30 de melodii care contribuie la crearea atmosferei în joc.

INGENIOZITATE GERMANĂ

Dacă până acum tot ce am spus pare să plaseze Neocron-ul în rând cu alte jocuri de gen, există 4 lucruri care fac acest joc să iasă în evidență: sistemul de avansare al personajelor, economia, sistemul de luptă și lupta între jucători. Sistemul de avansare a personajelor este o combinație între cel din Everquest și cel din Daggerfall. Există 5 caracteristici ale personajelor (putere, dexteritate, etc.), și toate abilitățile sunt grupate după aceste caracteristici. Folosirea cu succes a unei abilități

atrage creșterea experienței caracteristici corespunzătoare, iar după ce se adună destulă experiență, caracteristica avansează la nivelul următor, iar personajul primește 5 puncte pe care le poate folosi pentru a crește abilitățile subordonate caracteristici care a crescut. Economia jocului a fost gândită astfel încât prețurile să fie dictate de jucători. Obiectele disponibile în magazine sunt toate de calitate execrabilă, iar pentru a avea obiecte de calitate, un jucător trebuie să se adreseze unui alt jucător care este specialist în produsul obiectului dorit. Sistemul de luptă ia în calcul atât abilitatea jucătorului cât și a personajului, ceea ce face ca un jucător prost care are pe mână un personaj puternic să nu facă față unui jucător bun cu un personaj mai slab. În cele din urmă, modul de luptă între personaje (PvP-ul) este setat cu ajutorul unui implant pe care îl are orice personaj, numit Law Enforcer (LE). Astfel, un personaj care are LE implantat nu poate fi atacat de alți jucători. De asemenea, obiectele aflate în posesia unui personaj cu LE mort nu pot fi accesate de alți jucători. Dezavantajul acestei siguranțe depline este creșterea mai lentă în nivel (25%)

precum și o viteză mai mică de deplasare. Un personaj care nu este implantat este mai rapid, crește mai repede, dar când moare lasă pe jos armele pe care le folosește.

ÎN LOC DE CONCLUZIE

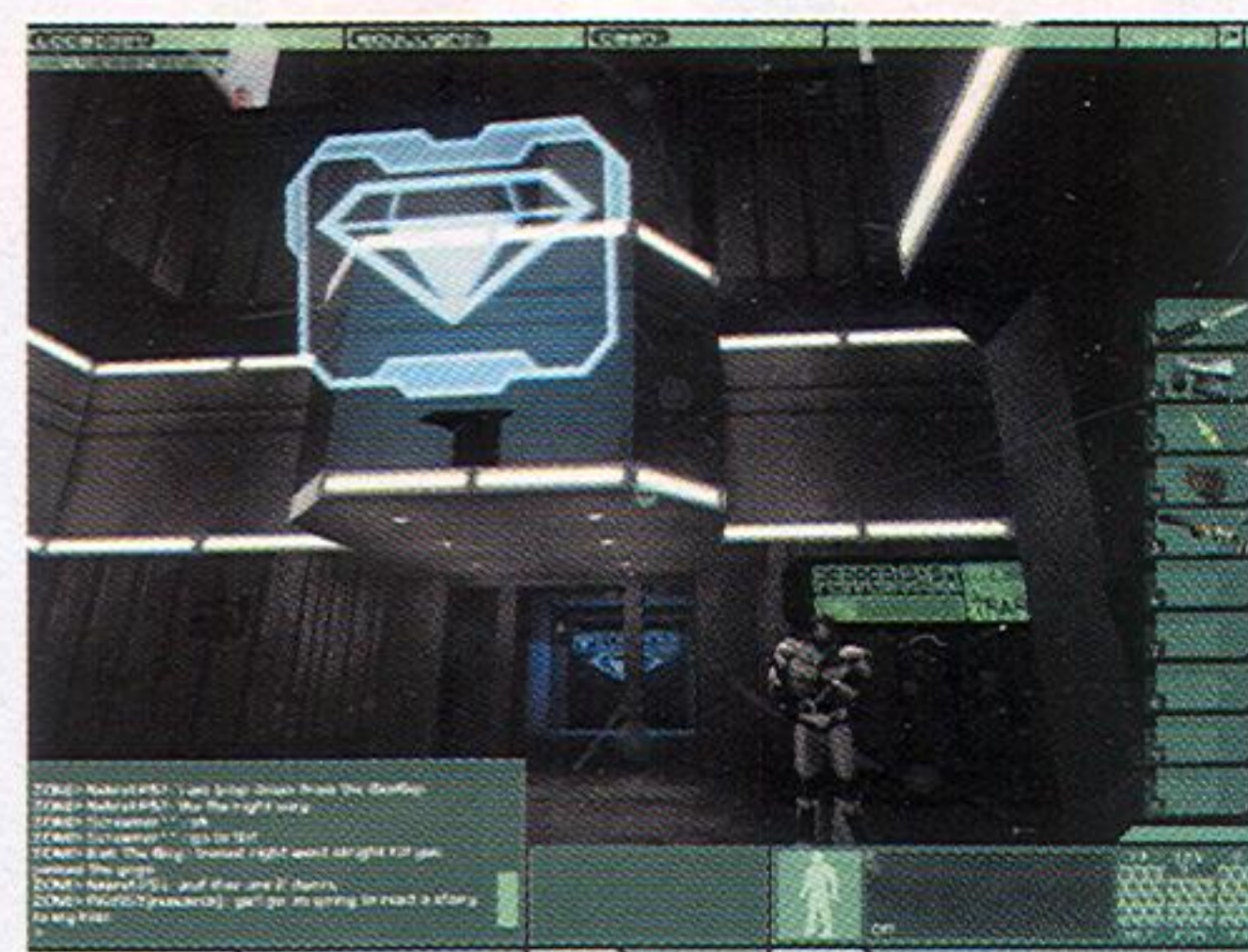
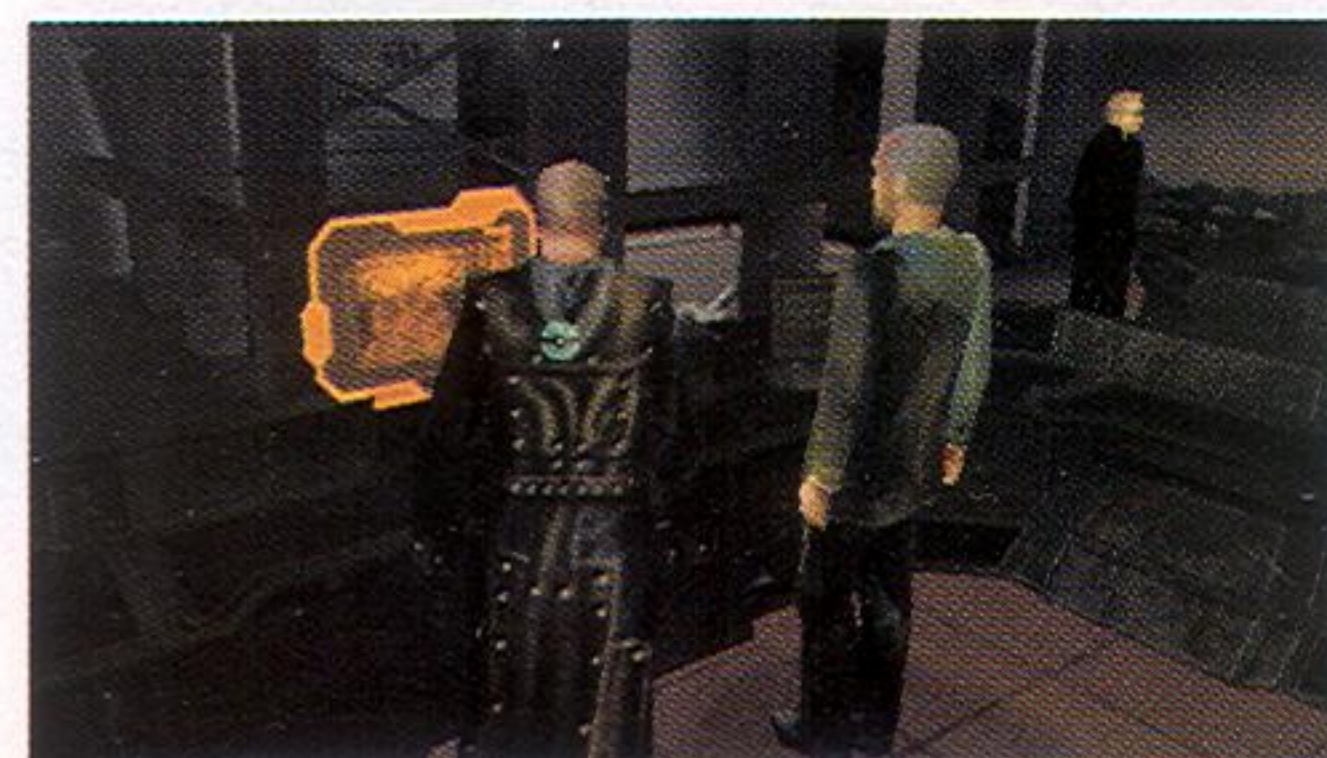
Comparativ cu Anarchy Online, Neocron este un joc mai bine gândit, mai stabil, care mănâncă mai puțină memorie și care are un control mai bun. De asemenea, codul de rețea foarte bine optimizat face Neocronul jucabil pe un modem de 14.400 fără probleme. Jocul este în perioada de testare și este programat să apară în primăvara acestui an.

Neocron este

- foarte apropiat de Deus Ex
- primul RPG online cu control de shooter
- o evoluție clară a genului

Neocron nu este

- un joc cu univers medieval
- First Person Shooter



Etherlords^{TBS}

Format: PC • Producător: Nival Interactive • Publisher: Fishtank Int. • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

Procesor: Pentium III 500 MHz • Memorie: 128 Mb • Video: 8 Mb • HDD: 800 Mb

O combinație
interesantă între
Magic the
Gathering și
Heroes of Might
and Magic



DUPĂ seria Rage of Mages, care s-a bucurat de un succes relativ limitat, rușii de la Nival Interactive au plusat cu Evil Islands, o continuare a conceptului de strategie RPG din Rage of Mages dotată cu o grafică 3D mult îmbunătățită, care nu a cunoscut însă nici ea succesul pe care îl merita. Etherlords este tot un RPG cu puternică tentă strategică și complet diferit de elementele din Rage of Mages. Singurul lucru care se păstrează este construirea jocului prin asamblarea inventivă a unor elemente de succes din mai multe titluri de pe piață. În cazul Etherlords este vorba de Heroes of Might and Magic și Magic the Gathering.

ÎN CĂUTAREA ORIGINALITĂȚII

Suntem fani cu vechime ai seriei HOMM și pasionați de jocurile turn-based, ca să nu mai vorbim de interesul pasager față de Magic the Gathering. Așa se face că așteptam cu interes Etherlords pentru că promitea să ofere un amestec foarte atractiv al tuturor acestor concepte. Nu ne-am pus problema originalității, după cum probabil nu și-au pus-o nici producătorii: jocul este ca un puzzle făcut cu piese din cutii diferite, din care rezultă însă în mod fericit o imagine coerentă ce dezvăluie o panoramă mai largă decât ar fi făcut-o fiecare din imaginile cărora le aparțineau piesele componente.

Așa se face că universul Etherlords este în mare parte similar celui din Magic The Gathering. La baza tuturor lucrurilor stă eterul, principiu constitutiv semnalat încă de pe vremea vechilor greci, corespondentul celui numit mana în MTG. Eterul dă naștere tuturor lucrurilor și toate lucrurile se transformă în cele din urmă în eter. Nimic nu se pierde, nimic nu se câștigă...

Forma primară a eterului este eterul alb (White Ether), care însă este instabil și capricios, foarte puțini reușind să îl controleze. Din fluxul eterului alb se desprind patru ramuri, fiecare cu o culoare specifică: Ether of Chaos (purpuriu), Ether of Motion (albastru), Ether of Vitality (verde) și Ether of Synthesis (negru). Firește că cele patru rase din Etherlords s-au dedicat fiecare studiului și practicii unor forme de magie bazate pe câte o ramură/culoare de eter. Astfel pot fi deosebiți The Chaots, The Kinets, The Vitals, The Synthets.



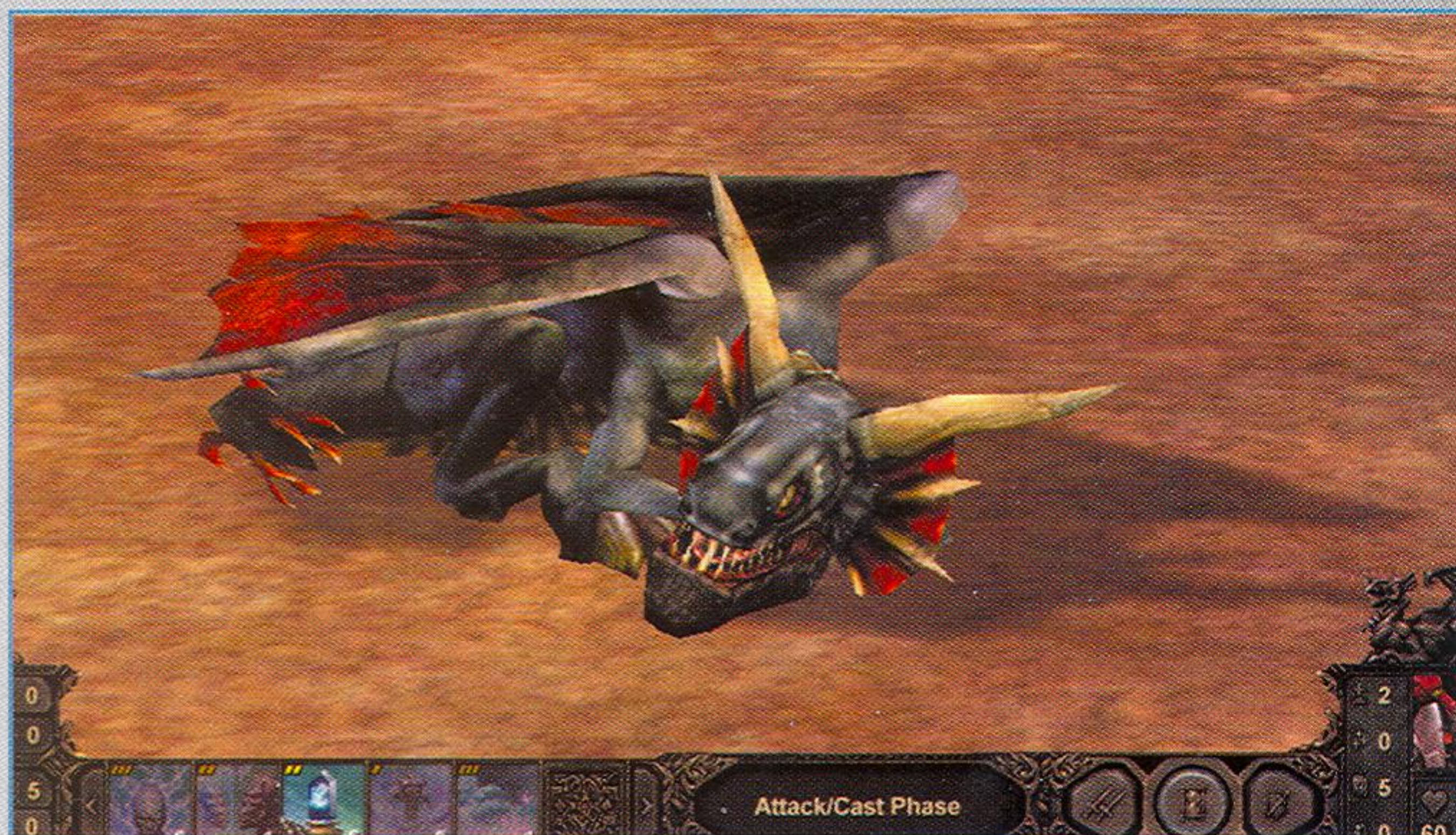
Într-un moment dictat de aliniamentul celor patru aștri fundamentali (Red Sun, Blue Star, Green Planet și Black Moon), cele patru forme de eter se vor reuni în eterul alb, universul va fi recreat și un erou experimentat poate deveni White Lord, maestru în utilizarea eterului pur și implicit stăpân al lumii. Clasică rețetă "The Chosen One", cu diferența că în Etherlords nu este vorba de nici o profecție.

Campaniile single-player sunt în număr de două, una dedicată alianței Vitals/Kinets și cealaltă parteneriatului Chaots-Synthets. Se înțelege vag din prezentare că deși jocul nu este orientat pe axa bine-rău, primii sunt asimilați băieților buni, iar cei din urmă sunt cei de care trebuie să vă feriți seara pe după blocurile gri. Dar indiferent de campania pe care o alegeți vă veți lovi inevitabil de una dintre primele probleme ale jocului: un voice acting execrabil, cu o intonație schelălăită pentru campania Vitals și una lătrată/sughită pentru Chaots. Recomandăm să opriți boxele sau să vă luați căștile de pe urechi și să citiți povestea. Poate prima oară este amuzant, însă după aceea monologurile devin extrem de iritante. Și este chiar păcat dacă ținem cont că vocea din intro-ul jocului este calitativ comparabilă cu cea a unui announcer de film.

Partea strategică din joc este similară cu cea din Heroes: există un castel ce nu poate fi cucerit ci doar distrus și există eroi călare pe diverse creaturi ce explorează harta în căutare de resurse. Acestea sunt diverse ingrediente magice (gen Black Lotus), surse de eter și rune. Ingredientele magice sunt necesare pentru achiziționarea de vrăji (echivalentul cărților din MTG), iar runele sunt utilizate pentru "încărcarea" vrăjilor mai puternice, similar cu alimentarea cu credit pentru cartelele de telefoane mobile: vrei să le folosești, mai cumperi câteva rune și așa mai departe.

Toate confruntările sunt de fapt dueluri împărțite pe ture, iar armele sunt deck-urile fiecărui oponent. Fiecare deck poate conține 15 cărți, din care maxim 5 sunt disponibile simultan. Adversarii conjură creaturi, fac vrăji, își cresc sau își scad viața, totul în funcție de cărțile pe care le au la dispoziție. Ordinea în care ele sunt la dispoziția jucătorului este absolut aleatoare, însă strategia are un rol la fel de important ca și norocul: un jucător cu un deck slab și cu mult noroc poate învinge într-o confruntare cu un adversar ce are la dispoziție un deck mai puternic, dar mai puțin norocos. Modul în care își folosește cărțile pe care le are la dispoziție va diferenția însă întotdeauna un jucător bun de unul prost.

Diferențele față de mecanica MTG sunt vizibile pentru cunoscători: nu există decât două faze ale



luptei (attack și block) și nimeni nu poate acționa în timpul turului adversarului. Atacurile care nu sunt blocate complet de un apărător nu se răsfrâng asupra eroului și apărătorii nu pot riposta unui atac decât dacă supraviețuiesc. După un anumit număr de tururi, ambii eroi încep să primească damage magic, pentru a descuraja confruntările prelungite în care nici un erou nu poate să îl omoare pe celălalt. Consecința este că duelurile durează mult mai puțin decât în Magic the Gathering, însă tot exasperant de mult: între 10 minute și jumătate de oră pentru misiunile avansate. Dacă luăm în calcul faptul că trebuie să te lupți pentru fiecare bucățică de teren și pentru fiecare resursă, ajungem la un rezultat de



**Pregătiți-vă
pentru lupte
de lungă durată**

Duelurile pe Internet sunt o opțiune ce nu trebuie trecută cu vederea

5-10 ore pentru fiecare misiune, timp în care înțepenesti pe scaun, spunându-ți în șoaptă: încă una, și-ncă una... Asta nu este însă iritant, ba chiar dimpotrivă. Ce este cu adevărat enervant este linearitatea misiunilor: tărâmul este excelent realizat grafic și plin de surprize și ai vrea să îl explorezi liniștit, să îți dezvolti eroul, să descoperi vrăji noi, etc. Dar nu se poate: ori vin dușmanii extrem de repede năvală peste tine, ori trebuie să ajungi în cinci tururi în capătul celălalt al hărții, ori altă chichiță conceptuală ce nu îți dă pace, scriptată machiavelic de producători. Și nu ar fi atât de rău - în fond același lucru se întâmplă de multe ori și în HOMM-, însă urmările unei alegeri neinspirate sunt dezastruoase. Drumul ce trebuie urmat este limitat de scripturi, dar nu este foarte clar ce vor producătorii de la tine, sărmanul jucător bulversat.

Zăpăceala nu se oprește din nefericire aici: numărul turului curent nu este afișat nicăieri în interfață, lucru grav din moment ce necunoașterea acestui detaliu poate însemna un sfârșit prematur în bătălie din cauza damage-ului magic automat din timpul duelurilor. Adversarul folosește uneori unele vrăji fără un efect evident sau imediat, al căror mister nu poate fi elucidat prea ușor, nici cu ajutorul manualului. Pentru a le descoperi povestea trebuie să joci cu rasa respectivă în campanie sau duel și să folosești chiar tu vraja respectivă.

DINCOLO DE GAMEPLAY

Dacă povestea nu prea merită menționată, suferind de aceeași lipsă de originalitate ca și jocul, grafica primește nota 10 din partea noastră. Construit pe baza motorului din Evil Islands, Etherlords aduce la viață o lume complet 3D, colorată, plină de viață și animație. Unele creaturi sunt adevărate bijuterii conceptuale și majoritate beneficiază de modelare, texturare și animație remarcabile. Efectele vrăjilor sunt o delectare vizuală, iar camera automată din timpul luptei le pune excelent în valoare. Muzica adecvată susține tensiunea în timpul luptelor și relaxează în timpul explorării.

Concluzia este că Etherlords constituie o experiență antrenantă, de durată și uneori iritantă în single-player și o soluție pentru dueluri rapide cu prietenii în multiplayer. Chiar dacă nu este original în concept, Etherlords reușește să fie original în realizare. Și merită toate laudele.

Verdict XtremPC

Conceptie originală și realizare pe măsură.

8 / 10

În același gen

Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Etherlords	8/10	XPC #29
2	Heroes of Might and Magic III	-	-
3	Disciples: Sacred Lands	-	-

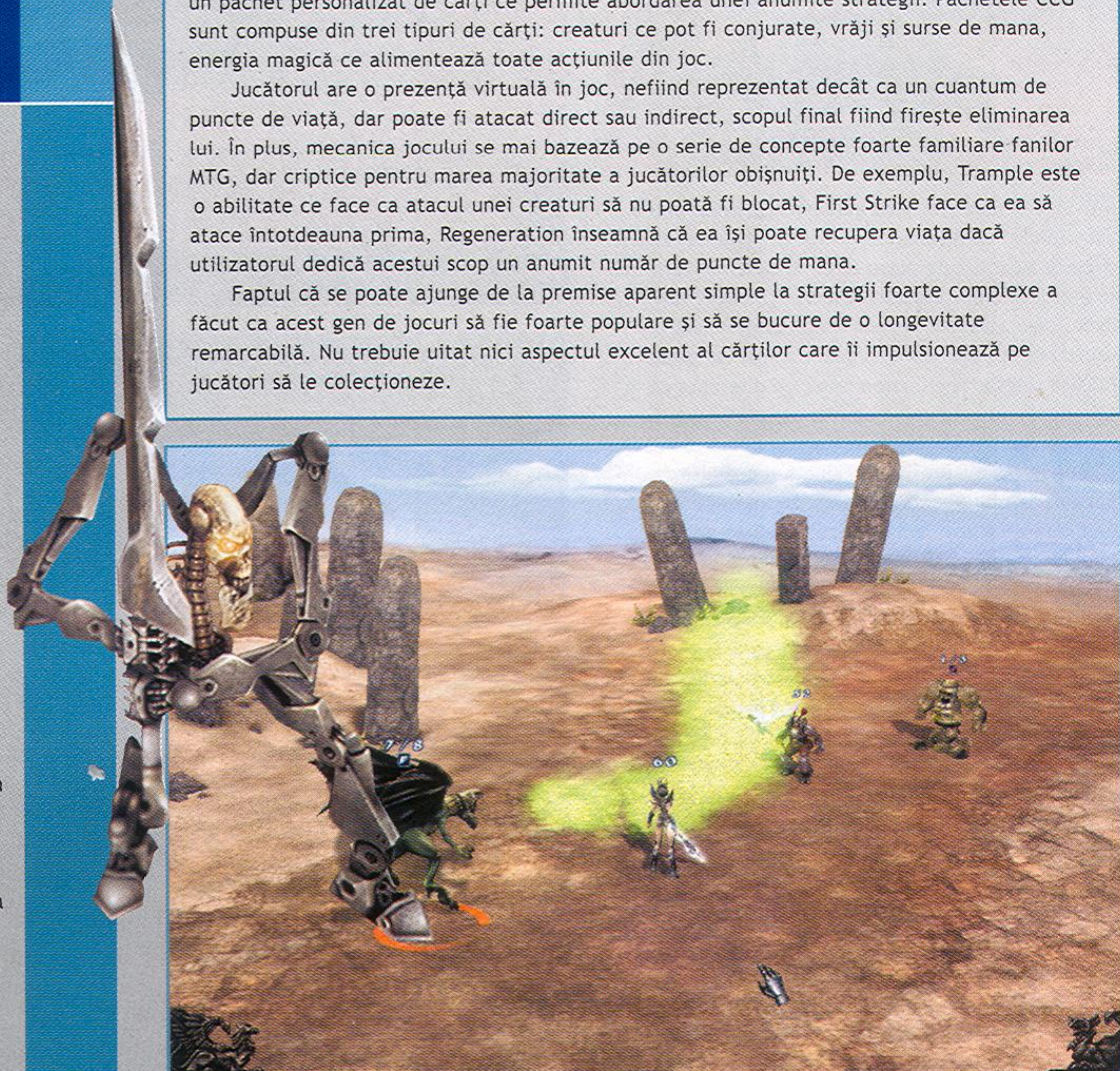
Despre Magic the Gathering și conceptul CCG

Deși a cunoscut câteva portări pe PC, Magic the Gathering și conceptul CCG (Collectible Card Games) nu sunt tocmai lucruri cunoscute de către toți jucătorii din ziua de azi, fiind vorba mai mult de o ramură a gaming-ului exterioră domeniului digital, la fel cum sunt și RPG-urile pen&paper. De aceea sunt necesare unele explicații.

Acest gen de jocuri pleacă de la niște premise foarte simple: jucătorul colecționează cărți, pentru care plătește bani (Există un cerc de jucători de Magic și în România, dar este destul de restrâns). Pe baza cărților achiziționate, jucătorul își alcătuieste un deck, care este un pachet personalizat de cărți ce permite abordarea unei anumite strategii. Pachetele CCG sunt compuse din trei tipuri de cărți: creaturi ce pot fi conjurate, vrăji și surse de mana, energia magică ce alimentează toate acțiunile din joc.

Jucătorul are o prezență virtuală în joc, nefiind reprezentat decât ca un quantum de puncte de viață, dar poate fi atacat direct sau indirect, scopul final fiind firește eliminarea lui. În plus, mecanica jocului se mai bazează pe o serie de concepte foarte familiare fanilor MTG, dar criptice pentru marea majoritate a jucătorilor obișnuiți. De exemplu, Trample este o abilitate ce face ca atacul unei creaturi să nu poată fi blocat, First Strike face ca ea să atace întotdeauna prima, Regeneration înseamnă că ea își poate recupera viața dacă utilizatorul dedică acestui scop un anumit număr de puncte de mana.

Faptul că se poate ajunge de la premise aparent simple la strategii foarte complexe a făcut ca acest gen de jocuri să fie foarte populare și să se bucure de o longevitate remarcabilă. Nu trebuie uitat nici aspectul excelent al cărților care îi impulsionează pe jucători să le colecționeze.





© 2005 Nintendo. Mario Kart Super Circuit™ is a registered trademark of Nintendo. All rights reserved.



MARIO KART
SUPER CIRCUIT

Raliuri fara limite.

Nintendo
GAMING 24:7.

Creatorii jocului
ne răspund
la întrebări

Dincolo de... Etherlords



▶ De multe ori, după ce terminăm de prezentat un joc, descoperim că ar mai fi fost lucruri de spus și că există întrebări care necesită un răspuns. Din fericire, în cazul Etherlords lămuririle ne-au fost mai la îndemână decât cu alte ocazii: echipa producătorilor, reprezentată de Andrei Emelianenko, Project Manager, ne-a răspuns cu promptitudine la întrebările care ne frământau. Mulțumim firește pe această cale și departamentului de relații publice de la Fishtank Interactive pentru că ne-a ajutat să obținem informațiile de care aveam nevoie și sperăm să vă prezentăm cât mai curând și alte materiale exclusive din partea lor.

■ **Etherlords este în mod clar un cocktail de elemente din Heroes of Might and Magic și Magic the Gathering. Susțineți că sunteți originali?**

Originalitatea constă în adunarea laolaltă a elementelor respective. Susținem că nimeni nu a mai făcut asta până acum. Intenția noastră inițială a fost să creem un concept mai neobișnuit în cadrul genului TBS (Turn Based Strategy n.n); credem că acest gen de strategie are un mare potențial, deși a cam fost ocolit de producători în ultima vreme. Ne-a venit ideea să integrăm în jocul nostru de strategie principiile confruntărilor magice din jocurile CCG (Collectible Cards Games n.n.) în momentul în care toată echipa noastră a fost molipsită luni întregi de dueluri Magic the Gathering. Ni s-a părut că stilul CCG de luptă, echilibrat în mod adecvat, firește, ar fi îmbogățit tactic jocul făcându-l să depășească din acest punct de vedere tot ce s-a realizat până acum, și în final putem spune că am reușit. Numărul alternativelor tactice este foarte important. În ceea ce privește învelișul strategic, n-aș putea spune că este chiar atât de similar cu cel din HOMM. Diferența principală este importanța gândirii în perspectivă atunci când jucătorul cumpără cărți de joc (vrăji și creaturi) călătorind pe harta misiunii. Alegerea este departe de a fi simplă. Nu merge să aștepti până îți permiți să achiziționezi cea mai puternică unitate, ca în HOMM - ca să faci o paralelă, poți să îți cumperi dragoni, dar tot nu o să fi sigur că o să câștigi un duel. Scopul este să aduni doar vrăjile care împreună dau o combinație câștigătoare; trebuie să îți alegi vrăjile cu grijă încât să îi puneți la dispoziție eroului mijloacele tactice cu care să contracareze un anumit inamic.

■ **Credem că introducerea jocului este excelentă și același lucru poate fi spus și despre designul interfeței. Cine sunt artiștii care le-au creat? Au**

mai lucrat și la alte proiecte?

În primul rând dați-mi voie să vă spun că apreciem foarte mult laudele voastre. Intro-ul a fost creat de Alesander Korabelnikov, același care a creat filmele din Evil Islands. Interfața a fost creată de Victor Surkov, artistul nostru 2D principal, care este totodată concept artist pentru Etherlords - el este responsabil de conceptul pentru toți monștrii și obiectele din joc. Și el a mai lucrat la Evil Islands ca texture artist.

■ **Ce software ați folosit pentru modelarea caracterelor?**

Am utilizat 3D Studio Max și Maya.

■ **A fost modificat motorul de Evil Islands în vreun fel înainte de a fi utilizat pentru Etherlords?**

Da, a fost. A fost creat un nou sistem de particule pentru efectele speciale, a fost modificat sistemul de animație pentru a permite animații mai complexe și mai fluide și a fost îmbunătățit și sistemul de iluminare. Echipa de programatori de la Etherlords a încercat din răspuțeri să implementeze toate schimbările cerute de artiști. De exemplu, artiștii vroiau surse de lumină mici pentru că acestea creează zone cu tranziții line între lumină și umbră în jurul lor. Motorul de Evil Islands nu permitea această opțiune, deoarece folosea doar vertex lighting. În final a fost creat un sistem hibrid cu iluminare vertex/lightmap: vertex pentru personaje și obiecte de decor și lightmaps pentru teren și ecranul în care au loc duelurile. Motorul de Etherlords are de asemenea implementată o cameră automată care oferă prim-planuri ale celor mai spectaculoase momente ale bătăliei.

■ **Producția jocului a fost grăbită pentru ca el să iasă pe piață de Crăciun. Credeți că acest lucru a avut efect asupra calității finale?**

Ca de obicei, ideile despre cum să îmbunătățești gameplay-ul apar oricum chiar în momentul în care trebuie lansat jocul. Știm acum ce îmbunătățiri am aduce (de exemplu la partea strategică și la tutoriale), dar în momentul respectiv nici nu aveam idee. E și normal ca programatorii să nu fie mulțumiți de ceea ce au creat, însă experiența câștigată în acest fel permite o creștere a calității pentru fiecare nou proiect. Am continuat să testăm jocul și după ce l-am trimis la multiplicare și am lansat deja un patch care rezolvă câteva probleme tehnice. Însă în mai toate review-urile jocul a fost raportat ca fiind destul de stabil.

■ **Jocurile de la Nival tind să aibă o curbă de dificultate foarte abruptă. Evil Islands a fost un joc excelent, însă dificil și drept urmare foarte linear. O mulțime de jucători se plâng acum că Etherlords este mult prea dificil chiar și în primele misiuni. Ce părere aveți despre asta?**

Cel mai greu este să explici principiile luptei tip CCG celor care nu au auzit niciodată de așa ceva. O altă





problemă provine din faptul că după un an de lucru la joc, echipa a devenit atât de familiară cu el încât totul pare de la sine înțeles. Am avut și un open beta-test precum și mai multe serii de

“Vom lansa un mod hot-seat pentru Duel în februarie și un mod hot-seat pentru întregul joc în martie”.

playtests pentru a ajusta dificultatea jocului, și drept rezultat am reconceptuat prima misiune ca tutorial, construind-o în așa fel încât să fie ușor de câștigat. În plus, am încercat să introducem opțiunile noi de gameplay treptat, odată cu fiecare misiune, nu toate deodată, pentru a îmbunătăți curba de învățare. Credem că și modul de duel facilitează destul de mult acomodarea cu mecanica jocului, însă Etherlords continuă să pună probleme jucătorilor care nu sunt familiari cu conceptul CCG. Vedem acum că am fi putut să îmbunătățim tutorialul pentru a-l face mai “prietenos” și am fi putut să mai lucrăm la gradul de dificultate al nivelurilor - aceasta este parte din experiența pe care o vom folosi pentru a face viitoarele noastre proiecte mai ușor de învățat.

■ **Multe dintre misiuni par să necesite o cursă disperată dintr-un loc specific al hărții în altul pentru a nu fi învins. Pe lângă faptul că este aproape imposibil ca un jucător să își revină după ce a luat o hotărâre greșită, această practică elimină plăcerea de a explora și de a-ți “construi” eroul. De ce nu ați permis mai multă libertate de alegere în joc?**

N-aș spune că sunt chiar atât de multe misiuni de genul celor pe care le descrieți. De fapt limitarea libertății este generată de anumite condiții stricte din scriptul misiunii: dar dacă nu ar exista astfel de condiții toate misiunile ar fi prea asemănătoare una cu alta și nu ar mai pune probleme jucătorului. Într-adevăr există o misiune în care un erou al adversarului avansează către un castel aliat pe care îl distruge dacă nu se iau măsuri pentru a-l proteja, și misiunea se încheie printr-o înfrângere. Ar fi mai bine, presupun, dacă pe nivelul easy inamicul ar avansa către castelul aliat într-un ritm mai lent.

■ **Modul Duel de multiplayer nu a fost inclus în beta și nici nu se intenționa ca el să fie inclus nici în joc, dar în final s-a dovedit a fi extrem de popular. Spuneți-ne câteva despre competiția internațională pe care ați inițiat-o.**

Modul Duel devine într-adevăr din ce în ce mai popular între jucătorii din întreaga lume și bariera limbajului nu pare să pună probleme, lucru datorat în mare parte naturii confruntărilor. Primul turneu online oficial se apropie acum de faza finală și atât noi cât și jucătorii credem că există potențialul pentru a

organiza competiții internaționale în mod regulat. Comunitatea Etherlords online este în creștere și ne așteptăm ca și mai mulți jucători să ni se alature odată ce va fi lansat patch-ul pentru jocul full multiplayer, în care sunt posibile în afară de duel și confruntări sau jocuri cooperative pe hărțile strategice.

■ **În timpul unui duel nu știi al cătelea tur este decât dacă cobori consola. Uneori oponentul AI folosește o vrajă ciudată, ca Inconsistent Reality de exemplu, și tu ca jucător nu ai nici o idee ce face vraja respectivă. Intenționați să îmbunătățiți interfața pentru a include soluții la aceste probleme?**

În versiunea 1.03 numărul turului curent este afișat în chat-ul in-game din partea de sus a ecranului. Cu toate acestea, manualul și tooltips-urile de la cărțile pe care le găsiți în modul Duel sau la magazinele de vrăji sunt totuși cea mai bună cale de a învăța efectele pe care le au vrăjile inamicilor. Până una alta nu am găsit altă soluție mai bună la această problemă.

■ **De ce nu există o opțiune de hot seat? Plănuim să lansăm un mod hot seat odată cu patch-ul ce va apărea în februarie 2002.**

■ **Una dintre cele mai interesante opțiuni din Magic the Gathering erau deck-urile multicolore. De ce nu a fost inclusă și această opțiune în Etherlords?**

Sunt mai multe motive pentru care a trebuit să renunțăm la uzul pachetelor de vrăji multicolore. Vă voi spune doar două dintre ele. În caz că ar fi fost permise deck-uri multicolore, ar fi fost nevoie de mai multe tipuri de energie magică pentru a face vrăjile respective. Acest lucru ar fi însemnat că jucătorul ar fi trebuit să aibă sub control cel puțin patru surse de mana diferite de pe hartă înainte să se poată angaja într-o luptă. Pentru a câștiga surse de mana însă, trebuie să te lupți - în fond, câștigarea de surse de mana ar fi cel mai important motiv de a explora harta.

Dacă jucătorul ar fi

forțat să adune surse de mana înainte de a fi capabil să se lupte, și dacă adunarea de mana nu ar fi cu mult mai periculoasă decât adunatul de ciuperci, să zicem, jucătorul s-ar plictisi de moarte foarte curând.

O altă problemă ar fi interfața de duel. Fanii MTG știu că deck-urile multicolore necesită așa numita mana “incoloră”. Cu alte cuvinte, vraja pe care vrei să o faci ar putea să necesite trei puncte de mana roșii și trei de oricare altă culoare. Acum haideți să vedem cum arată această mecanică în strategia noastră pe ture. Să zicem că interfața ar avea patru butoane, fiecare afișând câtă mana din soiul respectiv aveți la dispoziție. Vreți să faceți o vrajă care aparține să zicem domeniului magiei roșii. Ea costă un punct de mana roșie și trei puncte de mana incoloră.

Faceți click pe o vrajă și ea consumă automat un punct de mana roșie, pentru că vraja este din domeniul “roșului”. Până aici totul sună

bine. Dar după asta trebuie să alegeți ce culoare să aibă cele trei puncte de mana “incoloră”. Asta înseamnă că pentru a face o vrajă trebuie să faceți patru click-uri cu butonul stâng al mouse-ului (sau cu cel drept, nu că ar conta în vreun fel). Vi se pare antrenant? Nici nouă.

■ **Intenționați să lansați noi vrăji și creaturi? V-ați gândit să permiteți jucătorilor să creeze ei vrăji și creaturi și să vi le trimită ca voi să le alegeți pe cele care ar putea fi folosite în Etherlords?**

Intenționăm să oferim cât de mult suport putem jocului și vom permite cu siguranță jucătorilor să se implice în crearea viitoarelor actualizări. Oricum adăugarea de noi creaturi și vrăji în acest gen de joc nu poate fi făcută brusc, pentru că orice nouă creatură și vrajă poate schimba echilibrul complicat al întregului joc. Creaturile și vrăjile noi conferă noi oportunități tactice și noi deck-uri bazate pe aceste opțiuni, dar în mod ideal orice tactică din joc ar trebui să aibă un antidot, astfel ca nici un deck să nu aibă un avantaj semnificativ asupra altuia. Practic Etherlords ar trebui recalibrat de fiecare dată când este adăugată o nouă creatură. De aceea, dacă jocul se dovedește a fi un succes, am prefera să adăugăm mai multe creaturi și vrăji deodată într-un add-on.

■ **Ce alte îmbunătățiri ați mai vrea să adăugați?**

Foarte curând vom lansa un alt patch care va schimba considerabil echilibrul jocului pentru a permite mai multă libertate tactică jucătorilor. Vom lansa un mod hot-seat pentru Duel în februarie și un mod hot-seat pentru întregul joc în martie. Tot în februarie va avea loc testarea beta pentru campania multiplayer și lansarea unui editor de hărți pentru Etherlords.

■ **Stă Lordul Alb liniștit pe tron? Sau putem să ne așteptăm la un Etherlords II în viitorul apropiat?**

După cum am spus, avem numeroase idei în privința

îmbunătățirii jocului și ne-ar face mare plăcere să lansăm un add-on, dar nu ne-am hotărât încă să acționăm. Proiectul depinde în mare măsură de ce potențial de longevitate are jocul.

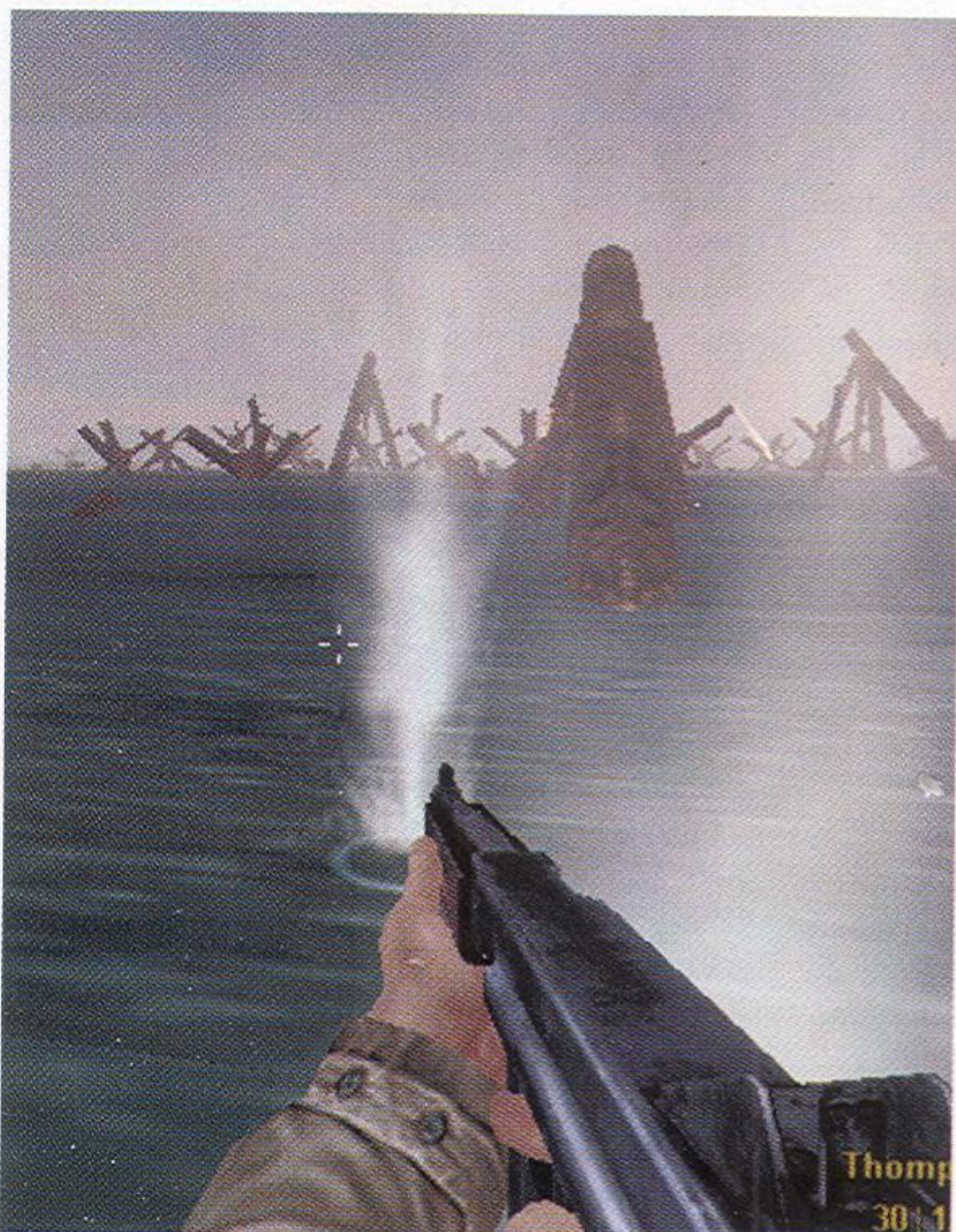


Medal of Honor: Allied Assault ^{FPS}

Format: PC • Producător: 2015 • Publisher: Electronic Arts • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

Procesor: Pentium III 500 MHz • Memorie: 128 Mb • Video: 8Mb • HDD: 900 Mb

O redare a World War II în spiritul "Saving Private Ryan"



AL DOILEA război mondial a reprezentat pentru multe generații unul dintre subiectele preferate pentru a fi tratate în variate filme, cărți sau jocuri. Casă de producție după casă de producție, autor după autor, designer după designer, toți au încercat să recreeze ceea ce s-a întâmplat atunci și să ne ofere șansa de a fi martori ai celei mai violente conflagrații de care avem cunoștință. Unii au reușit, atrăgându-ne în vârtejul emoțional asemenea unei tornade, disecând în trecerea lor sentimente, întâmplări și oameni și punându-le pe o tavă pentru a ne înfrupta din ele, iar alții nu au reușit, oferindu-ne doar o palidă recreere a coșmarului. Medal of Honor reușește cu succes să intre în prima categorie, însă într-un stil personal, aducând pe micul ecran în fața căruia ne ardem ochii nu violența și coșmarurile ce populau visele participanților la război, ci aventura și eroismul, partea oarecum plăcută a unei întâmplări istorice deloc plăcute.

URAAAA!

Povestea din spatele acțiunii este destul de simplă, tu jucând rolul unui locotenent american pe nume Powell, ce se pare că atrage belele și misiunile în spatele liniilor inamice sau în prima linie asemenea unui mare semn roșu. Fiecare misiune este scriptată îndelung, însă în așa fel încât niciodată nu apare plictiseala și dorința de a avea mai multă libertate. Noi obiective, ambuscade, atacuri, retrageri haotice, infiltrații, totul este aici, adăugând un feeling destul de pierdut de mai noile apariții. Însă în mod sigur, ceea ce deosebește Medal of Honor de alte jocuri cu împușcături și nemți răutăcioși este faptul că aici ne este oferită ocazia de a participa la cea mai interesantă parte a războiului și anume debarcarea din Normandia, iar aceasta va rămâne în mod sigur în conștiința jucătorilor drept elementul prin care se va face deosebirea între MoH și alte jocuri de această factură. Realizată excelent și aproape copiind pas cu pas primele 20 de minute din Saving Private Ryan a lui Steven Spielberg, această parte a jocului șochează prin veridicitatea sa, nu atât

sângeroasă cât intelectuală. Privirile speriate ale camarazilor de abator plutitor, spuma aruncată de valuri sau de obuzele ce explodează la atingerea apei, fluierul acela de atac și moartea instantanee a jumătate din pluton, bucuria găsirii unui adăpost în spatele unui calapod de metal și refuzul de a înainta prin ploaia de gloanțe, obuze și multe alte lucruri greu de identificat. Mai mult chiar, orice itire a capului prin părți mai descoperite duce la cel puțin două mitraliere grele măcănind un răspuns destul de definitiv, deci motivele relaxării în siguranță sunt din ce în ce mai ușor de înțeles. Apoi, finalmente, atacul, ce ne-a făcut să urlăm "uraaa!", în timp ce șarjam inconștienți buncărele germane, și să ne dorim o căciulă de dorobant pusă ștrengar pe o ureche.

Medal of Honor este surprinzător tocmai prin acest lucru. Nu încearcă să fie un shooter realist, nu dorește să șocheze prin cantitățile de sânge stropit la intervale cât mai mici pe diferiți pereți, însă reușește să facă jucătorul, ascuns într-un crater de obuz ce încă fumează ușor, să nu mai vrea să iasă și să se roage să trăsnească peste sniperul ascuns printre dărâmăturile orășelului ce trebuie cucerit. Genul acesta de realism este mult mai important decât "fizica reală a modului în care corpul cade pe scări atunci când este împușcat", sau "dorim să conducem jeepuri, tancuri, avioane, elicoptere, două corpuri de armată, trei laboratoare de cercetări, un spital de campanie și două bordeluri" sau "arma aceasta trage aiurea, nu așa se întâmplă în realitate". Căutând prea mult realismul se pierde din vedere ceea ce trebuie realizat și anume un JOC, ce să ne ofere șansa de a ne îmbrăca în cizmele unui oarecare și de a ne simți acolo pentru acele câteva ore în care ne jucăm. Un fel de călătorie în timp, dacă doriți, o evadare din realitate din pixeli, însă nu mai puțin interesantă. Medal of Honor reușește din plin să realizeze acest lucru. Fiecare detaliu al misiunilor este așa de bine gândit încât niciodată nu simți linearitatea și faptul că drumul îți este îngrădit. Și la o adică nici nu ai avea nevoie de aceea libertate de alegere, căci ai parte de suficient de multă acțiune ce te ține în priză.

Medal of Honor este

- jocul cu debarcarea
- cam scurt
- excelent, cel mai dulce moment

Medal of Honor nu este

- Barbie Nail Designer 6 (din păcate)
- atât de nereușit precum RtCW
- pasionant atât în singleplayer și multiplayer



CONTRALOVITURA

Din păcate, jocul este deosebit de scurt. Șase misiuni, măricele fiecare într-adevăr, însă numai șase. Din fericire, partea de multiplayer este prezentă la datorie și oferă oportunitatea continuării aventurilor alături de prieteni în cele patru moduri de joc, ce merg de la un melee generalizat până la meciuri cu obiective clare (plantarea unor bombe) de-a lungul duzinii de hărți excelent realizate. Cu puțin timp la dispoziție și oameni interesați, jocul ar putea detrona CounterStrike-ul, un lucru care trebuie să fiți de acord că nu ar strica. Arată mai bine, având în spate engine-ul de Quake3, ce își face în mod admirabil treaba, cu toate că nu este un motor grafic foarte bun pentru spațiile deschise și largi ce populează din plin jocul. Texturile sunt bine realizate, modelele la fel, mișcarea personajului și balistica armelor sunt foarte bine puse la punct, în contradicție cu ceea ce se întâmplă în RtCW. Suportă până la 32 de jucători, iar hărțile sunt suficient de mari încât lucrurile să devină fierbinți atunci când un server este plin. Per total, Medal of Honor: Allied Assault este unul dintre cele mai interesante jocuri ale acestui început de an și mileniu, reușind să prindă și să țină în mrejele sale pe cel ce îl pornește, de la început și până la sfârșit, fără a îi oferi șansa de a se plictisi sau de a apăsa dezgustat butonul de quit. Mai mult chiar, oferă una dintre cele mai interesante și pline de acțiune campanii single-player, ce se califică în același timp și pentru cea mai scurtă. Recomandat oricui peste 6 ani și sub 80.

Verdict XtremPC

Veridic, atractiv și captivant în multiplayer.

9 / 10

În același gen

Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Medal of Honor: Allied Assault	9/10	XPC #29
2	Operation Flashpoint	9.2	XPC #23
3	Tom Clancy's Ghost Recon	7.9	XPC #27
4	Return to Castle Wolfenstein	7/10	XPC #28
5	World War 2: Iwo Jima	4.5	XPC #26

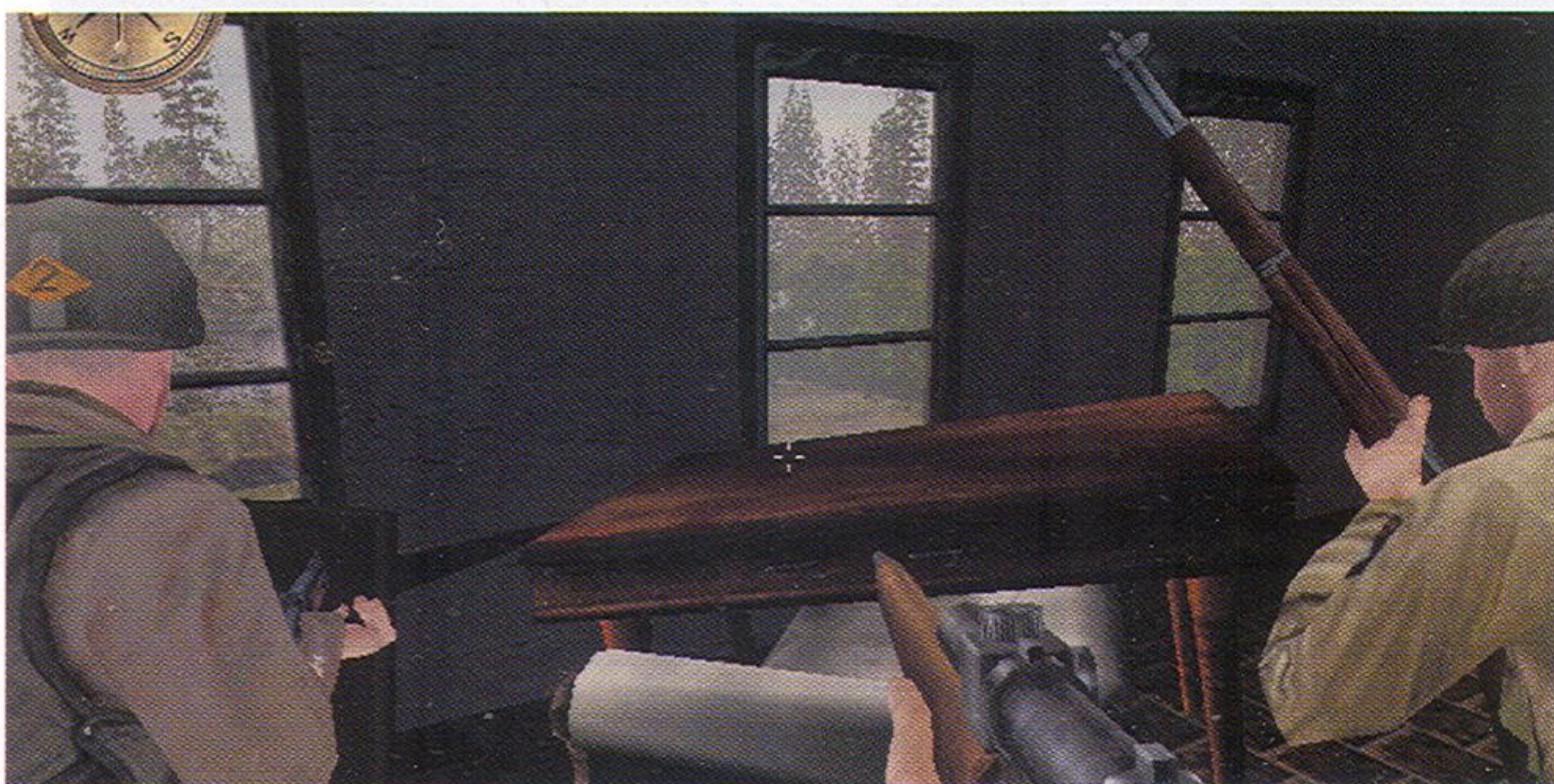


războiului din Vietnam și cu mai multe decorații decât nasturi pe haina de paradă, Dale Dye s-a născut cu sunetul focurilor de armă în sânge, astfel că după terminarea războiului a putut fi găsit antrenând unități de gherilă în America Centrală și scriind articole tematice pentru revista "Soldier of Fortune". Aceste ocupații nu s-au dovedit însă a fi foarte profitabile, astfel că Dale Dye și-a îndreptat pașii spre Hollywood, fondând în

Omul din spatele Medal of Honour: Allied Assault

Faceți cunoștință cu căpitanul Dale Dye, "eminența cenușie" care a oferit baza informațională și s-a ocupat de tot ceea ce ține de conceptul militar din "Medal of Honour: Allied Assault". Veteran al

cetatea filmului firma Warriors Inc., un grup de consultanță tehnică pentru industria de entertainment americană. Dale Dye a lucrat cu Steven Spielberg la "Saving Private Ryan", "Medal Of Honour" și serialul "Band of Brothers". Lista de filme la care și-a adus aportul nu se oprește aici. "Platoon", "Terminator", "Starship Troopers", "Forrest Gump", "Thin Red Line", "Mission Impossible", "Under Siege", "Natural Born Killers" sunt toate nume sonore care poate că nu ar fi fost atât de reușite fără ajutorul Warriors Inc și al lui Dale Dye. "Medal of Honour" a fost primul mare proiect din domeniul jocurilor în care s-a implicat și este clar că mare parte din succesul "Medal of Honour: Allied Assault" i se datorează. Cei care vor juca scena debarcării din Normandia vor simți diferența calitativă dintre MoH și Return to Castle Wolfenstein. Căpitanul Dale Dye a mai fost cooptat și pentru un alt joc din serie, "Medal of Honour: Frontline" care sperăm că va fi la fel de reușit.



RPG Online Dark Age of Camelot

Format: PC • Producător: Mythic • Publisher: Mythic • Distribuitor: Monosit (01-330.63.52) • Apariție: februarie 2002

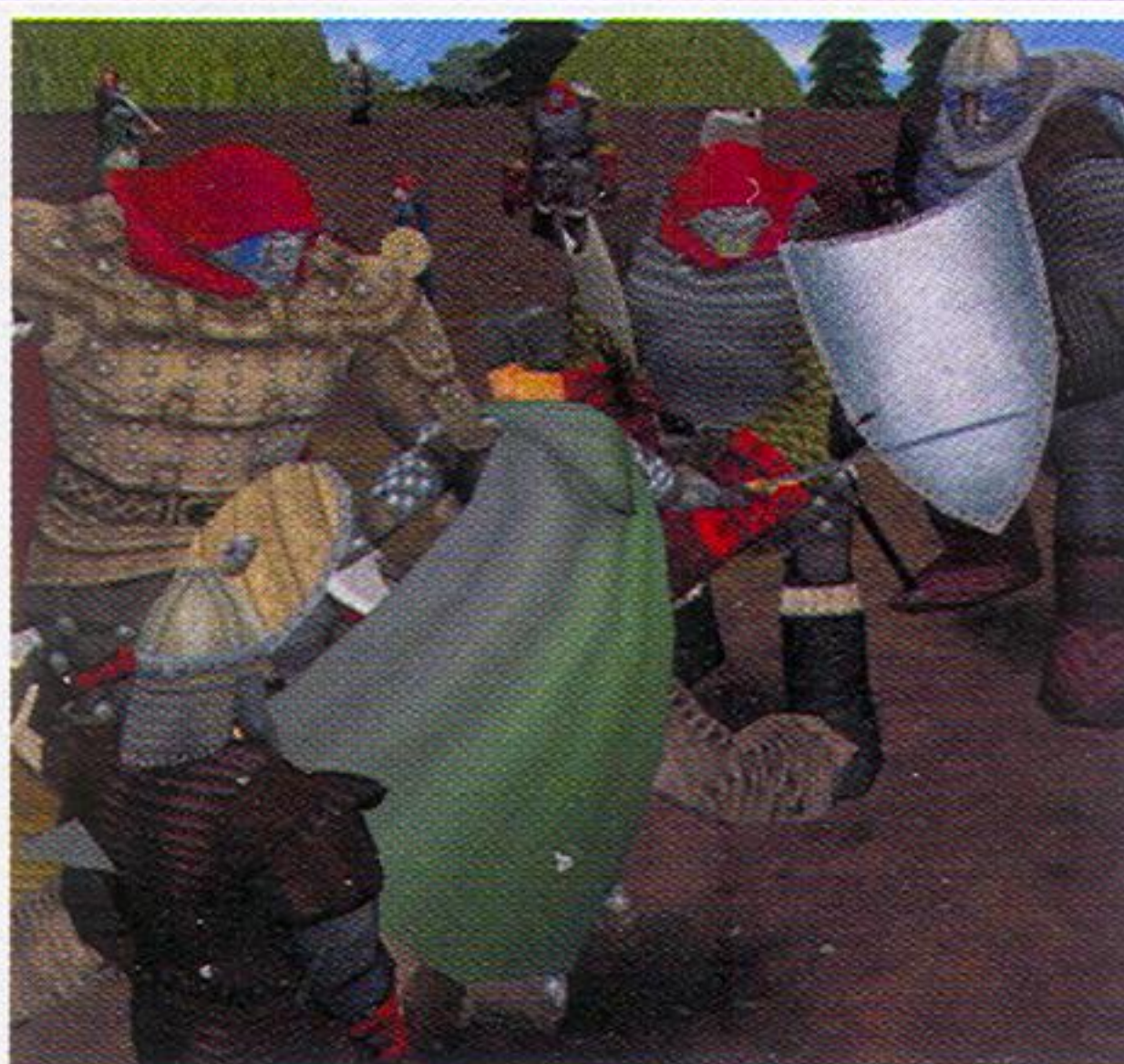
Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 128Mb • Video: DirectX 8.0 • HDD: 400Mb

... sau lupta fictivă dintre nordici,
englezi și irlandezi



Realm vs Realm

Principala atracție a DAOC-ului este lupta dintre regate. Fiecare regat are inițial sub control 7 forturi și 2 relicve care pot fi atacate și capturate de inamici. Obiectivul fiecărui regat este capturarea și controlul forturilor și al relicvelor inamice în timp ce păstrează controlul asupra forturilor proprii. Trecerea dintr-un regat în altul se face prin portaluri (câte două pentru fiecare regat), iar aceste portaluri sunt adăpostite în forturi, pentru a putea fi protejate de invadatori. În acest război continuu, fiecare oponent răpus aduce un câștig de "Realm Points" pentru personajul învingător, iar aceste puncte dau grade și bonusuri când ating anumite niveluri. Jucătorii din regate diferite nu pot comunica și nu se pot ajuta sub nici o formă între ei.



LANSĂRILE jocurilor online sunt de obicei cu probleme care apar fie datorită supraîncărcării inițiale a serverelor, fie datorită bug-urilor. Ultima Online, Everquest și Anarchy Online au avut parte de aceste probleme, și fără îndoială evaluarea superficială a numărului inițial de clienți va face ca jocurile care vor apărea în viitor să aibă probleme similare. Dar iată că au existat și 2 jocuri a căror lansare a decurs fără probleme. Primul, Asheron's Call, apărut în decembrie 1999 a avut o creștere lentă, dar sigură, atingând după un an cifra de 80000 de clienți. Dark Age of Camelot a fost lansat la sfârșitul anului 2001 și a depășit 100000 de clienți în 2 săptămâni iar lansarea a fost fără probleme.

Succesul imens al acestui joc a fost datorat campaniei de presă impresionantă și a universului ales. În DAOC se întâlnesc legende englezești cu mitologia nordică și cea irlandeză. Albion, Midgard și Hibernia sunt cele 3 regate care se află într-o continuă luptă pentru control teritorial în perioada de după moartea regelui Arthur. Fiecare din cele trei regate este format din 2 zone: o zonă în care jucătorii sunt protejați de atacurile celorlalte regate și o zonă de luptă, în care se află forturi și relicve. Capturarea acestora din urmă este obiectivul principal al jocului. Zona de luptă este aproximativ de 3 ori mai mare decât zona sigură. Accesul în zonele de luptă ale regatelor adverse se face prin intermediul unor portaluri bine protejate. Regatele sunt foarte întinse, iar pentru a parcurge distanțe mari într-un timp mai scurt există posibilitatea închirierii unor cai ce merg pe rute prestabilite.

Motorul grafic folosit în DAOC este Netimmerse 3D, motor care a fost folosit și pentru jocul Independence Day produs tot de Mythic. El poate reprezenta personaje foarte detaliate și suprafețe întinse de teren fără a exista timpi de încărcare. Personajele sunt detaliate, atât ca modele, cât și ca texturi. Peisajele sunt variate și diferă foarte mult de la regat la regat. Astfel, în vreme ce în Hibernia domină un verde deschis și cerul senin, în Midgard totul este mohorât, de parcă stă să plouă în continuu. Nivelul de detaliu al peisajelor diferă și el de la regat la regat. În vreme ce peisajele din Camelot și Midgard sunt foarte variate, în Hibernia domină câmpiile pustii și pâlcurile de copaci, iar orașele arată de parcă au fost așezate niște clădiri în grabă pe hartă. Camera este plasată în spatele personajului și ea nu poate fi rotită. Ea poate fi mutată în ochii personajului sau poate fi fixată într-o poziție dorită.

Muzica în DAOC este formată din scurte melodii care se activează la intrarea într-un loc nou sau la începutul unei lupte. Este destul de repetitivă, dar spre norocul nostru poate fi dezactivată.

Pentru crearea unui personaj, fiecare regat pune la dispoziția jucătorului 4 rase: o rasă bună în luptă, o rasă bună la magie, una bună pentru hoți și o rasă care nu excelează la nimic. Se mai poate alege înălțimea personajului, figura și culoarea părului, precum și valorile inițiale ale stat-urilor. Stat-urile (caracteristicile personajului) cresc singure în general, în funcție de combinația rasă/clasă aleasă. Orice personaj își alege inițial o cale pe care o va urma, și apoi la nivelul 5 alege o specializare. În funcție de această specializare personajul primește la anumite niveluri abilități noi.

Avansarea personajului în nivel se face fie omorând monștri, fie completând questuri. Pentru a vedea care monstru poate fi omorât și care nu, există un sistem de culori care ne indică puterea relativă față de personaj. Astfel un monstru verde sau albastru

poate fi răpus cu ușurință, unul galben este la fel de puternic ca personajul, iar unul portocaliu, roșu sau purpuriu va fi aproape sigur imposibil de răpus de personajul în cauză. Pentru a crește mai repede, personajele se pot grupa în party-uri și împreună pot răpune monștri mai puternici. De asemenea, există posibilitatea creării de ghilde, pentru a grupa și coordona mai bine mase de jucători. Ghildele au un sistem de ranguri și promovări, precum și posibilitatea de a se alia cu alte ghilde.

Aventurile despre care am vorbit mai devreme devin disponibile pentru fiecare personaj la anumite niveluri. Ele pot fi luate de regulă de la mentorul fiecărui personaj. Mentorul este trainerul pentru specialitatea aleasă de personaj. Din misiuni, jucătorii pot câpăta bani, obiecte magice sau experiență.

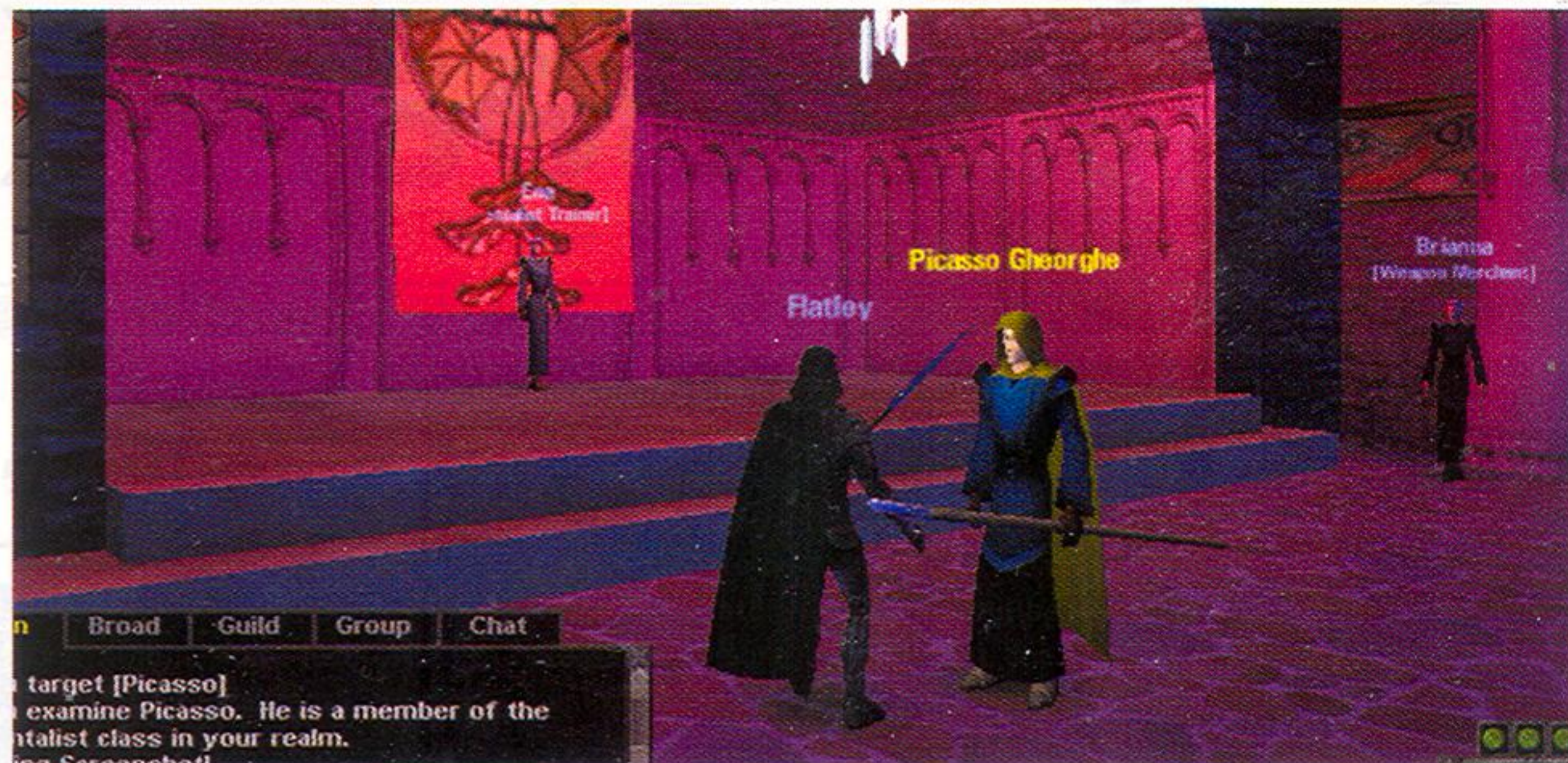
Pentru a împiedica creșterea prea rapidă a personajelor, jocul forțează pe fiecare să folosească echipament cât mai apropiat de nivelul jucătorului. Un jucător care posedă echipament mult peste sau sub nivelul lui va rămâne destul de repede fără el deoarece armurile sau armele necorespunzătoare se vor strica.

Fără ajutor, avansarea în nivel este anevoioasă, deoarece nici o clasă nu este pe deplin independentă. Astfel un luptător are nevoie de un healer, un mag sau un arcaș de un luptător care să le țină inamicii la distanță. Deoarece un grup bun este greu de găsit, jocul tinde să devină plictisitor și chiar enervant.

ÎN SĂBII SĂ NE LUPTĂM...

Lupta diferă în funcție de cele 3 mari clase de personaje: arcași, magi sau luptători corp la corp. Arcașii trebuie să își aleagă victimele cu grijă, deoarece ei nu pot trage foarte repede. Un arcaș trebuie să își ochesească ținta, să pregătească săgeata și de-abia apoi să tragă. Un arcaș nu poate ține săgeata la infinit în arc. Puterea loviturilor sau distanța la care se poate trage este dată de tipul săgeților. Dacă o țintă se apropie prea mult, un arcaș trebuie să recurgă la lupta corp la corp. Magii se bazează exclusiv pe vrăji pentru a supraviețui. Ei pot folosi vrăji cu damage direct sau de arie, pot crea scuturi protectoare sau se pot vindeca. Magii în general sunt clase ofensive, dar care nu rezistă mult la o luptă de aproape. Luptătorii obișnuiți au la dispoziție lovituri speciale care pot fi folosite după antrenarea cu o anumită armă. Loviturile speciale oboresc personajul, și pot fi realizate în anumite condiții. Unele lovituri trebuie realizate chiar după alte lovituri creând astfel combo-uri foarte puternice.

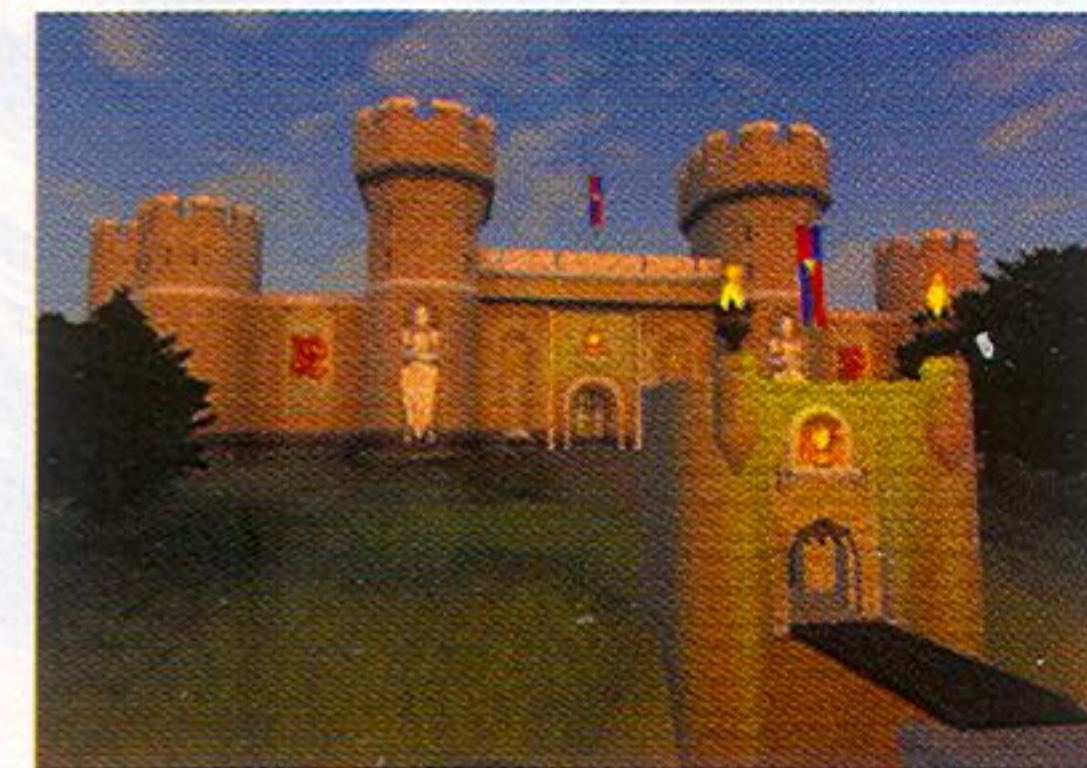
Din punct de vedere tehnic jocul nu prezintă probleme, ba chiar multe îmbunătățiri față de jocurile online precedente. DAOC se vrea a fi o lecție învățată prin greșelile din UO, EQ și AC. Din punct de vedere grafic el este superior celor trei menționate, dar nu se apropie de Anarchy Online. De asemenea, nici engine-ul grafic nu strălucește, jocul încetinind destul de mult în unele cazuri. Singurul risc pe care îl prezintă DAOC-ul este plictiseala pe care o generează la un moment dat, o plictiseală care duce spre ură de joc. Pentru a-l juca este nevoie de un modem de 33.600, dar condițiile optime ar fi o conexiune cu ping mic (cablu, dsl), deoarece loviturile speciale din timpul luptelor trebuie executate destul de precis.



REGATELE

Albion

Odinioară un regat înfloritor, Albionul a decăzut după moartea regelui Arthur, devenind mult mai vulnerabil la atacurile din exterior. Locuitorii acestui regat nu excelează în nici un domeniu, dar tehnologia superioară de fabricație a armelor și armurilor îi face foarte puternici. Rasele prezente în acest regat sunt bretonii, highlanderii (scoțieni), sarazini și avalonieni. Capitala Albionului este Camelot, cel mai mare și mai frumos oraș din joc.



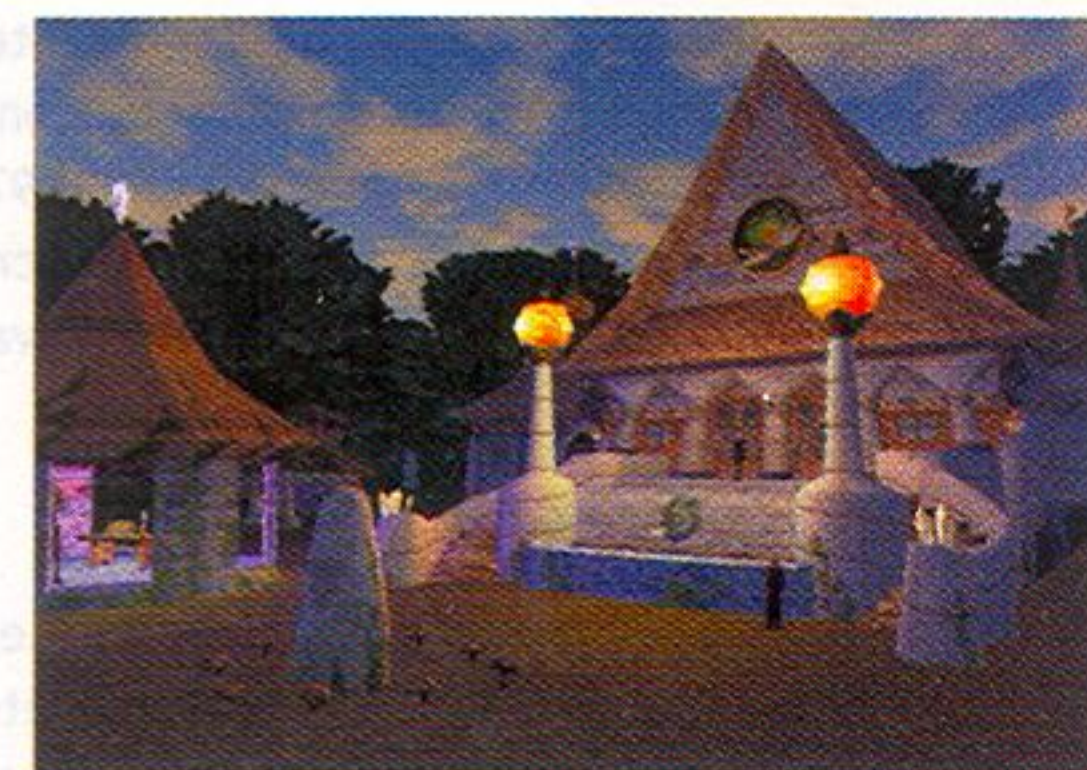
Midgard

Populația barbară a Midgard-ului este formată din luptători foarte puternici, dar și din magicieni capabili. Rasele disponibile aici sunt Norsemanii (oamenii nordului), trollii, dwarfii (pitici) și kobolzii. Deoarece Midgard-ul nu este foarte avansat tehnologic, luptătorii acestui regat invocă puterile zeilor pentru a învinge în bătălie. Capitala regatului este Jordheim, un oraș aflat în creierul munților între un oraș de trolli și unul de dwarfii.



Hibernia

Hibernia este ținutul în care magia este la ea acasă. Clasele aparținând acestui regat se axează mai mult pe magie decât cele din alte regate, pentru a compensa puterea fizică mică pe care o au. Capitala este Tir Na Nog, un oraș săpat într-un munte de piatră, aflat în centrul regatului. Locuitorii Hiberniei sunt celtii, elfii, firbolgii și lurikenii.



Dark Age of Camelot este

- un RPG medieval
- primul joc online care abordează cu succes războiul dintre mai multe facțiuni
- asemănător cu Everquest

Dark Age of Camelot nu este

- un joc original
- cel mai bun joc online de pe piață

Verdict XtremPC

Cel mai atractiv MMORPG la ora actuală.

8 / 10

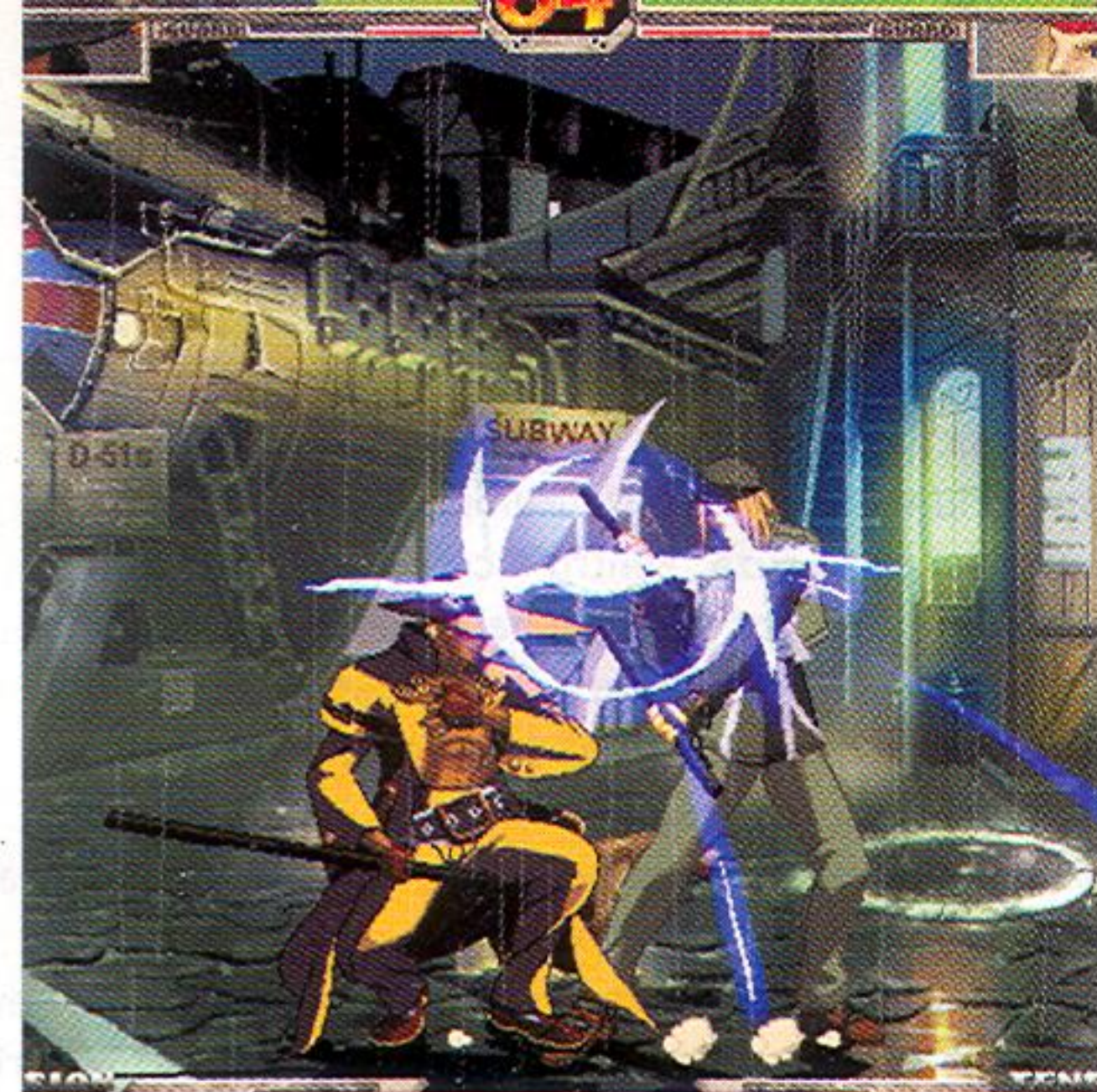
În același gen

Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Dark Age of Camelot	8/10	XPC #29
2	Asheron's Call	-	-
3	Everquest	-	-
4	Anarchy Online	-	XPC #19

Guilty Gear X Fighting Arcade

Format: PC • Producător: Arc System Works • Publisher: Summy Entertainment
Procesor: Pentium II 233 MHz • Memorie: 64 Mb • Video: 4 Mb • HDD: 300 Mb

Arcade fighting manga cu stil și originalitate



JOCURILE de lupte au fost întotdeauna una dintre sursele cele mai rapide de adrenalină generată de apăsarea repetată a tastelor și de stroboscopia culorilor aruncate pe monitor pentru piperarea loviturilor speciale. Guilty Gear X nu se dezice de la această rețetă însă o face într-un mod foarte personal. Cu rădăcini adânc înfipte printre clasicele Street Fighter și Mortal Kombat, el le îmbină cu personajele manga și câteva tehnici de luptă foarte originale, reușind să creeze un joc foarte interesant, ce îi poate prinde rapid pe cei pasionați. Continuare a unui joc inițial apărut pe Dreamcast în 1997, apoi portat pe PlayStation, ediția de față a fost creată pentru PS2 și PC, în ton cu moda ce face ravagii în ultima perioadă.

MANGA

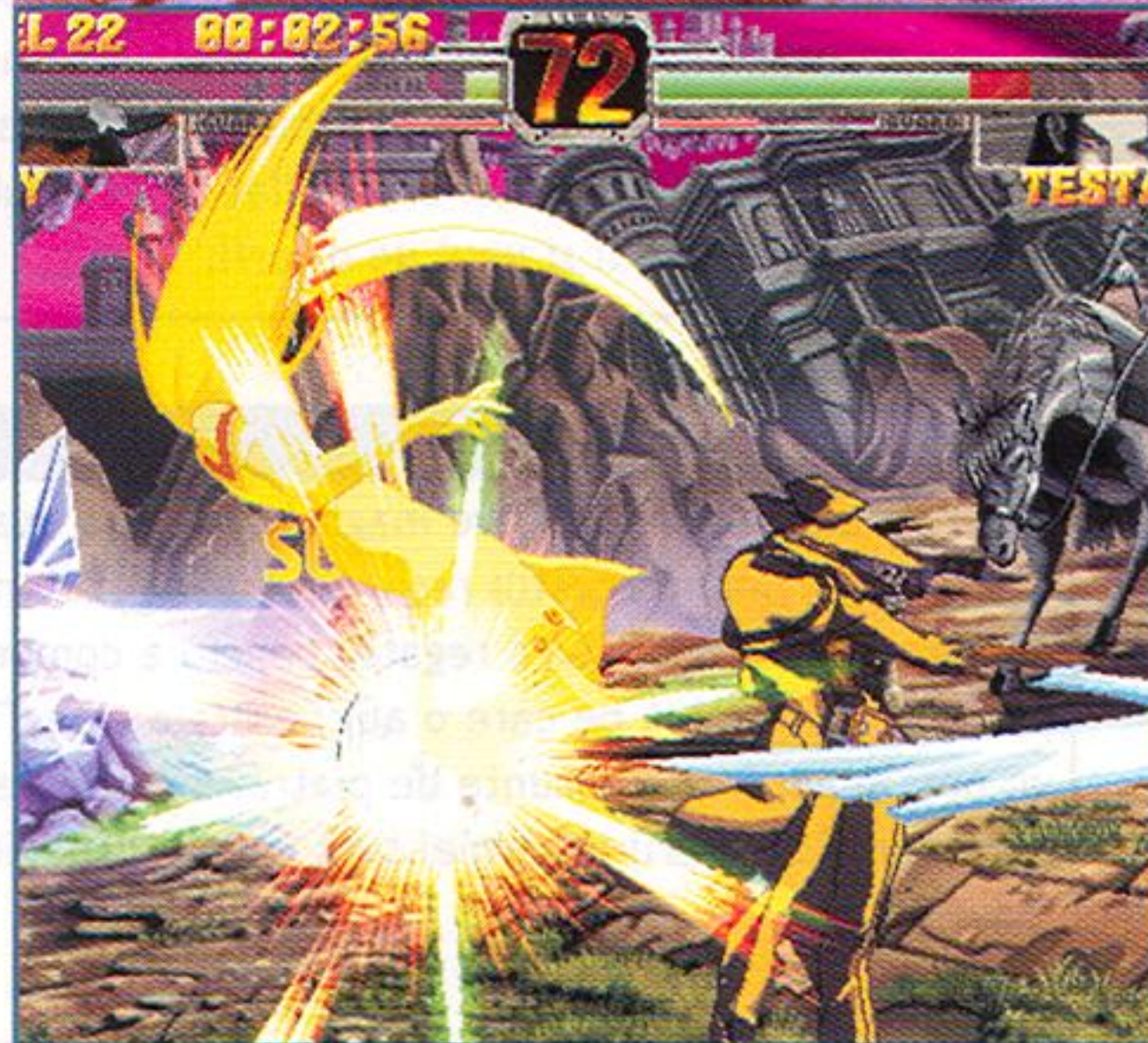
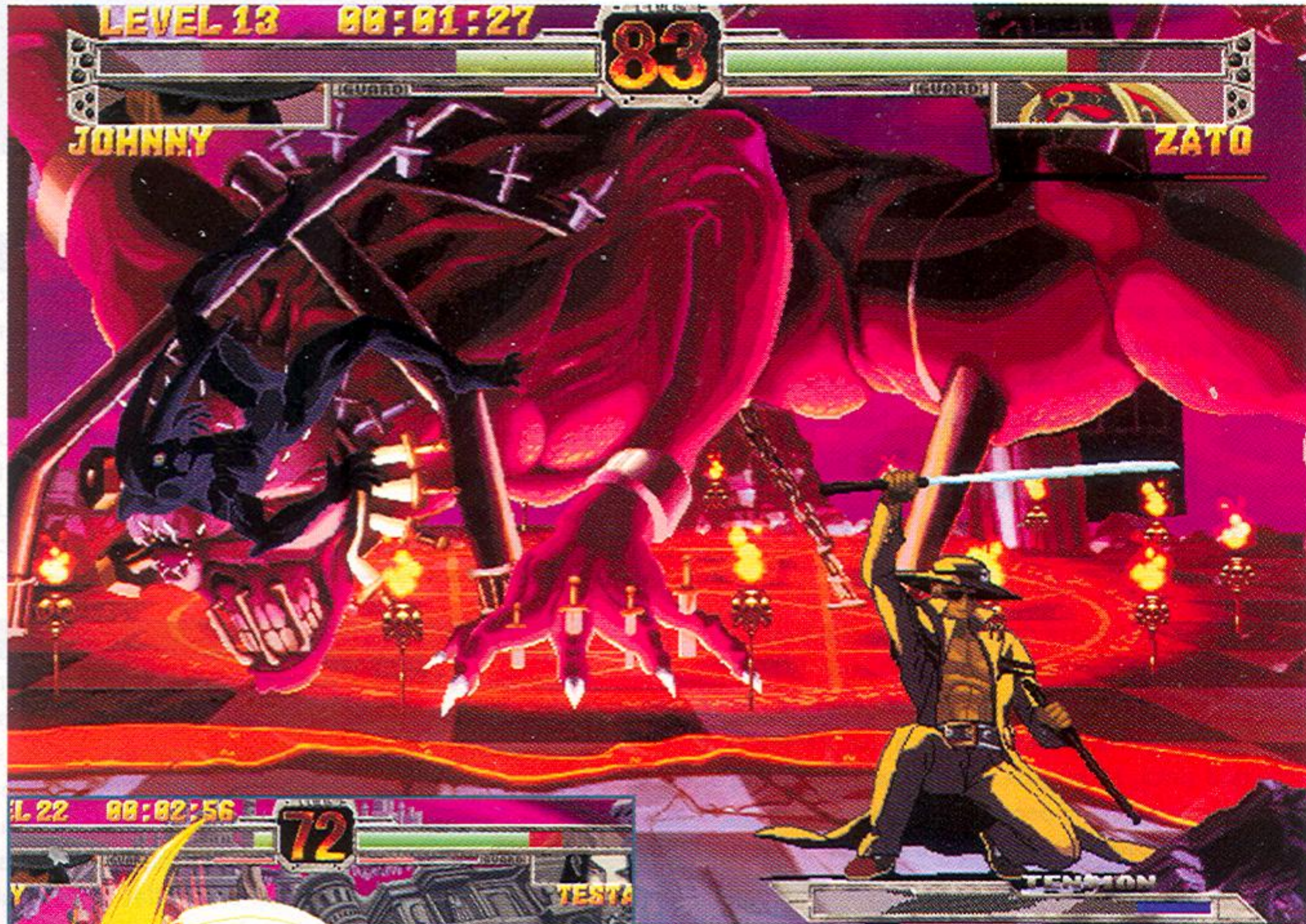
Guilty Gear X iese în evidență încă de la început prin exotismul personajelor sale, adevărate vedete manga, ciudate dar și interesante în același timp, distanțându-se astfel de monotonia obișnuită, și prin grafica sa, cu fundaluri foarte bine realizate, personaje desenate și animate. Bineînțeles, asta dacă nu vă deranjează să jucați cu indivizi botezați Sol-Badguy, Ky Kiske, Chipp Zanuff sau cu domnișoare cu nume sonore cum ar fi Millia Rage, printr-o panoplie de freze zburlete și kimonouri semi-desfăcute. Sistemul de luptă este foarte interesant, însă în același timp teribil de complicat, cei de la Sammy încercând să repare greșelile din

Guilty Gear X este

- un simulator de Jackie Chan
- plin de culori
- puțin cam haotic

Guilty Gear X nu este

- Mortal Kombat
- foarte interesant
- un joc cu personaje normale



titlul original, unde loviturile speciale erau foarte ușor de realizat. Fiecare personaj dispune de un TensionMeter, ce reprezintă în mod abstract combustibilul necesar realizării superloviturilor de gen Instant Kill sau Perfect Defense, și în același timp ajută la realizarea combo-urilor mai simple și a contraatacurilor. Foarte interesant este faptul că fiecare personaj are șansa de a bloca un atac special atunci când acesta deja a început și de a da o contraclovitură în același timp, lucru ce face întreaga luptă mult mai spectaculoasă. Și chiar că este spectaculoasă, cu personajele sărind, mușcând, lovind, scoțând tot felul de lucruri de te miri unde, scripări colorate ce amenință monitorul și ochii jucătorului cu extincția imediată, o grămadă de culori pentru fiecare lovitură, urlete, țipete și înjurături. Atât de multă acțiune încât la un moment dat nu prea se mai înțelege nimic din vârtejul amalgamat, cine pe cine lovește, unde sau de ce. Însă și acest lucru poate fi distractiv la modul abstract, căci cei doi oponenti se pot opri și juca un joc de

“identificați personajul” sub norul verde de sub lumina albastră ce stă în spatele bulinei maro ce se mișcă rapid.

Opțiunile de joc sunt indecent de puține, cu un Arcade, Versus, Survival și un mod mai pacifist, Training, în care jucătorului i se oferă șansa de a încerca să descopere și să realizeze cât mai bine combo-urile. Din păcate, jocul este realizat cu o neinspiratie cumplită în ceea ce privește modul în care se face plimbarea prin meniuri fiind foarte dificil de modificat chiar și acele puține lucruri ce pot fi modificate.

Grafic însă Guilty Gear este excelent, animația fiind foarte bine realizată, mișcările și loviturile fiind mai mult decât grațioase și perfect introduse în atmosfera generală. Cu toate acestea lipsește o anumită transparență asupra modului în care se face controlul propriu-zis și a modului în care ne putem folosi de acel TensionMeter, ca să nu mai vorbim de combo-uri și combinațiile necesare pentru a le realiza. Cu răbdare și mult timp petrecut în Training, o să le descoperiți. Sunetul este o altă problemă majoră, fiind de o calitate execrabilă, toate “dialogurile” fiind păstrate în japoneză, ceea ce înseamnă că nu veți înțelege mai nimic din schimbul de injurături cordiale de la începutul fiecărui meci.

În ansamblu însă este interesant, și asemenea jocurilor de această factură, distracția cea mai mare nu o obții jucând singur ci alături de un alt prieten interesat. Stroboscopia plăcută.

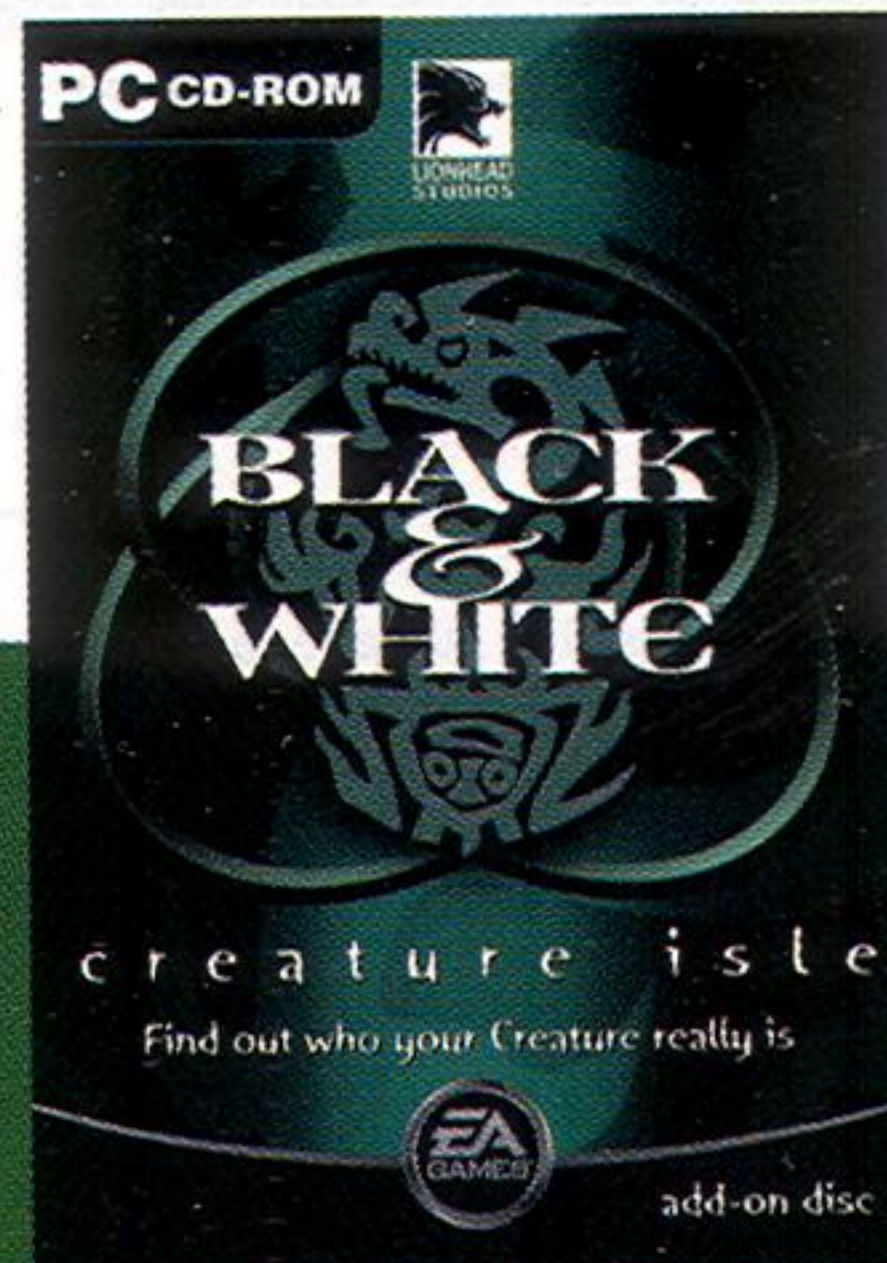
Verdict XtremPC

Interesant de jucat cu prietenii.

7 / 10

Distribuit în România de Best Distribution SRL: tel/fax: 01-345 55 05/06/07
e-mail: info@bestcomputers.ro
www.gameshop.ro

Perechea ta este frumoasă de pică?



Numai 16 USD + TVA !

Parțial localizat în limba română

www.bwgame.com

Sau stă bine la capitolul Personalitate?

Insula Creaturii este pachetul suplimentar al hitului anului 2001, Black & White.
Va trebui sa lupti, să câștigi și să te împerechezi cu o nouă creatură misterioasă - Dar numai dacă vei trece testele Frației. Singura întrebare este: Va fi o frumoasă sau o bestie?



Află cine este cu adevărat Creatura ta





Sid Meier's SimGolf



Format: PC • Producător: Maxis • Publisher: Electronic Arts • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

Procesor: Pentium II 450MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 8.0 4Mb • HDD: 550Mb

Civilizând terenurile de golf, jucătorii, managerii și vânzătorii de merdenele

ÎN OPINIA multora era doar o problemă de timp până când maestrul jocurilor TBS cu puternice elemente de sim va conlucra cu cei de la Maxis, cunoscuți pentru tot ceea ce înseamnă SimPunețiAiciUnTitluLaAlegere. Până la urmă s-a întâmplat, iar rezultatul este SimGolf. Un joc ce surprinzător este destul de interesant pentru a te ține în fața monitorului ceva timp, reușind să îmbine în mod magistral toate elementele ce au marcat de-a lungul timpului producțiile, atât ale lui Meier cât și ale lui Maxis.

Obişnuiți până acum ca în jocurile ce aveau titlul de "golf" rătăcind pe undeva pe frontispiciu ei să fie cei ce mânuiau plin de patos crosa, jucătorii vor avea ocazia de această dată să privească întreaga problemă din cu totul altă ipostază și anume a celui ce trebuie să contruiască propriu-zis un club dedicat celor pasionați de golf. Însă a îl construi nu este suficient, el trebuie să fie și atractiv, astfel încât numărul de clienți să crească, ceea ce înseamnă mai mulți bani în buzunarul personal, rezultând de aici o extindere și pe alte terenuri alăturate și o creștere a nivelului serviciilor oferite.

Însă pentru că avem de-a face și cu Maxis, toată această poveste nu reprezintă decât o parte din ceea ce se întâmplă. Jucătorul dispune și de un avatar ce îl reprezintă în lumea respectivă, și astfel după ce ați terminat de aranjat cursele, de plivit iarba, de adăpat cerbii și de recuperat jucătorii ce s-au pierdut prin frumosul însă mult prea haoticul parc verde pe care l-ați adus la viață, vă puteți

relaxa, lua personajul și purcede la o verificare a clubului, cu crosa în mână. Modul în care se personalizează avatarul este într-un totu asemănător modului cunoscut nouă din The Sims, și există chiar și câteva elemente de RPG, prin faptul că acesta dispune de o seamă de abilități ce pot fi mărite sau scăzute în funcție de modul în care distribuți punctele de care dispuneți.

Motive de plictiseală nu prea sunt, căci tot timpul există ceva ce necesită atenția domniilor voastre, începând cu faptul că o seamă de jucători se plâng de găurile 11 și 18, că guvernatorul v-a devenit client fidel și astfel a fost convins să vă dea o nouă parcelă de teren pentru a vă extinde, sau de directorul unei mari companii ce dorește să investească în clubul pe care l-ați construit. Clienții pe care îi aveți trăiesc o viață a lor proprie specifică fiecărui joc cu Sims, ei dialogând, devenind prieteni, supărându-se, găsindu-și iubitele în cele mai neașteptate locuri, și în general încercând să fie cât mai fericiți, lucru ce depinde într-o oarecare măsură de modul în care ați reușit dumneavoastră să le oferiți un loc relaxant și plăcut.

Perspectiva este izometrică, 2D, dispunând de mai multe niveluri de zoom, ce vă poate purta la depărtarea sau apropierea pe care o doriți, poate fi rotită și aranjată în orice fel doriți. Nu dispune chiar de imersiunea pe care ați dori-o, însă este suficientă. Meniurile sunt destul de explicative și ușor de găsit, rareori fiind nevoiți să ne căutăm drumul afară din cascada de tabele și comentarii.

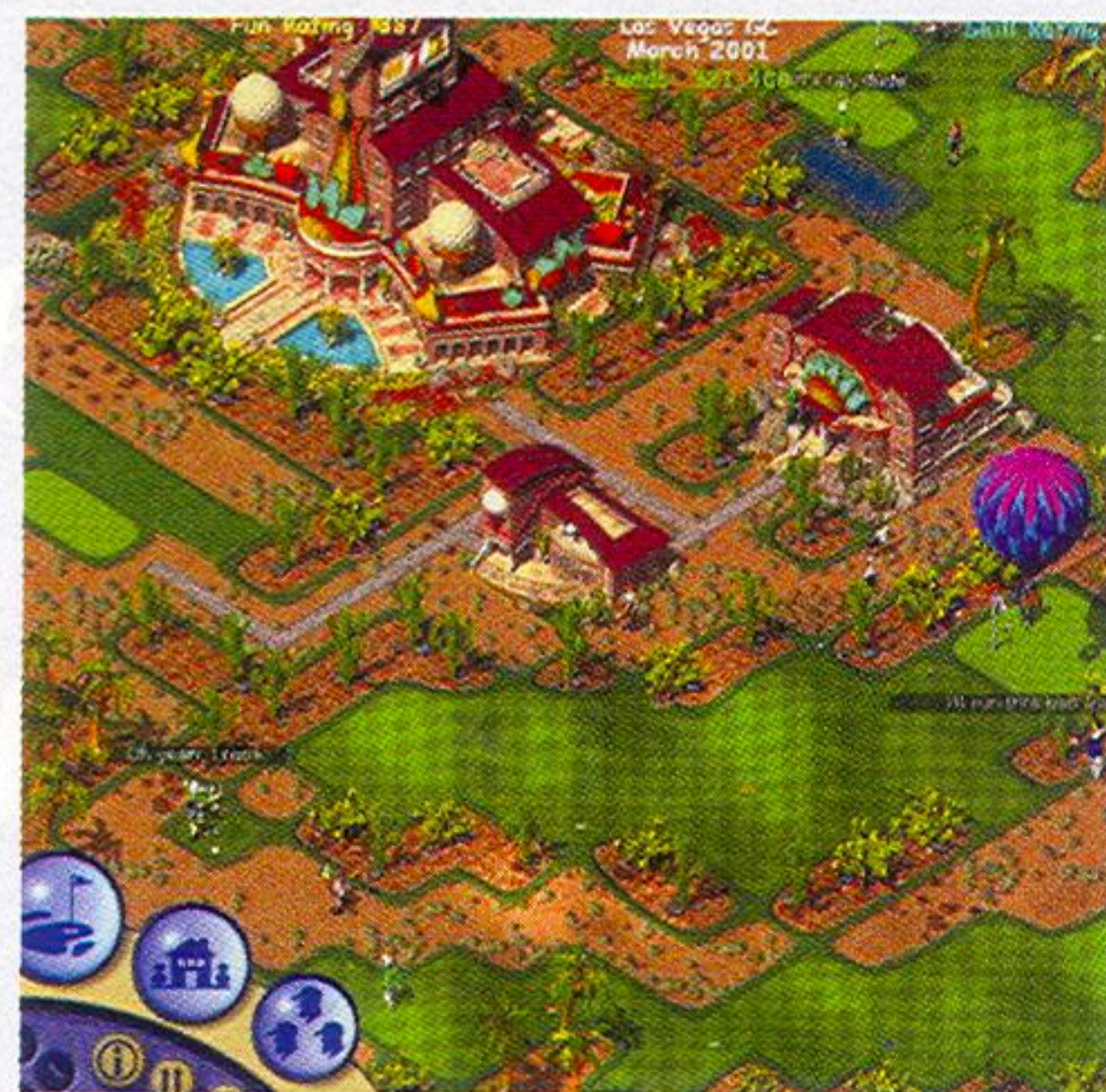
Jocul per total este suficient de interesant încât să vă țină în fața monitorului o anumită perioadă de timp, iar dacă sunteți un pasionat al jocurilor de gen chiar veți fi prins. Pentru restul se poate dovedi o cale ușoară pentru relaxarea necesară între două meciuri de CounterStrike.

Sid Meier este

- Sid Meier împerecheat cu Maxis
- un joc cu copăcei, omuleți, găuri, iarba și tabele
- relaxant

Sid Meier nu este

- un joc imersiv
- o poveste interesantă
- divertisment de lungă durată



Verdict XtremPC

O plăcută modalitate de a juca golf.

8 / 10

În același gen

Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Sim City 3000	-	-
2	SimGolf	8/10	XPC #29
3	Sim Tower	-	-
4	Sim Theme Park	-	-
5	Sim Ant	-	-

Strategie Car Tycoon

Format: PC • Producător: Vectorcom • Publisher: Fishtank • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)
Procesor: Pentium II 450MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 8.0 4Mb • HDD: 500Mb

Un nou gen ia naștere. Tycoon-ul horror.

ÎN URMĂ cu mai bine de șapte ani, Chris Sawyer a creat un joc ce avea să devină un standard încă nedepășit în domeniul simulatoarelor economice. Transport Tycoon, căci despre el este vorba, se numără printre puținele jocuri single player ce se poate mândri cu o asemenea longevitate. Nenumărate sunt nopțile pe care le-am pierdut în fața monitorului folosindu-ne creativitatea pentru a construi rețele gigantice de căi ferate, rute maritime sau drumuri comerciale absorbiți fiind de universul viu, dinamic, care materializa în fața ochilor noștri. În anii ce-au urmat, multe jocuri au încercat să profite de succesul acestui gen de abordare, unele reușind să se apropie de nivelul acestuia (RollerCoster Tycoon), altele eșuând lamentabil. În această ultimă categorie se încadrează și jocul germanilor de la Vectorcom, Car Tycoon.

APARENȚELE ÎNȘALĂ

Car Tycoon ne pune în pielea proprietarului unei mici companii de automobile ce trebuie să devină, bineînțeles, liderul industriei de mașini. Într-o clasică perspectivă izometrică ne este oferită imaginea unui oraș (sau grup de orașe) în care ne vom desfășura activitatea alături de alți trei competitori. Jocul pornește din anul 1950, o perioadă de glorie a industriei automobilelor în care fiecare mașină reprezenta o oglindă a personalității proprietarului, și acoperă o plajă de timp de aproximativ 50 de ani oferind posibilitatea de a juca scenarii ce presupun atingerea unui obiectiv într-un anumit interval de timp sau de a juca nelimitat începând din anul dorit. La prima vedere jocul lasă impresia unei simulări decente.

SUPERFICIALITATEA, O CARACTERISTICĂ DOMINANTĂ

Pe măsură ce avansezi în joc și ajungi să-i cunoști mecanismele, acesta își arată adevărata față. Partea de producere a mașinilor care ar fi trebuit să fie cea mai importantă din joc este tratată mult prea superficial și presupune doar combinarea a patru elemente: motorul, caroseria, șasiul și ansamblul interior; elemente ce trebuie să se potrivească cât mai bine cu tipul de mașină ce se dorește a fi creat. Fie că vom produce camioane, limuzine sau mașini sport toate vor avea aceeași culoare și anume cea a companiei pe care am ales-o la început. Același lucru se întâmplă și în Transport Tycoon dar acolo era vorba de o companie de transporturi, culoarea putând fi considerată drept o emblemă. În Car Tycoon însă, efectul este de-a dreptul hilar creând mai degrabă iluzia unui simulator de taxiuri. Ne-am fi dorit să ni se ofere posibilitatea de a interacționa mai mult cu felul în care arată mașinile, unul din cele mai importante criterii al vânzării unui automobil în ziua de zi, și de a avea satisfacția că mașina creată este unică și reprezintă o plăsmuire a imaginației noastre.

La fel de simplist este tratat și modul în care este reprezentată compania și modalitățile prin care jucătorul o poate extinde. În viziunea celor de la VectorCom o companie de automobile se reduce la



trei elemente: fabrică, distribuitor și service. Trecem peste faptul că în realitate o companie nu-și vinde mașinile doar prin punctele de distribuție proprii sau că în unele cazuri nici nu deține așa ceva, gândindu-ne că, probabil, ar fi complicat prea mult acoperirea întregului traseu producător-cumpărător final. Nu putem ignora însă lipsa unui departament de testare a fiabilității noilor modele sau a unei divizii care să se ocupe cu producerea de prototipuri pentru competiții sportive, detalii pe care unii le-ar putea considera minore dar care ar fi sporit realismul și diversitatea jocului. O fabrică este dotată cu o singură linie de producție iar capacitatea acesteia nu poate fi mărită prin îmbunătățiri tehnologice ci doar prin sporirea numărului de angajați. Extinderea se poate realiza doar prin cumpărarea unor noi fabrici, puncte de distribuție sau service-uri în urma unor licitații ce au loc periodic la primărie, la care participă și celelalte trei companii concurente. Prin urmare jucătorul nu poate construi nici o clădire, expansiunea fiindu-i astfel limitată de numărul de fabrici/distribuitori/service-uri aflate pe hartă.

ELEMENTE HARD CORE

De departe cel mai frustrant element al jocului este modul în care îți sunt prezentate informațiile despre activitatea ta și cea a competitorilor. Acestea fie sunt mult prea puține și neclare, fie lipsesc cu desăvârșire. Spre exemplu este omis detaliul cel mai important pe care ar trebui să te bazezi când stabilești prețul de vânzare al unei mașini, și anume oferta concurenței, singura informație pe care o poți obține fiind doar tipurile de mașini produse (nu tu preț, nu tu caracteristici). Interfața deși discretă se caracterizează prin ineficiență nereușind să ofere

acces rapid la toate elementele ce trebuie localizate manual prin scroll-uri obsedante. Traseul mașinilor de la fabrică la punctele de distribuție poate dura uneori luni de zile datorită sistemului "ingenios" de simulare a traficului ce nu ezită să creeze periodic blocaje de circulație pe care le rezolvă elegant prin teleportarea în neant a mașinilor implicate. Dacă orașul ar fi fost mai mare probabil mașinile ar fi fost depășite tehnologic înainte să ajungă la destinație. Cumpărătorii en-gros, probabil un element important al jocului, sunt implemetați defectuos; deși există posibilitatea de a le face oferte, jocul nu catadicsește să ne informeze dacă acestea au fost acceptate sau nu. De asemenea, partea de spionaj și sabotaj pare a fi doar decorativă, noi nereușind să furăm vreun model de-al concurenței sau să observăm vreun efect în urma angajării unui sabotor.

DESTINAȚIE: PE RAFTURI

În concluzie putem considera Car Tycoon drept un produs ce justifică pe deplin existența oficiului pentru protecția consumatorului. Jocul a fost scos prematur pe piață și nu pare să fi fost supus vreunei perioade de test. Probabil unele probleme vor fi rezolvate prin patch-uri ulterioare dar per ansamblu jocul nu are prea multe șanse de îndreptare.

În același gen

Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Transport Tycoon Deluxe	-	-
2	Railroad Tycoon	-	-
3	Pizza Tycoon	-	-
5	Car Tycoon	3/10	XPC #29

Verdict XtremPC

Mai rău de atât nu se poate.

3 / 10

Shooter Arcade Star Wars: Starfighter

Format: PC • Producător: LucasArts • Publisher: LucasArts • Distribuitor: Monosit (01-330.63.52)

Procesor: Pentium II 450 MHz • Memorie: 64 Mb • Video: DirectX 8.0 4 Mb • HDD: 400 Mb

Pilotând alături de scrisul galben ce se plimbă prin spațiu

UNIVERSUL Star Wars reprezintă una dintre resursele aparent interminabile pentru tot felul de produse ce candidează la numele de joc, alături de mai vechea noastră cunoștință, Star Trek. Umbra episodului I încă planează deasupra producătorilor, decizi să transforme în succes orice fel de spălătură cinematografică, și astfel în ultimii doi ani ne-am pomenit cu tot felul de titluri, începând cu excelentul PodRacer și ajungând până la produse educaționale gen Pit Droids. Starfighter a apărut de ceva timp, însă de abia acum a reușit să își găsească calea înspre PC-urile noastre, ocupat fiind să dea mai întâi o raită pe la inamicii noștri, PS2 și Xbox. Și ca orice titlu multi-platform, istoria sa este atât de întortocheată încât cineva cu imaginație și suficient de decis ar putea da drumul unei telenovele, pentru a ne mai tortura încă puțin.

FOLOSIND FORȚA

Povestea urmărește destinele a trei piloți, fiecare cu problemele și idealurile sale, personaje nu foarte originale, reprezentând fațete arhicunoscute ale eroului, fie el convențional, gen începătorul atot-cunoscător însă puțin fraier, pe numele său Rhys Dallows, fie eroina feminină dură însă cu un suflet mare pe nume Vana Sage, fie eroul masiv, urât, rău, puternic și cu mușchii dansând sub pielea verde cu irizații albastrii, Nym. Destinele celor trei se vor înlănțui pe fundalul luptei dintre Naboo și Trade Federation, luptă pe care am avut ocazia să o experimentăm și în film. Acțiunea este oarecum paralelă cu cea cinematografică, însă oricum finalul este cunoscut, neoferind nimic nou.

Rhys este oșteanul prințesei sale de pe Naboo, întotdeauna cu două-trei cuvântări pline de patos și onoare nepătată ascunse în mânecă. Pilotează un Naboo N-1, ușor de recunoscut după forma sa fusiformă și galbenul sălbatic, o navă foarte echilibrată. Vana are alături un Y-Wing, The Guardian Mantis, perfect pentru misiuni de seek&destroy, dispunând de tot felul de gadget-uri cum ar fi modulul de Stealth și armele destul de puternice. Nym pilotează o monstruoasă navă, destul de înceată însă cu o putere de foc deosebită, pe numele său de buletin Havoc.

Misiunile sunt relativ plictisitoare, Starfighter fiind în mare parte un fel de Serious Sam al spațiului, însă o parte dintre cele 14 locații sunt chiar frumoase, compensând pentru lupta lipsită de adrenalină și rezistența insipidă a inamicilor. Comparat cu alte titluri asemănătoare pe care am avut ocazia să le încercăm în anii ce au trecut, Starfighter este un fel de arcade, o portare clară a unui joc de consolă fără adâncime, ce nu ar reuși să trezească interesul nici unui copil de opt ani pentru mai mult de 20 de minute. Neîntâlnind făcând pentru a folosi din plin capacitățile grafice ale variatelor configurații de PC ce se găsesc aici și aiurea, jocul nu arată extraordinar, texturile fiind destul de șterse iar modelarea terenului (atunci când ajungem să luptăm pe planete) cam din topor. Un topor oarecum artistic însă un topor până la urmă. Controlul navei reprezintă o altă mare problemă, însă dacă soarta v-a blagoslovit cu un joystick lucrurile sunt perfecte. Dacă doriți să jucați cu mouse-ul și nu sunteți obișnuiți cu inversarea axelor pe verticală, veți mușca din monitor, căci producătorii au considerat de prost-gust să ne ofere șansa de a ne aranja acest lucru după cuviință și dorință.

Per total, jocul este interesant privit peste umărul unui prieten ce îl joacă, căci în rest nu reușește să aducă nimic nou, nici prin poveste, nici prin majoritatea misiunilor ce suferă din cauza faptului că au mai fost introduse în alte câteva zeci de titluri StarWars, nici prin personajele mult prea comune. Nu îl recomandăm pentru a fi cumpărat, ci doar pentru o degustare rapidă pe calculatorul unui prieten mai nenorocos.



Star Wars: Starfighter este

- un nou joc Star Wars
- un semi arcade portat prost de pe PS2
- lipsit de acel ceva ce îl face jucabil

Star Wars: Starfighter nu este

- un joc bun
- ceva pasionant
- jocul ce ar fi trebuit să iasă din tiparul negativ al jocurilor SW



Verdict XtremPC

Încă o licență Star Wars folosită aiurea.

5 / 10

Salt Lake 2002

Format: PC • Producător: Attention to Detail • Publisher: Eidos • Distribuitor: Monosit (01-330.63.52)

Procesor: Pentium II 450MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 8.0 4Mb • HDD: 500Mb

Iarna pe uliță



A DEVENIT o modă destul de răspândită ca orice eveniment sportiv să se transforme într-un joc. Campionate de fotbal, de hochei, de baschet, de aruncarea cu măsline, jocurile pentru polițiști sau pompieri, toate acestea se transformă în jocuri printr-o relație desprinsă parcă dintr-un coșmar baroc. Attention To Detail este o firmă britanică ce se pare că s-a specializat în astfel de titluri, ei fiind cei ce ne-au oferit și Sydney 2000, joc în mod evident bazat pe infamele jocuri olimpice din acel an, și ce acum ne oferă spre degustare un joc bazat pe jocurile olimpice de iarnă ce au loc chiar în această perioadă la Salt Lake City.

ÎNGHEȚATĂ PE BĂȚ

După cum le spune și numele, britanicii au fost foarte atenți la detaliu, ei oferindu-ne șase probe

Salt Lake 2002 este

- prelungirea economică a jocurilor olimpice
- un joc nereușit
- pentru relaxarea nebulilor periculoși

Salt Lake 2002 nu este

- ceva de cumpărat
- ceva de jucat
- ceva de instalat pe hardurile dumneavoastră

olimpice pentru a concura, alegând probe masculine și feminine din variate concursuri, și astfel avem probe masculine pentru ski downhill, bob de două persoane, sărituri și cea de snowboard paralel giant slalom (un nume înfricoșător de altfel), iar pe partea feminină avem ski slalom și freestyle skiing aeriels. Animațiile sunt realizate prin motion-capture iar modelele dispun de un număr infernal de poligoane, arătând foarte bine și mișcându-se realist. Din păcate lucrurile bune se opresc aici, căci în rest jocul are tot felul de minusuri ce îi scad considerabil din jucabilitate. În primul rând nu există o seamă de tutoriale ce să ne introducă în atmosfera generală și să ne explice cum se controlează personajul sau ce înseamnă variatele mișcări de legănare pe care le fac concurenții atunci când se feresc de porțile acelea ce se leagă în vânt. Nu este explicat ce trebuie apăsat pentru a zbura cu schiurile, sau modul în care trebuie să alternăm virajele pentru a prinde cât mai multă viteză. Bineînțeles, aici se poate să fie doar vina noastră pentru că nu suntem niște schiori de performanță, însă introducerea acestor genuri de elemente reprezintă un minim de decentă și respect pentru jucători. În schimb, britanicii ne lasă cu ochii în soarele ce strălucește puternic pe pârție, oferindu-ne un joc în joc, "Investigând Controlul".

Cursele în sine sunt lipsite de adrenalina



inerentă unui astfel de concurs, senzația de viteză fiind ridicolă, iar publicul lipsind aproape cu desăvârșire, dând impresia că luăm parte la niște încălziri înainte de marele concurs. Și poate că după mai bine de o oră în încercarea de a ne familiariza cu controlul am fi reușit să fim cointeresați să mai participăm la câteva coborâri, însă din păcate acest lucru nu este suficient. Cursele sunt mult prea aride, prea lipsite de viteză, de adrenalină, sunt mult prea scurte, lipsite de ovații de pe margine, iar modul ciudat în care concurentul pe care îl controlăm răspunde la comenzi pune capac și ne face să renunțăm la orice încercare de a reuși să obținem ceva plăcut din acest produs.

Jocul nu este foarte prost, și probabil că o persoană care stă opt ore pe zi într-un birou ascuns în inima unei clădiri de 56 de etaje l-ar găsi relaxant, căci nu cere prea mult, nici în materie de hardware nici în domeniul intelectual. Din nefericire, în România nu există clădiri cu 56 de etaje.

Verdict XtremPC

Olimpiada de iarnă într-o formă ne jucabilă.

5 / 10

Serious Sam ^{FPS} The Second Encounter

Format: PC • Producător: Croteam • Publisher: Take2 Interactive • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 128Mb • Video: OpenGL 8Mb • HDD: 500Mb

Rambo+Terminator = Love,
împotriva a câteva miliarde de inamici



ÎN URMĂ cu mai bine de un an, un grup de cehi ce încă nu reușise să iasă de sub efectele post traumatice ale vechilor shootere a hotărât că cea mai ușoară cale pentru a se vindeca este readministrarea cât mai rapidă a vechiului drog. Sătui de FPS-urile ce încercau să îmbrace haina decenței, altoind tot felul de povești produse de imaginații de duzină cu motoare grafice din seria Ferrari, Croteam au decis că ar fi timpul să pună degetul pe rană și să îl răsucescă. În mod repetat. Și repetat. Și repetat. Și astfel a apărut primul Serious Sam, unde ni se cerea să lăsăm la o parte ciudatele reacții chimice și electrice pe care le numim gândire și să manevrăm mouse-ul până când se uzează mufele, omorând mii și mii de inamici neobosiți. O rețetă atât de simplă

Serious Sam 2 este

- jocul cu mulți inamici
- un joc frumos și interesant în primele două ore
- jocul cu și mai mulți inamici

Serious Sam 2 nu este

- alegerea perfectă pentru o după-amiază tihnită
- ceva longeviv
- un joc de căpătâi

încât nimeni nu se mai gândise la ea de pe vremea Doom-ului. Succesul nu s-a lăsat prea mult așteptat, și astfel încât acum la aproape un an de la apariția primului am fost blagosloviți cu partea a doua a epopeei eroului nostru mai încet la minte însă plin de arme cu efecte sângeroase și răutăcioase pentru bieții extraterestrii.

MENTAL

Este personajul negativ. Nu știm prea bine ce dorește el de la bieții pământeni, însă un lucru este sigur: nu interesează pe nimeni. Orișicum, el are mulți soldați. Sam Stone, cunoscut în cercurile oculte drept Serious Sam, este eroul de care umanitatea are nevoie pentru a eradica această nouă molimă infecțioasă. Trimis înapoi în timp, Sam ajunge în Egiptul Antic, unde, folosindu-se de cele mai noi spray-uri odorizante (cu rachete, gloanțe, priviri ucigătoare și replici scurte însă înțelepte) reușește să ucidă destul de rapid câteva sute de armate extraterestre, și în final să îl omoare pe atât de răul Ugh-Zan III, unul dintre generalii lui Mental. Apoi, ca orice erou pământean școlit bine, se teleportează pe nava lor și plecă înspre Sirius, locul de origine al invaziei. Nu ajunge însă prea departe, căci un mic accident îl aruncă înapoi pe Pământ,



unde va prin America de Sud.

Și baletul reîncepe. Ca să îl citez pe Sam: "Double the gun, double the fun". Un principiu simplu, aplicat din nou. Croteam a reușit însă să adauge o serie de elemente noi jocului produs de ei, încercând să țină plictiseala inerentă acestui gen de jocuri cât mai departe. Grafic s-au schimbat prea puține lucruri, însă în ceea ce privește design-ul nivelurilor, lucrurile stau mult mai bine. Nivelurile sunt variate, unele excesiv de frumoase, cu texturi care îți fură ochii și o arhitectură de toată frumusețea. Au fost adăugați o mulțime de monștri noi, cum ar fi demonii reptilieni Fiendieni sau reprezentanți ai zorgilor de pe Belmeez IV, ca să numim numai câțiva, iar recuzita a fost și ea îmbogățită cu o drujbă, un aruncător de flăcări, o pușcă cu lunetă și niscaiva bombe foarte serioase. Odată cu jocul vin și toate ustensilele necesare creării de moduri, începând cu un editor de niveluri foarte ușor de folosit și ajungând până la un modelator ceva mai greu de înțeles, însă nu mai puțin folositor.

Cu toate acestea, jocul este interesant însă în doze mici. Jucați prea mult odată și plictiseala se va instaura, pentru că nu există mai nimic care să motiveze jucătorii. Uciderea pe bandă rulantă are punctele ei forte, însă faptul că este un joc fără finalitate sau o minimă interacțiune personaj-jucător îl face să devină destul de rapid o năpastă vizuală. În plus, nu se poate spune că reprezintă ceva cu totul nou față de predecesor, căci nu s-a schimbat mai nimic, doar au fost adăugate câteva elemente ce per total nu reușesc să crească factorul interes. Un joc de duminică sau în cooperativă cu prietenii. Plăcut totuși.

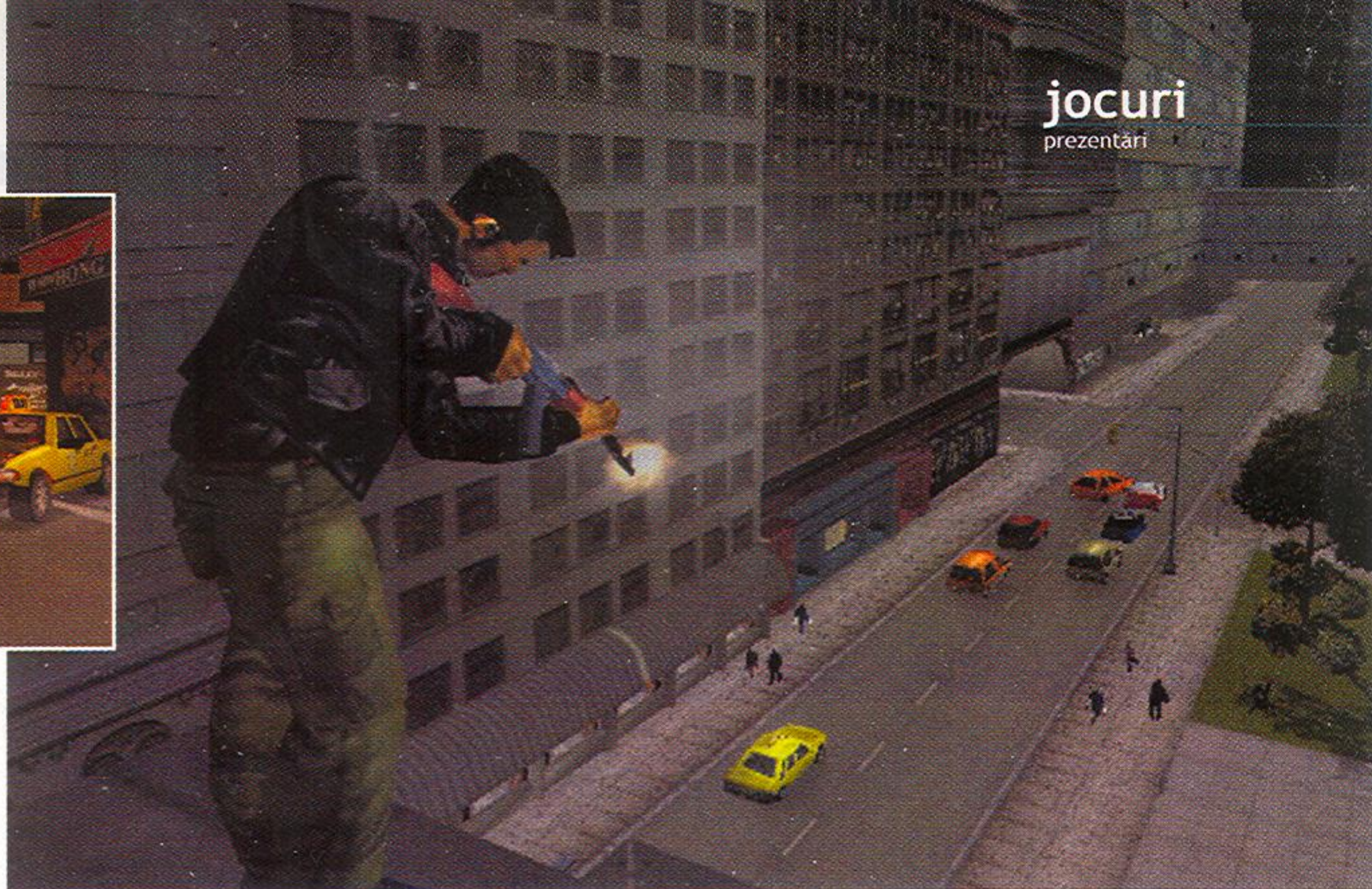
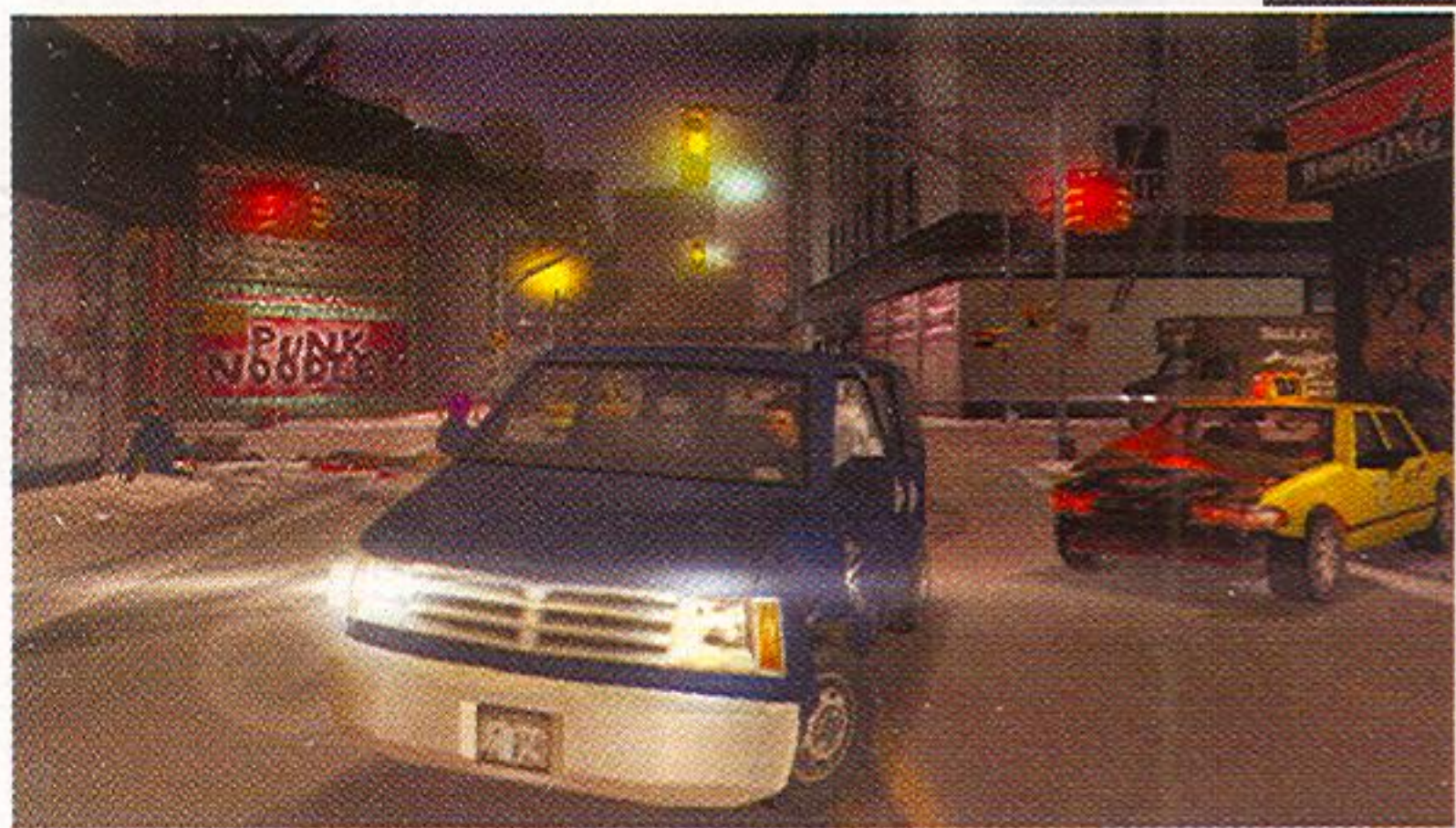
Verdict XtremPC

Nu necesită prea multă concentrare.

8 / 10

În același gen

Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Serious Sam	9/10	XPC #20
2	Serious Sam: The Second Encounter	8/10	XPC #29



Grand Theft Auto III

Format: PlayStation 2 • Producător: DMA • Publisher: Rockstar • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

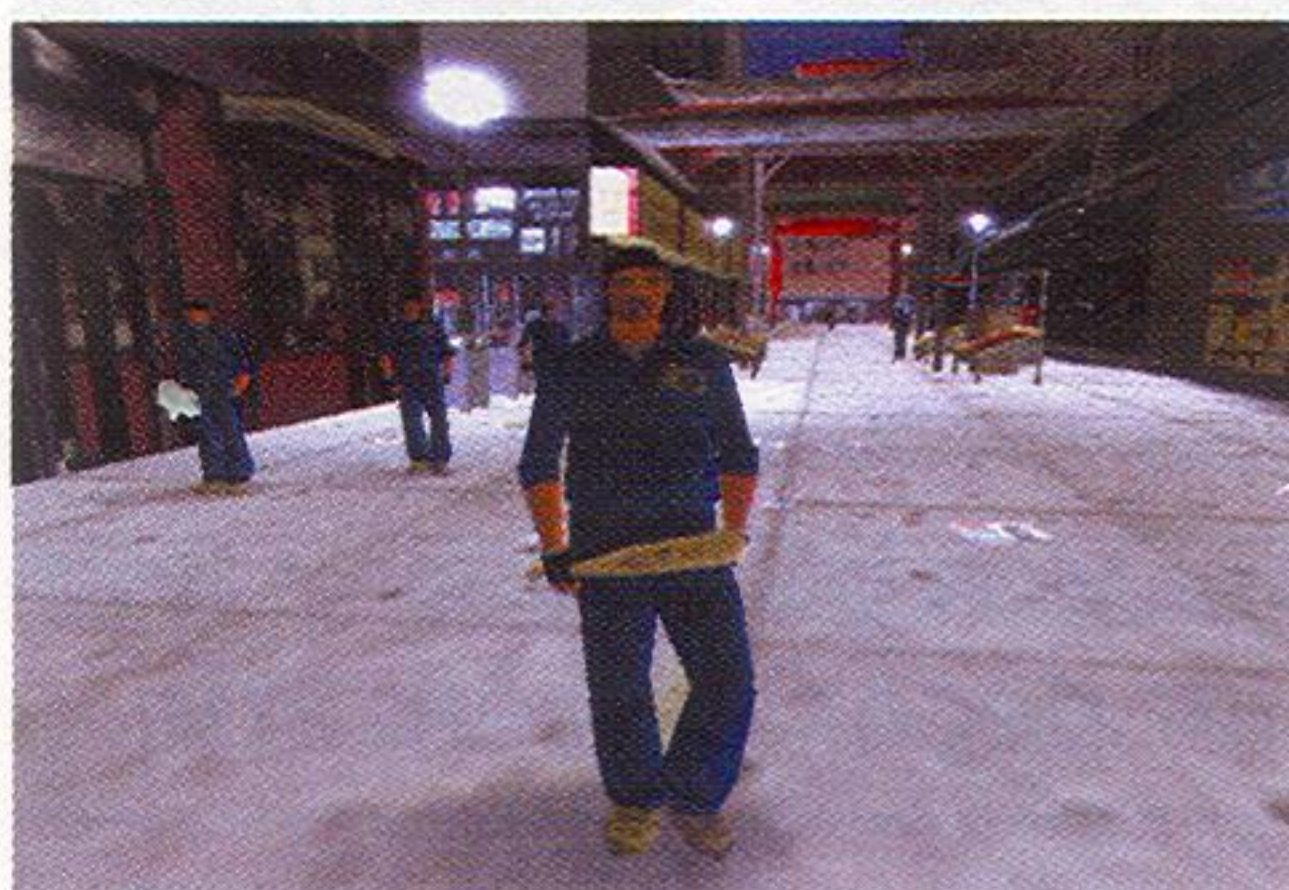
Viața unui tânăr mafiot în plină ascensiune

DINCOLO de orice alte aspecte pozitive sau negative, Grand Theft Auto III va rămâne în istorie ca jocul care a fost interzis în Australia. Nu suntem în măsură să afirmăm că decizia comitetelor și grupurilor de acțiune din Australia a fost întemeiată sau nu. Este adevărat că, depășind considerabil titlurile anterioare, noul joc al celor de la Rockstar presupune mai multă acțiune antisocială decât o bandă de huligani beți în vizită la muzeul figurilor de sticlă. Dar fenomene gen criminalitate, prostituție, corupție, violență fac parte din viața de zi cu zi și nu pot fi pur și simplu trecute cu vederea. Jocurile care includ aceste elemente sunt însă puține și majoritatea sunt pe PC (Kingpin, Max Payne), consolele fiind ferite oarecum de "flagelurile" sociale contemporane. Și nu poate să nu ne pară rău pentru australieni, atunci când știm că Grand Theft Auto III este un joc extraordinar, probabil cel mai bun joc pentru PlayStation 2 la ora actuală (mai există totuși și Metal Gear Solid 2).

AVERTISMENT

Dacă aveți vreo problemă cu limbajul de cartier, varianta americană, cu vandalismul sau cu sângele din belșug, atunci ar trebui să ocoliți acest joc. Dacă vreți însă să intrați într-un univers vast și imersiv, să puteți alege fără regrete între bine și rău, și mai ales să puteți cu adevărat să jucați murdar și să nu vă pese de consecințe, atunci acesta este jocul pe care îl căutați.

Personajul principal, care nu poartă un nume specific, producătorii permițându-vă să vă identificați mai bine cu el, este un tânăr răufăcător care este trădat de o parteneră de jaf și lăsat pe mâna poliției. Spre norocul lui, mașina care îl duce către închisoare cade pradă unei ambuscade organizate de mafie pentru a elibera un membru marcant. Alături de un coleg de suferință, eroul nostru evadează și începe o viață de mafiot parcă desprinsă din "Goodfellas" sau "The Godfather". Încă



din primele momente ale jocului sunteți confrunțați cu o senzație plăcută de libertate totală: Liberty City este un oraș imens, și când spunem imens, vrem să exprimăm o vastitate ce depășește orice s-a realizat până acum în domeniu. Zone rezidențiale, comerciale și industriale, mahalale, ghetto-uri și alte comunități urbane se înșiră unele după altele parcă la infinit încât te poți rătăci fără probleme în tumultul orașului. Dar fiecare zonă are aspectele ei specifice, mărcile ei grafice excelent realizate, astfel că nu după mult timp Liberty City îți va deveni o casă primitoare. Fie că sunteți la volanul unei mașini sau vă plimbați per pedes, veți fi uimiți de cât de detaliate sunt personajele și mediul înconjurător.

Scopul jocului este să faceți bani, însă modul în care o faceți este la latitudinea voastră: puteți să faceți pe șoferul de taxi și să transportați clienți dintr-o parte într-alta a orașului, puteți să deveniți polițist, șofer pe salvare sau pompier, puteți să vă afiliați mafiei japoneze sau italiene și să dați lovituri în numele lor. Sau puteți pur și simplu să bateți bătrânicile de pe stradă și să le luați pensia. Puteți privi jocul ca pe unul de curse, un third person shooter, un adventure, un beat-em-up sau chiar RPG, dacă ne gândim că acțiunile jucătorului îi definesc clar personalitatea: ce mașină alege, ce muzică ascultă, în ce misiuni se implică, cum reacționează

când este urmărit de poliție.

Toate acestea sunt posibile pentru că fiecare mașină are specificul ei și se conduce diferit, iar în momentul în care îl dați jos pe proprietarul de drept și vă urcați la volan, veți descoperi că fiecare are setată mașina pe alt post de radio. Acestea pot fi schimbate după preferință și sunt suficient de multe încât să satisfacă pe oricine: fie că preferați reggae sau hip-hop, dance sau rock alternativ, veți găsi cu siguranță un post pe placul vostru. Iar ce este cel mai interesant, am ascultat un post de radio mai mult de 20 de minute și nu s-au repetat nici piesele, nici replicile comentatorilor. Avantajele DVD-ului.

Există misiuni susținute de povești și secvențe cinematice excelente, însă nu vă obligă nimeni să le urmați. Puteți să vă plimbați prin oraș și să dați din întâmplare de mini-joculețe gen "Mafia Massacre" unde trebuie să distrugeți cât mai multe mașini ale mafioților în patru minute, cu ajutorul unei mașinuțe încărcate cu explozibil și controlate prin radio. Dar nimeni nu vă obligă să le încercați. Nu sunteți obligați să faceți nimic. Nu există linearitate. Nu trebuie decât să apreciați acest lucru.

ELOGIU

Grand Theft Auto III este experiența ludică prin excelență: libertate generoasă în abordarea acțiunii, muzică pe gustul oricui, grafică excelentă, longevitate remarcabilă. Toate adunate într-un singur joc sub tiparul experiențelor inițiatice de tip mafiot. Poate nu cel mai educativ dintre titluri, însă cu siguranță unul dintre cele mai bune care au apărut vreodată pentru o consolă. Ceea ce ne face să așteptăm cu suflul la gură portarea lui pe PC.

În același gen

Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Grand Theft Auto III	10/10	XPC #29
2	Driver	-	-
3	Grand Theft Auto II	-	-
4	Midtown Madness 2	-	-
5	Grand Theft Auto I	-	-

Verdict XtremPC

Cel mai bun joc de PlayStation 2 de pe piață.

10 / 10

Onimusha Warlords



originală și palpitantă ca episodul 2014 din "Tânăr și neliniștit"? Să vă spunem că traducerea vocală în engleză este atât de nefericită încât, în funcție de dispoziție vă veți prăpădi de râs sau veți arunca cu gamepad-ul în televizor?



Format: PS2 • Producător: Capcom • Publisher: Capcom • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

Poveste lacrimogenă într-un decor de senzație.



ORICÂT am încerca să le evităm, sunt momente în care opinia noastră diferă considerabil de părerea generală și ne vedem nevoiți să înotăm împotriva curentului. Este și cazul lui Onimusha Warlords, un joc pentru care majoritatea criticilor au numai cuvinte de laudă. Să zicem că am putea fi de acord că în dezvoltarea lui s-au investit sute de mii de ore de muncă, că s-au folosit sute de mișcări motion capture (chiar și cu șase actori simultan), că grafica (atât secvențele cinematice cât și jocul propriu-zis) depășește din punct de vedere tehnic tot ce s-a realizat până acum, că muzica a fost creată de un compozitor japonez la fel de surd și genial ca și Beethoven. Foarte bine. Japonezii știu ei ce fac.

Onimusha Warlords nu este un joc japonez prost. Mai curând poate fi considerat un kitsch amuzant, care suferă de aceeași problemă ca și filmul Final Fantasy: excepțional realizat grafic, însă cu o poveste dureros de lacrimogenă și împănată cu clișee de la un capăt la altul. Închipuți-vă că pentru a juca rolul eroului Samonosuke (al cărui nume se pronunță ca și cum ai soarbe o macaroană) a fost ales actorul Takeshi Kaneshiro, echivalentul japonez al lui Leonardo di Caprio. Ce alt argument am putea să vă dăm pentru a vă convinge că această saga este la fel de

INTERLUDIUM

Poate mai multe detalii vor avea efectul scontat. Povestea ne arată cum în timp ce Samonosuke luptă împotriva lordului Nobunaga Oda, prințesa Yuki este răpită de demoni. Nu înainte de a-i trimite o scrisoare plină de presimțiri sumbre lui Samonosuke, care ajunge tocmai la timp pentru a o salva dar și pentru a fi ucis imediat de o creatură monstruoasă care, firește, hohotește malefic și pleacă cu prințesa la subraț. Samonosuke este readus la viață de un clan de căpșăuni (dacă este să ne luăm după traducerea termenului Ogre) și înzestrat cu o mânășă magică (gauntlet), ce permite adunarea sufletelor inamicilor uciși și folosirea lor în scopuri alternative, în funcție de culoare: însănătoșire, îmbunătățirea armelor și armurii, etc.

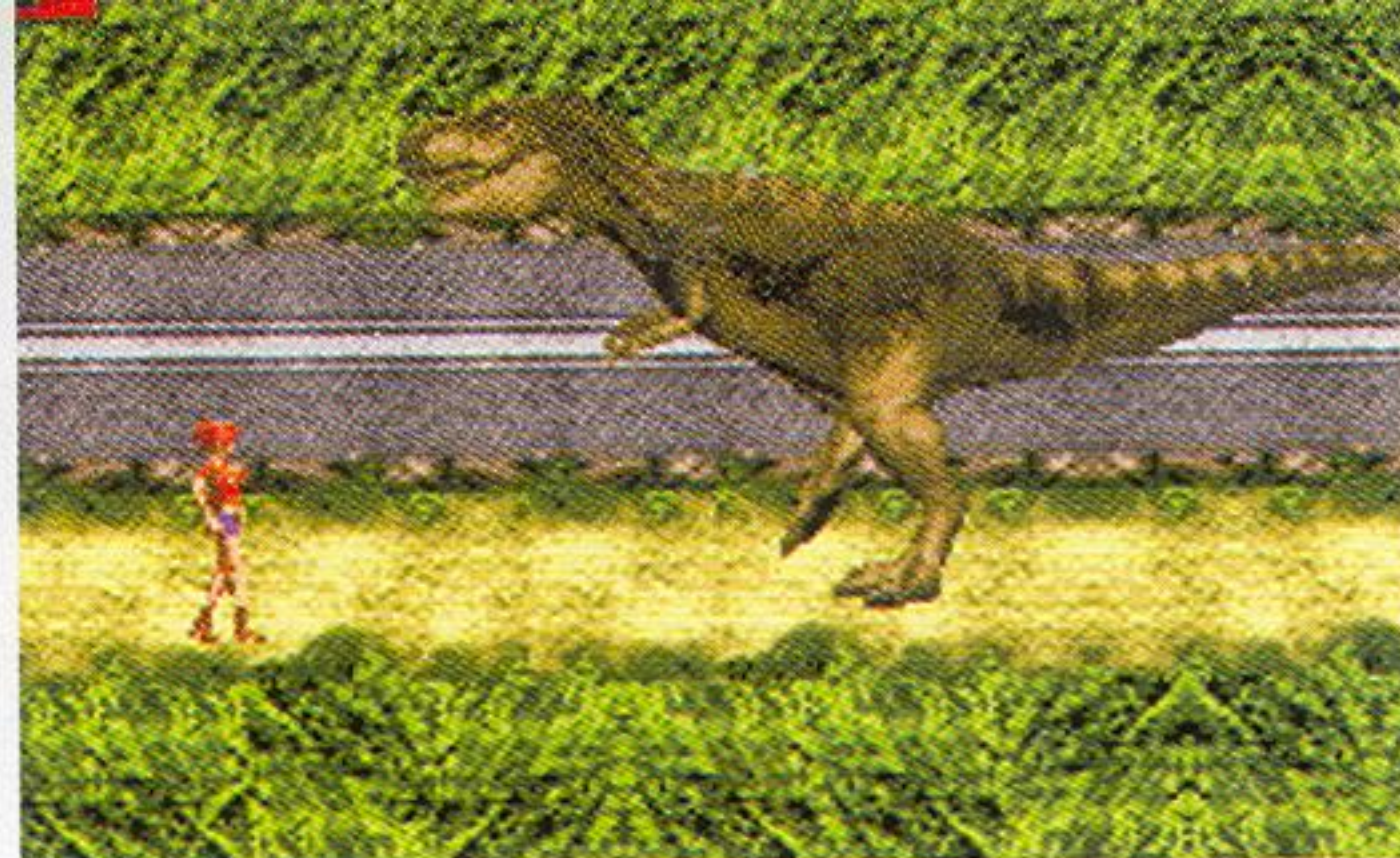
Acest aspect aduce cu mecanica jocului din Soul Reaver și am zice că Onimusha Warlords s-a inspirat puțin din el dacă nu am ști că proiectul datează de pe vremea N64 și a trecut și prin faza PlayStation, reușind să fie finalizat abia pe PlayStation 2. Dar dacă cu Soul Reaver legăturile sunt vagi, cu seria Resident Evil conexiunile sunt mult mai evidente. Onimusha folosește același sistem de decoruri prerenderizate și personaje 3D. E drept că decorurile sunt mult mai detaliate decât în Resident Evil și au și mici animații care să le aducă la viață, iar personajele au circa zece mii de poligoane fiecare și beneficiază de iluminare quasi-realtime. Însă partea cea mai proastă este implementarea aceleiași sistem de mișcare independent de cameră. Dacă în Resident Evil mai mergea cum mai mergea, în Onimusha, unde ești atacat de adversari din toate părțile, controlul devine de-a dreptul iritant. Ba chiar am putea merge mai departe și afirma că atunci când nu este hilar este de-a dreptul execrabil. Personajul se împiedică în toate colțurile ascunse ale peisajului prerenderizat și uneori am reușit chiar să îl pierdem în decor, din cauza camerei prost plasate.

CONCLUZIE

Cei care vor reuși să treacă peste impedimentele de control și care nu sunt deranjați de o poveste penibilă, dar excelent pusă în scenă, vor putea petrece fericiți o duzină de ore în fața televizorului hăcuind demoni și bucurându-se de o muzică excelentă și secvențe cinematice impresionante din punct de vedere grafic.

Verdict XtremPC
Pentru fanii Resident Evil sau ai telenovelilor japoneze.

6 / 10



Jurassic Park III The DNA Factor

Format: Game Boy Advance • Producător: Konami • Publisher: Konami • Distribuitor: Skin Media (01-231.50.97)

Încă un joc cu dinozauri.

CREDEM că ne-am făcut deja cunoscută părerea despre jocurile bazate pe filme de succes: sunt invariabil mai proaste decât filmul de la care au pornit. Jurassic Park III: The DNA Factor este excepția care confirmă regula, și asta doar pentru că filmul este atât de infect încât cu greu se poate face ceva mai prost decât el (poate doar Jurassic Park IV).

Dar faptul că este o experiență mai plăcută decât vizionarea filmului la cinematograful nu constituie o laudă pentru titlul de Game Boy Advance pe care l-am testat. De fapt, legăturile dintre el și film sunt destul de vagi: dincolo de secvența introductivă ce prezintă un avion prăbușindu-se pe (încă) o insulă populată de dinozauri vorace și de prezența acelorași dinozauri în cadrul jocului nu mai există nimic care să facă

referire la film. Eroii alternativi ai jocului, un soi de Indiana Jones mai bătut de soartă și o Lara Croft mai anemică, sunt condamnați să adune buline colorate care ar trebui să fie proteinele ce constituie ADN-ul, în timp ce se feresc cu dexteritate de dinozauri și alte creaturi obtuze care insistă să îi bruscheze, complet nepoliticos, după părerea noastră. Dacă în loc de dinozauri am fi avut bilibistroci, jocul ar fi putut foarte bine să se numească "Făt-Frumos și/sau Ileana Cosânzeana în căutarea bomboanelor Skittles". Curcubeul aromelor este atât de limitat, încât după zece minute de topăituri isterice vă veți dori să gustați o bucată sănătoasă din Game Boy.

Dacă povestea este cruntă (închipuiți-vă că li s-au vărsat canistrele cu ADN și trebuie să meargă să îl adune de pe unde s-a împrăștiat pe insulă și să îl pună la loc în dublu helix, după ce l-au curățat de

praf, conștiincioși), acțiunea este și mai și: un side-scrolling monoton condimentat cu puzzle-uri insipide. Sări, ferește-te, ia bulina. Gata nivelul. Poți să dai cu șutul în dinozauri, sau, din când în când, să îi împuști. Lipsa motivației face însă ca o atitudine de tip: lasă-i mă și pe ei să trăiască, că nu au nici o vină" să se instaleze rapid, după care să fie înlocuită de o dorință de a-i vedea pe producători în locul dinozaurilor.

Partea în care trebuie să recombiți ADN-ul împrăștiat poate fi considerată o binecuvântare în comparație cu restul jocului. Dar nici ea nu vă poate da foarte mari satisfacții pe termen lung.

Verdict XtremPC
Mania bulinelor colorate.

4 / 10

Robocop

Format: Game Boy Color • Publisher: Nintendo • Distribuitor: Skin Media (01-231.50.97)

Odiseea micuțului polițist robotizat

DACĂ aveți impresia că jocul Jurassic Park III: DNA Factor este mai interesant decât filmul de la care a pornit, stați să auziți povestea lui Robocop. Primul film din serie a mai fost cum a mai fost, la vremea lui. Cele două reeditări au demonstrat cum poți face traseul Culmile Penibilității-Zero Barat (dus-întors) în doar doi ani de zile. Faptul că s-a făcut și un serial de televiziune cu aceleași premise nu este decât un argument suplimentar pentru teoria că oamenii nu știu când să se oprească. Surprinzător, jocurile tematice de pe diversele console au avut ceva succes. Varianta de Game Boy Color vrea să fie ceva diferit de cea de pe anticul Game Boy monocrom și reușește să fie un joc mediu și fără o longevitate remarcabilă.

Ecranul de start va reuși să vă

păcălească, dând impresia că Robocop este un joc complex. Credeți-ne că este vorba de o iluzie. În primul rând, totul este prea mic: personajele sunt minuscule, decorurile sunt infime și, datorită camerei top view, senzația de fermă de furnici este predominantă. Acțiunea jocului se reduce la plimbatul de colo-colo prin diverse zone în mare parte asemănătoare și împușcarea personajelor negative ce nu se deosebesc de civili decât prin faptul aparent esențial că au arme și trag în tine. Eventual trag și în diagonală, lucru care este imposibil pentru Robocop, care preferă să joace fair-play. Există și unele obiective, ce vă sunt inoculate în ecranul principal, însă nu are rost să fim ipocriți și să vă spunem că le ține cineva minte, sau că ele contează. Motto-ul jocului este: "Cine nu este cu tine, este dușmanul tău. Dacă are armă împușcă-l.



Omoară-i pe toți cei care au armă!" Mission completed". Sau "Game Over" în caz că nu sunteți suficient de dibace.

Nu negăm posibilitatea ca o serie de copii de vârsta grădiniței să fie interesați de acest joc repetitiv și monoton, însă ei, săracii, nu vor ști cine este Robocop. Așa că atenționăm părinții care vor cumpăra acest joc odraslelor să le spună înainte de culcare povestea cu "Robocop și merele de oțel cromat".



Verdict XtremPC
Mai mult decât infantil.

5 / 10

Black Mail

■ ȘI EU CE MAI CITESC?

prietena lui R4V3N
noi_miharia@yahoo.com

Stimată redacție,
Legat de domeniul XtremPC, eu nu sunt decât prietena unui cititor înfocat al acestei reviste! Ne știm de aproape 8 luni, așa că am avut timp să mă atașez de toate bunele și relele lui. Cu alte cuvinte... am devenit și eu cititor al XtremPC. Sigur că numai a unei părți care mi-a plăcut tare de tot și care - spre groaza mea - nu a mai apărut în numărul din 2002: "Black Mail". Acum întrebarea unei satene (ca a oricărei blonde, brunete sau roșcate): Ce s-a întâmplat cu această rubrică? Eu ce mai citesc? Și ca o paranteză, scriu acum, după ce EL, (respectiv cititorul înfocat al XtremPC-ului) mi-a făcut cadou un superb trandafir roșu, ținând în mână stângă nr. 1 pe 2002 al... XtremPC! Ca să nu mai adaug și faptul că aceeași revistă am simțit-o de fiecare dată când ne-am sărutat: ba pe ceafă, ba pe gât, ba pe spate, ba pe... stop! Știți ceva? Tare vă iubesc și asta pentru că sunteți cea mai sigură bucurie pe lună, a celui pentru care mi-aș da placa video! :)

Prietena lui R4V3N

P.S.: Cu voia lui Guybrush Threepwood (că tot sunt în coraconul lui undeva pe locul II după "Monkey Island") poate se prostește suficient de mult cât să mă și ia de nevastă în următorii 3 ani și cu acest gând în prim plan, vă invit anticipat la marea zăpăceală, că pun pariu că ei, băieții (în frunte cu mirele), vor juca înnebuniți... StarCraft, iar noi, fetele (plus mireasa) ne vom juca zâmbind cu furculițele în dreapta și revolverele în stânga! Să fie!

• Dragă prietena lui R4V3N,

Ne bucură să auzim că cititorii noștri înfocați au prietene, care eventual îi ajută să nu mai fie atât de înfocați. Vrei să știi ce să mai citești? O secundă... Recomandăm "Mâna stângă nr.1 a întinericului" de Ursula K. LeGuin, pentru romantismul ei incipient și "Valea Ciucurișului și alte locuri erogene", ca ghid didactic în arta sărutului pe gât, pe spate și pe stop.

Cei care cautau declarații de dragoste inventive pentru vestita "Zi a îndrăgostiților" vor fi încântați să urmeze exemplul celei care și-ar da placa video pentru prietenul ei. Nouă ne-au venit deja câteva idei: "Mi-aș formata harddisk-ul pentru tine", "Ochii tăi sunt mai albaștri decât un ecran de eroare de la Microsoft" sau "Nu pot să funcționez fără tine și când te văd mă înfierbânt ca un Thunderbird overclockat". Vrem totodată să profităm de această ocazie și să îi sugerăm artistului necunoscut (sperăm pentru totdeauna) ce cântă melodia "Aș da zile de la mine" să schimbe versul în "Aș da RAM-uri de la mine", sacrificiu mult mai prețuit în lumea divertismentului digital, decât zilele și (eventual) nopțile pierdute oricum cu nepăsare.

În ceea ce privește nunta, chiar că mare zăpăceală: nu se mai știe cine cu cine se căsătorește și nici de ce. O fi viitorul mire mai naiv, însă chiar atât de nebun încât să își ia mireasă direct din "Natural Born Killers"? Așa să fie!

■ MĂ SIMT SINGUR UNEORI

ice_bbd
huliganu@k.ro

Când poți îmi dai și mie un e-mail ok pa.

• Cu acest e-mail declarăm deschis serviciul "Nu fi singur", dedicat firește celor singuri și triști. Am angajat special trei redactori, care vor avea ca obiect al activității trimiterea de e-mailuri celor care simt nevoia unei prezențe umane, fie ea și la distanță. Firește, în scop terapeutic, mail-urile vor conține pe lângă poveștile de rigoare și avertismentul "Din când în când mai ieșiți și voi pe afară, că a venit primăvara și este soare". Acestea fiind zise, vă urăm vizionare plăcută în continuare, la revedere.

■ PET

bogdan1ro@yahoo.com

Bună ziua,

Mă numesc PET și aș dori și eu să mă ajuți cu ceva. Trebuie să-mi fac o scrisoare cu antet sus nr. de ieșire și dinastia, care să se adreseze unei

firmă. Dar nu mai am idei. Cea cu cererea de ofertă este veche. În clasă ne-a dat un exemplu cu un distribuitor care a întârziat să livreze marfa, iar producătorul îl roagă să plătească daune. Acum ce te rog eu îi să-mi răspunzi și mie. Dă-mi o idee. Cu stimă al dumneavoastră fidel cititor, PET.

• En-tete

PET Comercial S.R.L. S.A. COMIMPEX

Număr de ieșire: #242455

Către: Fabrica de chibrituri LEPSA

Stimată doamnă fabrică de chibrituri,

Mă numesc PET și nu mai am idei. Din moment ce producătorul (creierul) întârzie în continuare cu livrarea lor (a ideilor), o să îl rog frumos să plătească daune. Credeți că e bine? Și dacă da, de ce? Și dacă de ce, ce legătură are cu XtremPC?

Mulți dintre voi au privit dispariția rubricii Black Mail din revistă impasibili sau chiar încântați. Alții însă i-au simțit lipsa și chiar ne-au scris supărați că nu au mai găsit schimburi de replici lunar nicăieri în revistă. Luna aceasta, Black Mail revine, temporar. Dacă țineți la această rubrică, dovediti-o. Votați pentru continuarea ei în sondajul de opinie care va fi afișat pe site-ul revistei și trimiteți-ne scrisori interesante.

NO COMMENT

Ionuț Moraru,
medica@softnet.ro

Stimate domnule Adrian Dorobăț,

A trecut mai bine de un an de când ați semnalat în articolul "Calculatorul, cel mai bun dușman al omului", din revista XtremPC (decembrie 2000), o multitudine de stress-uri la care este supus utilizatorul intensiv al computerului și, iată, un ecou se întoarce la dvs.

Am citit articolul, am realizat că este pertinent și m-am gândit cum se pot combate noxele din relația om-computer. Mă numesc Ionuț Moraru, sunt doctor, sunt pasionat de natură și medicină alternativă bazată pe "miracolele" acestora și conduc firma LABORATOARELE MEDICA din București. Produsele firmei sunt în mare parte concepție personală și au fost premiate cu aproape 40 de medalii în străinătate. Pornind de la articolul dvs., articol prezentat mie și susținut de un inginer, Radu Solomon, care acum lucrează în cadrul firmei, am creat un remediu, în premieră, care este dedicat celor ce sunt sacrificați sau se autosacrifică pe altarul zeului Computer. Tot ce conține este 100% natural, din plante! Nu este medicament! Produsul întreține vederea, combate durerile din membre și coloana vertebrală, combate stress-ul și combate diminuarea funcției sexuale datorată... dragostei excesive de computer. Și aceasta nu este tot. Produsul poate fi livrat împreună cu spray nazal pentru spălarea și umețirea mucoasei nazale pline de praf depus electrostatic. De asemenea, va fi însoțit de un minielectrostimulator de încorporat în PC sau extern acestuia și care este concepția noastră, toate acestea fiind descrise pe CD-ul atașat setului și care va conține și software-ul pentru electrostimulare. (electrostimulatorul ar putea deveni un dispozitiv de self-treatment al întregii familii!)

Sperăm ca produsul să ajungă cunoscut și prin dvs., cel care a tras semnalul de alarmă și a catalizat apariția remediei și avem în vedere și posibilitatea de achiziționare odată cu unele dispozitive ale computerului (monitoare, mouse-uri, joystick-uri etc).

Remediul produs de LABORATOARELE MEDICA se numește PC Operator "pentru o relație protejată... cu computerul tău". Pentru orice fel de relații: medica@softnet.ro, 01-243.22.46, 01-243.22.47, dr.Ionuț Moraru

BlackView

- Visul este mereu același. Mă aflu într-o cutie de conserve plutitoare, alături de încă o duzină de camarazi de arme. Cerul este cenușiu ca o fâșie înghețată de asfalt. Sunt deja ud până la piele și mi-e frig. Undeva în spate, cineva își varsă mâtele. Altcineva se roagă monoton. Promontoriul de pe Omaha Beach se înalță din ceată ca o creatură marină preistorică, iar valurile izbindu-se de țărnam sună ca uralele îndepărtate ale unei mulțimi milenare pentru cei care se pregătesc să infrunte monstrul.

Fluierul de asalt mă trezește din amorteală ca o durere acută de dinți. Într-o fracțiune de secundă soldații din fața mea cad secerati de gloanțe. Mai mult împins de cei din spate decât purtat de propriile mele picioare, mă împleticesc înainte într-un infern plin de furie și zgomot. Gloanțe suieră în rafale și plesnesc furioase valurile. Camarazi de arme urlă în agonie cu fetele crispate, de nerecunoscut. Explozii asurzitoare aruncă jerbe de apă amestecată cu sânge. Mă refugiez după un stâlp de lemn și apuc să arunc o privire în jur. În acest moment lucrurile încep să o ia cu adevărat razna.

Lângă mine, tolănită pe o saltea de plastic albastru transparent stă impasibilă o blondă voluptoasă. Corpul îi strălucește, uns cu loțiune de plajă, și în mână are un pahar cu Martini (două măslin) din care soarbe afectată. Prinsă de fâșia de pânză roșie care îi acoperă nurea este o insignă pe care scrie: "SLĂBEȘTE ACUM, ÎNTREABĂ-MĂ CUM". Mă holbez perplex. Sunetele din jur se aud îmfundate, diluate și totul pare că se desfășoară cu încetinitorul. Undeva la periferia auzului se zbuguie zglobiu un ritm tropical de hula-hoop.

Nu mă pot abține să nu o întreb. "Nu te supăra, știi cumva cât este ceasul?" Efectul este instantaneu. Tipa se înroșește la față și începe să urlă un șirag de obscenități: "Achtung! Kraft verboten sauerkraut minenfeld lebenswurst das parizer nicht! Du bist ein schwein! Macht und zwei! Retry, abort, fail?" Zgâlțâită frenetic, una dintre măslin se cațără pe marginea paharului și îmi zâmbeste angelic: "Auzi puștiule, nu-i așa că ne-am mai întâlnit?"

- Cum arăta măslina? îl întrerup.

- Cum să arate, mică, verde, lucioasă, cu părul cârlionțat... ca orice măslină.

Mă prefac că notez ceva pe carnetel.

Tolănit în fotoliul de piele, tânărul arată jalnic: neras, haine motolite, cearcăne adânci, un ochi acoperit cu un petic negru. Se pare că în cazul lui, dependența de jocuri s-a agravat și a căpătat complicații.

- Continuă, te rog, îl îndemn.

- O iau la fugă pe plajă, printre rafale de gloanțe, explozii și schije. În fața mea este o groapă făcută de un obuz, un adăpost temporar la fel de bun ca oricare altul. Mă arunc în ea, intrând până la genunchi într-o mocirlă călduță, "Tz, tz-tz. Iar ai întârziat, Popescule", îmi zice proful de mate, privind dezaprobator picăturile de noroi care îi pătează pantalonii și pantofii impecabili. "Ești mizerabil și puturos. Rămâi la tablă". Caut să scot pistolul sau pușca și să trag, dar nu le găsesc. Sunt disperat, probabil le-am pierdut pe drum. Nu mai am decât o grenadă, pe care scrie "Trageți cuiul de siguranță, numărați până la (a2+b2) - ln 1x, după care aruncați. Numai pentru uz extern". Trag cuiul și încep să rezolv ecuația. Profu' de mate zâmbeste machiavelic. "Nu ți-ai făcut tema, ți-ai dat singur foc la valiză. Nu mai pupi tu Bac, Popescule. Har-har, har". Aș vrea să îi tai răsul triumfător și să îi zic că am luat Bacul de ceva timp, însă nu sunt foarte sigur

și oricum grenada explodează, iar eu mă trezesc lac de sudoare.

- Să înțeleg că ești obsedat de jocul acesta... cum ai zis că se cheamă?

- Medal of Honor. Nu, nu sunt obsedat de jocul ăsta.

- Am fost, continuă el când vede că ridic mirat o sprânceană. Apoi am trecut la Dark Age of Camelot. Era noua mea pasiune. Îmi mânca zilele și nopțile. De asta și am ajuns aici.

- Spune-mi mai multe despre acest Dark Age of Camelot, atunci.

- Se joacă online, începe el, cu ochii sticlind. Sunt sute de jucători. Poate chiar câteva mii. Este de ajuns să îl joci o singură dată și ești prins pe viață. Stai la calculator și orele trec pe lângă tine ca vântul. "Încă o bilă", îți spui, "încă o bilă și gata". Dar o bilă se face două, două se fac opt și o bilă după alta, viața ta se scurge implacabil.

- Vorbim în continuare de un joc, sper..., îl întrerup îngrijorat.

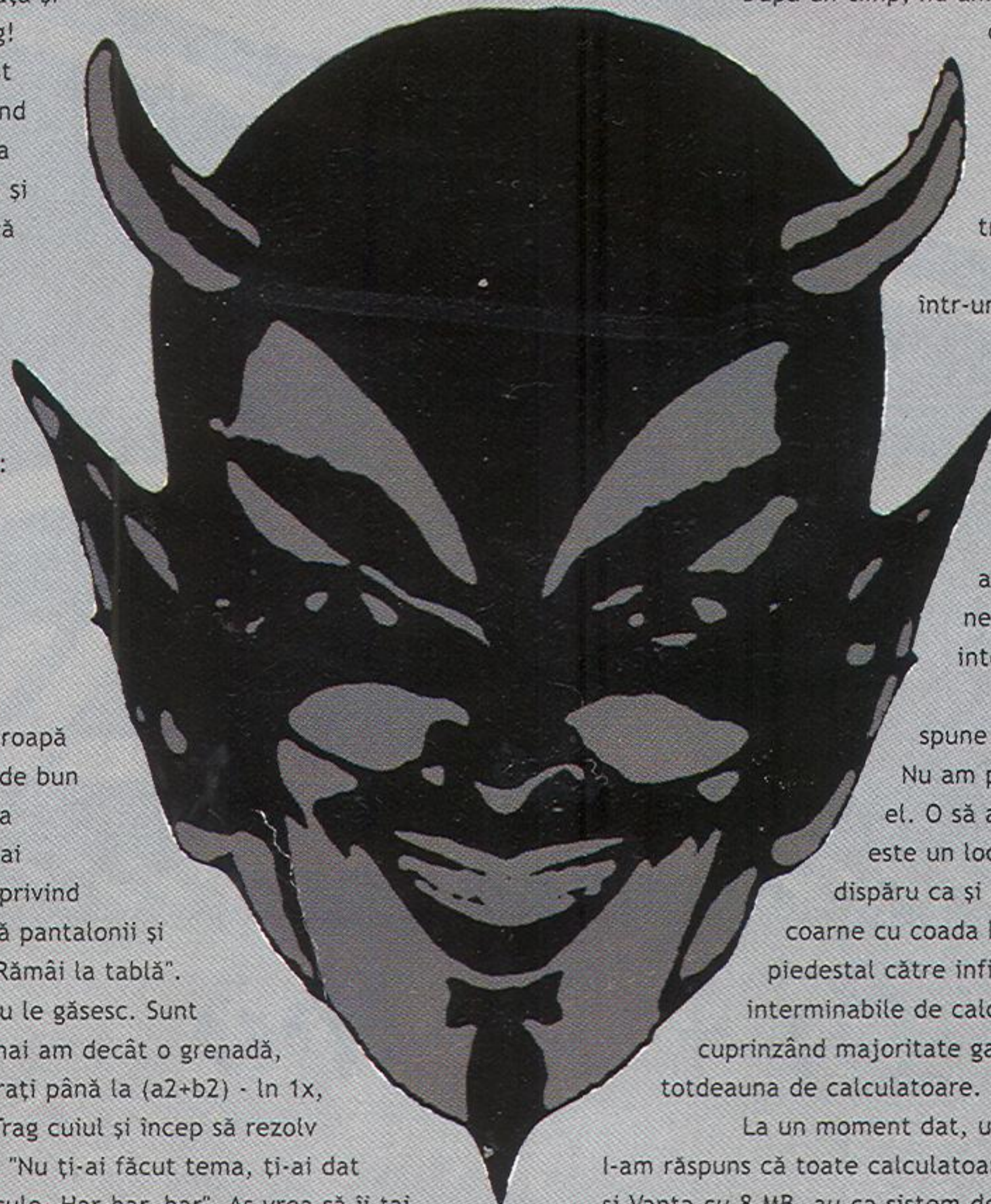
- Da, da... Este greu de explicat. Oricum, de când m-am apucat de Dark Age of Camelot n-am mai avut visul cu Medal of Honor. Asta pentru că nu prea am mai avut timp să dorm. Am intrat pe o cură de cafea, dar după primul atac de cord am căutat metode alternative de a rămâne treaz. O vreme a mers să îmi țin ochii deschiși cu scobitori, dar am prins o răceală și la primul strănut, ochiul drept mi-a sărit din orbită. "Fir-aș-al nabii, n-aș fi crezut că este posibil", mi-am zis, l-am luat de pe jos și după ce l-am șters de praf l-am pus în buzunar și am jucat mai departe. Eram în toiul unui realm vs realm important: cei din Midgard veniseră peste noi și trebuia să le demonstrăm o dată pentru totdeauna că Hibernia nu este ciuca bătailor.

După un timp, nu am mai simțit nevoia de somn. Singura problemă era că din când în când adormeam instantaneu, fără drept de apel, pentru perioade care puteau să dureze între cinci minute și o jumătate de zi. Narcolepsie, mi-au zis doctorii. Nu-i nimic, mi-am zis, nu este o problemă care să mă oprească să trec de nivelul 20.

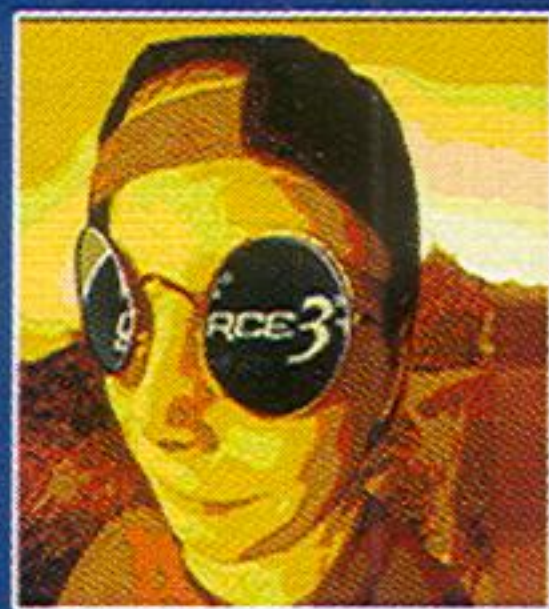
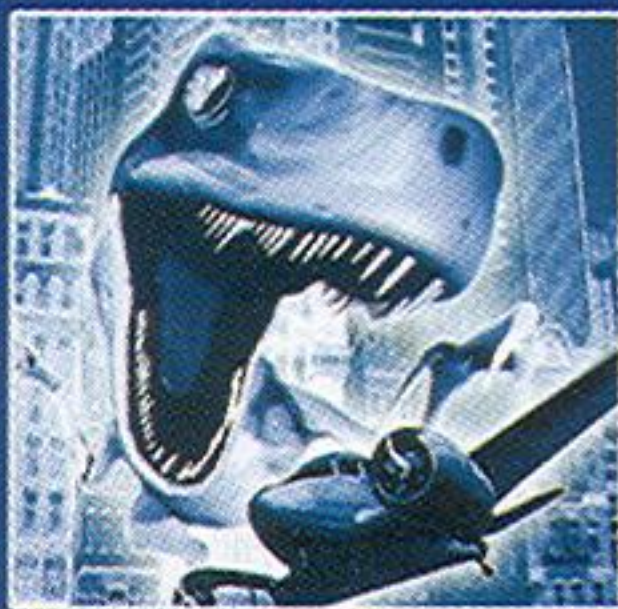
Greșeam, firește. Prima oară am adormit într-un supermagazin. M-au găsit în raionul de confecții, cu o pereche de ciorapi albi de bumbac în mână. A doua oară am adormit în metrou și m-am trezit la miezul nopții în beznă. Am deschis ușa manual, am luat-o prin tunel și am ieșit printr-o gură de canal, fix în mijlocul unui realm-vs-realm de miezul nopții Rahova - Sălăjan. Noroc că ambele tabere m-au luat drept auroloc și am scăpat neciomăgit. A treia oară am adormit în mijlocul unei intersecții.

- Și? l-am îmboldit când am văzut că nu mai spune nimic. Singurul răspuns fu un sforăit sotto-voce. Nu am putut să îmi reprim un sentiment de milă pentru el. O să aibă o surpriză când o să se trezească. Iadul nu este un loc plăcut. Am pocnit din degete și anticamera dispăru ca și cum n-ar fi existat niciodată. M-am scărpinat între coarne cu coada bifurcată și mi-am admirat domeniul. De la pedestal către infinitatea orizontului se împrăstiau șiruri interminabile de calculatoare. Un LAN party de dimensiuni diabolice cuprinzând majoritate gamerilor aș zice, fără să mă laud. Înlanțuiți pentru totdeauna de calculatoare.

La un moment dat, un nou venit m-a întrebat mirat ce este rău în asta. l-am răspuns că toate calculatoarele sunt Pentium II 233 MMX cu 64 de MB de RAM și Vanta cu 8 MB, au ca sistem de operare Windows XP Home Edition, iar singurul joc disponibil este Doom 3. A început să plângă.




⚠ Plăci video exagerat de rapide!



Bi - Turbo

WinFast

 Leadtek®



**Leadtek WinFast
GeForce4 A250Ultra TD
- 128Mb**



**Leadtek WinFast
GeForce4 A250 TD
- 64 / 128Mb**



**Leadtek WinFast
GeForce4 A170DDR T
- 64Mb**



**Leadtek WinFast
GeForce3 Titanium 500 TD
- 64Mb**



**Leadtek WinFast
GeForce3 Titanium 200 TDH
- 64 / 128Mb**



**Leadtek WinFast
GeForce2 Titanium TH
- 32Mb**



**Leadtek WinFast
GeForce2 MX400 TH
- 64Mb**



**Leadtek WinFast
GeForce2 MX64
- 32Mb**

UNIC DISTRIBUTOR:



SKINMEDIA

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

RESELLERI:

BUCURESTI:

**Best Computers
Tel: 01-314.76.98**

Ultra Pro Computers

Tel: 01-211.70.90
01-222.20.36
01-211.70.90
01-336.45.63

Matrics Serv

Tel: 01-231.04.71

Tape Computer

Tel: 01-330.90.22

Omnitech Trading

Tel: 01-210.50.65

C&C Computers

Tel: 01-322.90.80

GALATI:

**Nexial Research
Tel: 036-319.120**

TULCEA:

**Nexial Research
Tel: 040-515.457**

IASI:

**ComputerHouse
Tel: 032-217.800**

SIBIU:

**Graffiti Computers
Tel: 069-23.20.91**

SUCEAVA:

**Ley Impex
Tel: 030-520.560**

TIMISOARA:

**ASSITEC
Tel: 056-190.337**

ARAD:

**BB COMPUTER
Tel: 057-280.555**

PIATRA NEAMT:

**Ciel Consult
Tel: 033-222.121**

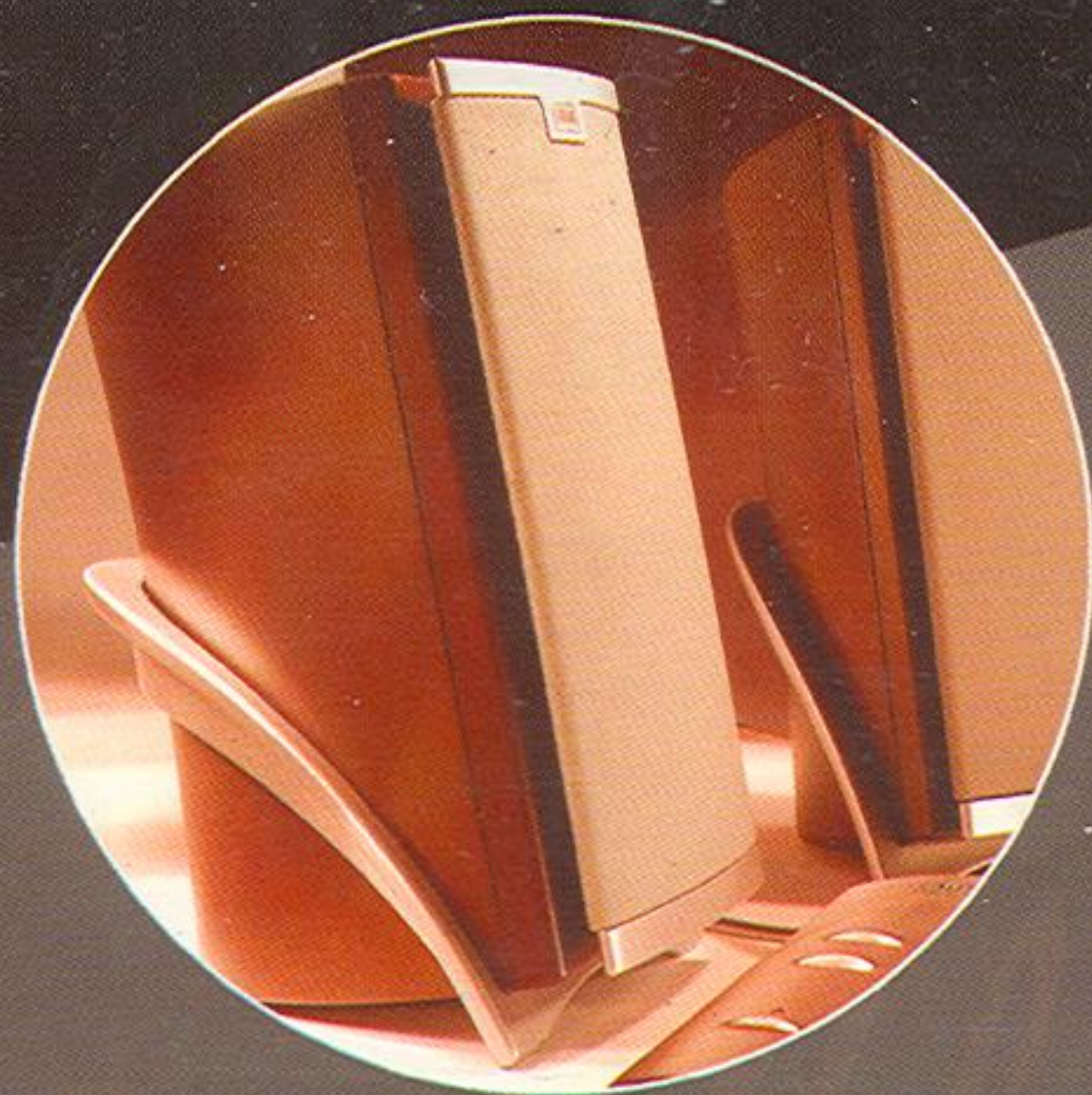
CONSTANTA:

**Torent Computers
Tel: 041-831.820**



* cu exceptia GeForce2 MX64

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



Tradiția Altec Lansing

ALTEC
LANSING

-1927-

"The Jazz Singer" – primul film vorbit – este posibil datorită inginerilor Western Electric, ce vor forma ulterior compania Altec Lansing

-1941-

Marca "Altec Lansing" se naște pe data de 1 Mai

-1948-

Altec Lansing lansează primul sistem audio home theater de înaltă fidelitate

-1953-

"Voice of the Theater" – devine primul și singurul sistem audio pentru film aprobat de Consiliul de Cercetare al "The Academy of Motion Picture Arts"

-1968-

Altec Lansing crează sisteme audio dedicate muzicienilor profesioniști

-1990-

Primul sistem audio din industria PC-urilor este produs de Altec Lansing

Sunet de calitate încă din 1941

