

XtremPC

"Nu mi-e teamă de calculatoare. Mi-e teamă de absența lor." - Isaac Asimov

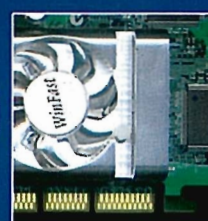
DVD
XV DFFCO
● HANOVRA

CeBIT 2002

PLANETA
TEHNOLOGIEI

NOUA ERĂ INFORMAȚIONALĂ

⚠ 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**



* cu exceptia GeForce2 MX64

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

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:

**Grafitti 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**

Unde găsești de toate, dar nu orice?

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



Advisor

Magazinele Best Computers din București:

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

best
computers

www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro



CeBIT-ul ne-a inconjurat cu brațele-i prea lungi

Încă se poate număra pe zile perioada care a trecut de la încheierea celei mai mari expoziții de IT din Europa și a uneia dintre cele mai mari din lume. CeBIT-ul reprezintă oportunitatea lansărilor, promovării, succesului dar de multe ori și momentul unui declin financiar considerabil pentru firmele suficient de mici și suficient de imprudente să se aventureze în acel loc. Investițiile pe care participarea la o astfel de manifestare le reprezintă sunt de multe ori egale cu toată cifra de afaceri pe un an a unei firme din România, considerată de nivel mediu în domeniul IT-ului. Participarea nu este de altfel ușoară pentru nimeni, iar milioanele de mărci (sau mai nou Euro) pe care companiile le investesc trebuie să își găsească un rezultat în noi parteneriate. În caz contrar, în multe cazuri, investiția greșită coincide și cu căderea firmei respective. Nu este vorba desigur despre marii giganti Asus, NVIDIA, Corel sau AMD pentru care orice dolar investit la CeBIT înseamnă puncte majore în plus măcar pe piața germană dacă nu pe cea mondială. Este vorba însă despre firmele care vin la CeBIT sperând că acolo este o oază de oportunități unde hazardul sau buna imagine a standului pot face ca partenerul ideal din capătul celălalt al planetei să se oprească în fața standului și să solicite oferta pentru care s-a investit atât pentru a i se putea oferi. Trendul târgului și al marilor firme participante are chiar darul de a încuraja acest fenomen, mărșând din ce în ce mai mult din punctul de vedere al multor expozanți spre un târg dedicat pieței germane și nu celei mondiale. Oferte de multe ori doar în germană, kit-uri de presă doar în germană arată atenția pe care firmele o oferă de multe ori pieței locale în dauna celei internaționale. Lucru de altfel pe undeva justificat financiar, datorită vânzării pieței germane pentru anumite produse care de multe ori depășesc întreg rezultatul dat de tot restul țărilor din Europa la un loc. Printre toate aceste ecuații, piața românească de software și-a nimerit locul anul acesta (pavilion dedicat software-ului față de anul trecut când se rătăcise în pavilion de hardware), însă, pentru a compensa pe undeva a vopsit standul în negru spre a spori interesul vizitatorilor pasionați de macabru. Participarea noastră pe de altă parte la CeBIT, ca reprezentanți ai voștri, s-a făcut în cea mai simplă postură, aceea de reporteri ai evenimentului, unde investițiile nu pun în pericol viitorul nostru dar nici nu ne oferă posibila surpriză a unui viitor luminos. Ce am văzut acolo și se intersectează cu subiectele pe care lunar vi le oferim se regăsește în reportajul dedicat de luna aceasta. Lectură plăcută.

cuprinsmartie

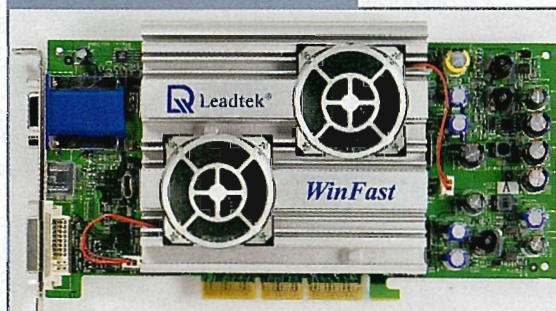


62 Adobe Photoshop 7

Grafică 2D continuă să evolueze iar Adobe este în continuare leaderul ei

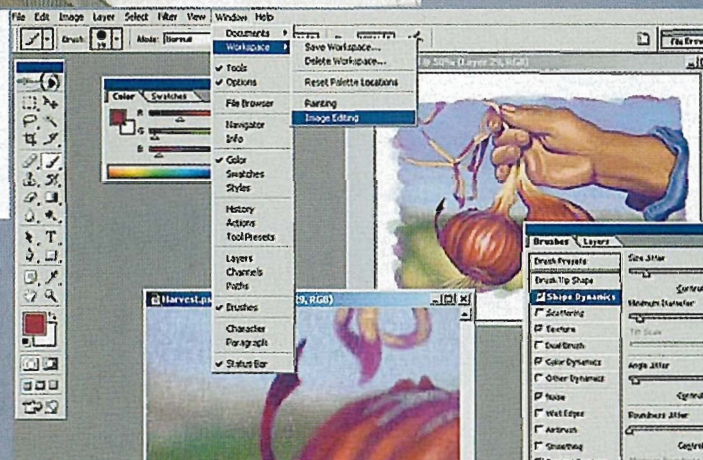
14 CeBIT2002

Am întâlnit o tehnologie nebună, nebună, nebună.



48 Mega Viteză

Am testat în laborator primul GeForce4 Titanium 4600



laborator

- 46 Test comparativ DVD+RW - Noile drive-uri devin accesibile
- 48 Campionul vitezei - Evaluăm primul GeForce4 Titanium4600
- 48 AMD vine puternic - Noua platformă MPX cu dual procesor
- 50 Plăci de bază Am testat deja prima placă cu KT333
- 54 Acceleratoare grafice Titanium 500 luptă din greu cu Radeon8500
- 56 Diverse - De la memorii la coolere, toate gadget-urile lunii
- 58 Top - Soluțiile SocketA oferă peste 20 de alternative

CeBIT2002

- 14 Comunicații - Evoluția telefoniei mobile
- 22 Plăci de bază și procesoare AMD și INTEL caută alte piețe
- 28 Acceleratoare grafice Lansările CeBIT-ului nu ne spun nimic nou
- 30 Imprimante Calitatea imaginii avansează pe zi ce trece
- 32 Digital: Camere video, foto, personal audio A sosit noua eră digitală. Ești pregătit să o întâmpini?
- 40 Stocare: CD & DVD Ne lovește moda drive-urilor Combo
- 44 Monitoare LCD Monitorul nu mai este doar pentru calculator.

hobby

- 62 Grafică Adobe Photoshop 7 este asul acestei luni
- 66 Galerii Xtreme 6 cititori ne-au impresionat luna aceasta
- 68 Internet Ca în fiecare lună, Xplorer te trimite pe web

periodice

- 10 Interviu Mark Lucas, CEO Altec Lansing și evoluția sunetului
- 12 Hard Mail Alte probleme hardware, alte rezolvări
- 98 Black Mail Luna aceasta, vom dona bani în Zimbabwe
- 99 Black View Spațiul, penultima frontieră

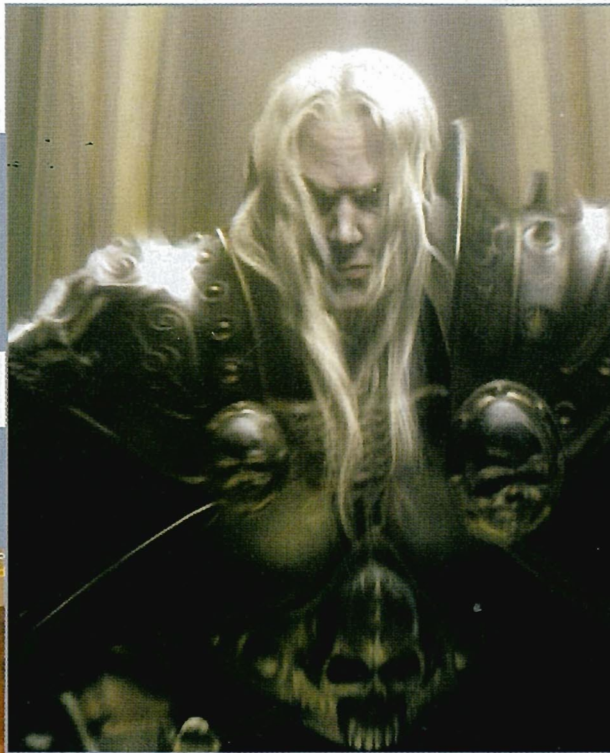
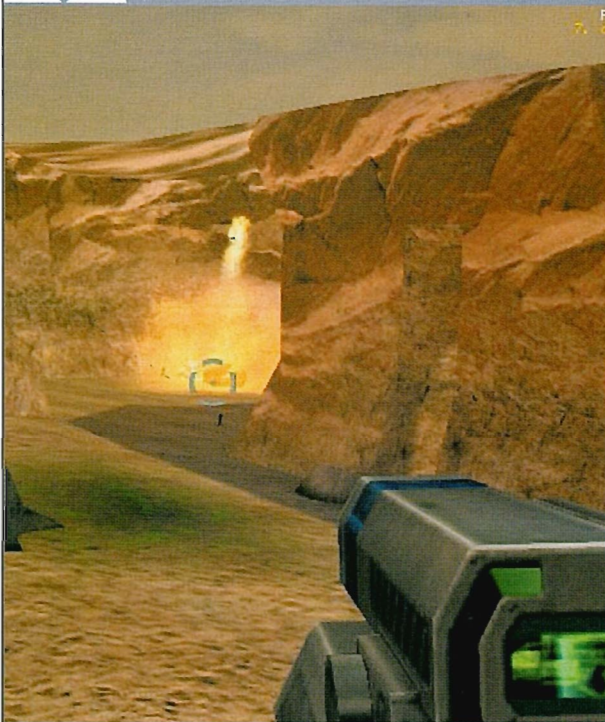


76 Breed

Acțiune de senzație în jocul care amenință să facă din Halo un simplu concurent

86 C&C: Renegade

Universul Command & Conquer oferă o primă acțiune fără harverstere



82 Warcraft III

După luni de lucru, Blizzard a scos spre testare prima versiune beta a mult așteptatului RTS

72 Dungeon Siege

Am discutat despre cel mai tare RPG cu cea mai puternică personalitate: Chris Taylor



Echipe

Adrian Dorobăț redactor șef
Cristian Soare redactor jocuri
Mihai Asgian redactor software
Liviu Marica 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@xtrempc.ro
Andreea Fogaș asistent marketing
andreeafogas@xtrempc.ro

Redacția

Romas s.r.l.
str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 01-231.28.66
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Producție

Infoprez: S.A. tipar
MCCD realizare CD

ISSN

1582-2818



avanpremiere

- 72** Dungeon Siege - RPG-ul care va schimba lumea jocurilor
- 75** Loose Cannon - A sosit momentul distrugerii în masă
- 76** Breed, sau cine îl poate scoate pe Halo din competiție
- 78** Hidden & Dangerous 2 la limita dintre fps și strategie first person
- 79** Battlefield 1942, războiul nu a fost niciodată atât de distractiv
- 99** Capitalism II - fiind antreprenor, burse cutreieram
- 89** Warlords Battlecry II - RTS-ul unui erou și țipetele sale

prezentari

- 86** Command&Conquer: Renegade (PC) ...sau renegatul criminal
- 88** Star Trek: Bridge Command (PC) Fii căpitanul nostru!
- 89** Rogue Spear: Black Thorn (PC) Complexitatea seriei a apus
- 90** Conquest: Frontier Wars (PC) Strategie în timp real la superlativ
- 91** Motoracer 3 (PC) A sosit momentul să te dai în spectacol
- 92** Rayman M (PC) Popularul personaj zboară în multiplayer
- 93** End of Twilight (PC) RPG-ul complex cu aspect infantil

- 94** Worms Blast (PC) Viermii explodează încă o dată
- 95** Wario Land 4 (GBC) Fratele mai rău al lui Mario evoluează
- 95** Frogger's Adventures (GBC) Broșcuța salvează lumea

feature

- 73** Dincolo de Dungeon Siege și alături de Chris Taylor
- 77** Dincolo De Breed Jason Lee ne lămurește de ce ne place Breed
- 82** Warcraft 3 beta testing-ul tocmai a început

hardware

- 10 Interviu
Mark Lucas - CEO Altec Lansing
HardMail
- 12
- 14 Reportaj CeBIT
 - 14 Expansiunea i-Mode
 - 15 Comunicații
 - 22 Plăci de bază
 - 26 Procesoare
 - 28 Acceleratoare grafice
 - 30 Imprimante
 - 32 Camere foto digitale
 - 36 Camere video
 - 38 Personal audio
 - 40 Stocare CD
 - 42 Stocare DVD
 - 44 Monitoare LCD
- 46 Test comparativ
HP DVD 100i vs Philips DVDRW208
- 48 Laborator
 - 48 > Leadtek WinFast A250 Ultra
 - 49 > Tyan Tiger MPX 2466N
 - 50 > Shuttle AK35GTR
 - > Epox BDA2+
 - > Epox 8KHAL+
 - 52 > ASUS P4S333
 - > Leadtek 7350KDA
 - > Jetway V333DA
 - 53 > Epox 8KHA+
 - > Soltek SL-75DRV4
 - > MSI K7N420 Pro
 - 54 > ATI Radeon 7500
 - > Sparkle / Jetway SP 6600Ti
 - > Abit SiluroGF4 MX
 - > Hercules 3DProphet FXD8500 LE
 - 55 > Philips WebCam Pro 3D
 - > HP Scanjet 4470c
 - > LiteOn C1770FNLS 17"
 - 56 > DDR333
 - > Thrustmaster FireStorm Wireless
 - > Hercules DV Action! Ediția DVD
 - > Tastatură A4 Tech
 - > Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro
 - > Trust AMI 250SX Wireless Optical
 - 57 > Flash Card Reader
 - > Mustek GSmart Mini
 - > PlanetTech FaxModem PC Card

58 TOP

testele indispensabile pentru achiziția oricărui produs

Ați nimerit produsul corect la prețul corect?

► În fiecare lună, zeci de produse trec prin laboratorul nostru de test și ies la lumină mai mult sau mai puțin șifonate. Este inevitabil, ținând cont că produsul care să satisfacă orice utilizator și să ofere valoare maximă la un preț bun nu s-a inventat încă. Mai mult, plasarea tuturor produselor testate într-un top general are uneori darul de a șifona strategia de marketing a producătorilor (sau distribuitorilor) care se vedeau deja "în top" și constată cu surprindere că topul conține și locul 10 (de exemplu) și nu doar locurile 1, 2 sau 3. Ceea ce trebuie înțeles însă este că fiecare poziție în top înseamnă ceva, și nu înseamnă doar nivelul produsului. Astfel, o placă de bază poate ajunge pe locul 10 deși are performanțe aproape identice cu o placă de pe locul 4, pentru simplul motiv că pe o rază de 3-5fps-uri din punct de vedere al performanțelor și pe o rază de un controller R.A.I.D. și un chip de sunet se întind încă 5-6 plăci care împart clasamentul cu nonșalanță. Utilizatorul, care investește banii în produs, analizează însă inteligent și nu pripit aceste locuri. Locul 3 are R.A.I.D., nu am nevoie, locul 4 are sunet, nu am nevoie, locul 5 are 1% performanță în plus dar costă cu 25\$ mai mult, și așa mai departe, până când, undeva sub mijlocul clasamentului, găsește o placă cu 3% performanțe mai mici decât locul 2, fără dotări și cu un preț foarte bun. Utilizatorul alege și își cumpără placa de pe locul x, este fericit, timp în care producătorul se dă de ceasul morții că produsul său este pe locul 10 și că modelul de placă testat i-a adus numai deservicii. Prețul produsului, considerat corect de cumpărător intervine astfel ca un factor foarte important în alegerea făcută (considerată optimă pentru buzunarul său) iar distribuitorii și ofertanții știu acest lucru. Ceea ce dorim noi să facem este să garantăm utilizatorului aceste prețuri și să ne asigurăm că suntem, pentru toți cumpărătorii, un mijloc de informare și nu unul de dezinformare. Astfel, dorim să oferim posibilitatea cumpărării, începând de astăzi, un serviciu de verificare a veridicității informațiilor pe care firmele îl oferă prin intermediul nostru, și deși sperăm că nu, de reclamații. Fie pe adresa redacției, fie la adresa de mail pretulcorect@xtremPC.ro sunt locurile unde trebuie să vă adresați în cazul în care un produs pe care l-ați văzut în revistă și doriți să-l achiziționați nu este oferit la prețul promovat. De asemenea, ne puteți scrie aici cu orice problemă ați întâmpinat la orice firmă de calculatoare dar pe care nu ați reușit să o rezolvați. Noi vom încerca să vă rezolvăm problema, și, dacă nu vom reuși vă vom răspunde în consecință prezentându-vă motivele acestor situații. Atenție: acesta nu este un serviciu de control sau de "dare în vileag" sau, în ultimă instanță un serviciu pentru vărsatul nerilor. Este un serviciu care dorește să ajute și să lămurească probleme ce au apărut în cadrul unor achiziții de produse (probleme de garanție, compatibilitate, termene, etc.) și, mult mai important, să garanteze cumpărătorului veridicitatea informațiilor prezente în revistă.

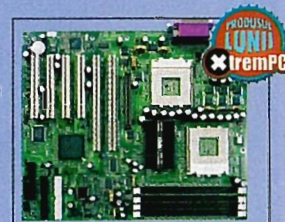
Leadtek WinFast A250 Ultra

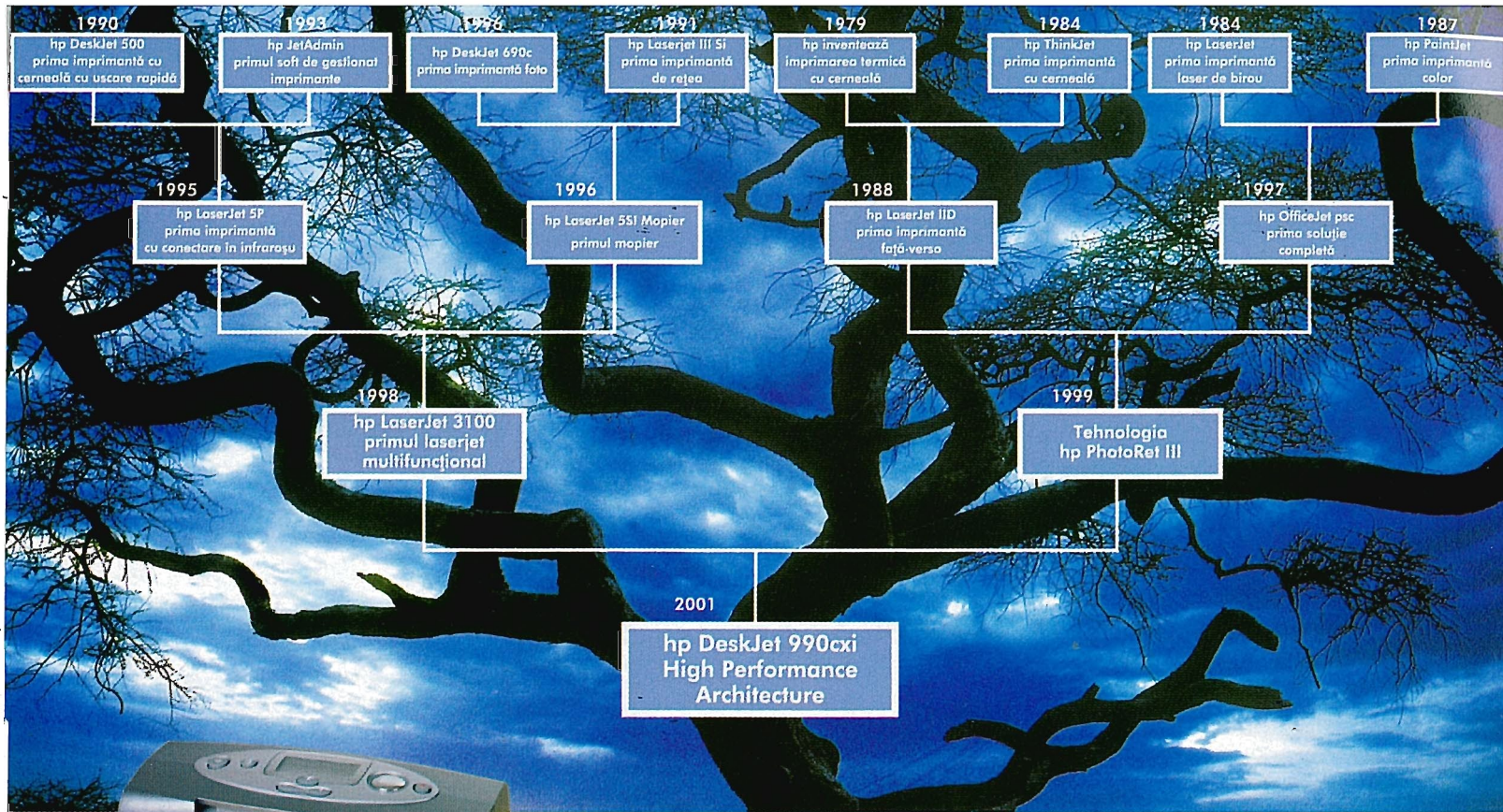
► Am avut plăcerea ca luna aceasta să vă prezentăm din nou cel mai rapid accelerador 3D de pe planetă. Produs de deja populara firmă Leadtek, acceleradorul este dotat cu cel mai complex sistem de răcire existent acum în acest domeniu, beneficiind de radiatoare atât pe fața cât și pe spatele PCB-ului ca și de 2 ventilatoare. Evident, overclocking-ul realizat depășește orice limite, placa fiind astfel în top la toate capitolele. Este alegerea noastră pentru produsul lunii.



Tyan Tiger MPX2466N

► Chiar dacă nu este un produs care pe piața "clasică" de magazin să rupă barierele popularității sau vandabilității, placa de la Tyan reprezintă cea mai recentă inovație AMD pentru piața dual-procesor. Performanțele plăcii sunt foarte bune și AMD dovedește că nu numai Xeon poate fi dedicat unui server ci foarte bine și AlthonMP. I-am dedicat premiul pe care l-a primit datorită faptului că reprezintă o reală alternativă iar atunci când alegem ne putem gândi de 2 ori.





soluția foto hp



... și va premia pe cel care se dovedește a fi de mai multă vreme loial nobilei familii de imprimante hp. Dacă deții cea mai în vârstă imprimantă hp - în stare de funcționare - hp te premiază cu o imprimantă hp PhotoSmart 100 și cu o cameră foto digitală hp PS 318. Trimite la O.P. 1, C.P. 554, București, seria și anul de fabricație al imprimantei hp, împreună cu adresa și numărul de telefon. Numele tău va deveni astfel un reper în arborele genealogic al nobilei familii hp în România.

Nobilul HP își caută strămoșii...

Scrisorile pot fi trimise până la data de 15 mai 2002, data poștei. Pentru desemnarea câștigătorului, se vor ordona cronologic datele de fabricație ale imprimantelor menționate în scrisori. După o verificare prealabilă, posesorul celei mai vechi imprimante va fi premiat cu o soluție foto digitală completă, de ultimă generație: o imprimantă hp PhotoSmart 100 și o cameră foto digitală hp PS 318.



Informații privind produsele HP - (01) 205.33.55, www.hp.com.ro

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

Centrul telefonic de suport pentru produsele HP - (01) 315.44.42



Mark Lucas
CEO Altec Lansing

■ Altec Lansing are o istorie lungă și încălțată. Cum a apărut această firmă și ce a transformat-o în marca de renume care este astăzi?

Originile mărcii Altec Lansing pot fi plasate la începutul secolului trecut, în preajma anului 1920, când a avut loc un eveniment istoric monumental: apariția primului film vorbit. Această realizare a fost posibilă datorită unui grup de ingineri care mai târziu au format Altec Lansing și au devenit una dintre cele mai cunoscute mărci audio. Speaker-ele noastre "Voice of the Theater" pentru cinematografe au câștigat atunci un Oscar pentru excelență tehnică. În decursul anilor, Altec a adus numeroase alte inovații în industria audio, inclusiv primul/primele.

■ Câți oameni ascultă muzică la boxe Altec Lansing în prezent? Cum este privit Altec în Statele Unite și în Europa?

Altec deține un procent de circa 33% (în vânzări) din piața boxelor pentru computere în Statele Unite, unde gradul de răspândire al calculatoarelor este unul dintre cele mai mari din lume. Altec Lansing este clar liderul în acest domeniu distinct. Mai mult decât atât, suntem primii în acest domeniu încă de la începutul anilor 1990. Am vândut peste 100 de milioane de boxe până în prezent. Știm cu certitudine că în ceea ce privește numărul celor care ascultă muzică pe boxe Altec Lansing, marea majoritate de pe PC, depășim oricare altă companie de acest gen din America de Nord și credem că această situație este valabilă și pentru piețele internaționale.

■ Cum a fost primit Altec Lansing la expoziția Consumer Electronic Show din Las Vegas?

C.E.S a fost un succes deosebit pentru Altec Lansing. O mulțime de oameni și-au manifestat interesul, oprindu-se la standul nostru pentru a vedea produsele noastre. A existat un interes deosebit pentru noua gamă de boxe pentru PC și de asemenea pentru noua linie de boxe pentru console și TV, Altec fiind prima companie care a anunțat produse din această categorie. De fapt, s-ar putea chiar spune că am dat o mână de ajutor pentru crearea acestei categorii. Produsele noastre pentru console au avut un

Este vorba de acele momente prețioase când muzica, jocul sau filmul au exact sunetul pe care ți-l dorești

interviu

contactul direct cu liderii industriei IT

succes enorm la CES și vor fi disponibile pentru vânzare din mai 2002.

■ Ce credeți că apreciază utilizatorii cel mai mult în ziua de astăzi: puterea propriu-zisă a sunetului, fidelitatea redării, designul boxelor, opțiunile suplimentare (gen THX sau DTS)?

Toate caracteristicile pe care le-ați menționat sunt dezbătute de mulți consumatori și de inginerii care participă la crearea oricărui sistem de boxe reputabil din ziua de astăzi, inclusiv de propria noastră echipă de ingineri care continuă tradiția artizanilor sunetului ce este o parte din "moștenirea" Altec Lansing. Cu toate că puterea, fidelitatea, designul și opțiunile suplimentare merită toate luate în considerare, totul se reduce la un singur aspect: boxele trebuie să sune perfect. Este vorba de o adevărată experiență a ascultării. Pentru a obține această experiență deosebită trebuie să îmbini cât mai bine arta cu știința. Nu este vorba de wați, decibeli sau tehnologie digitală, deși în această afacere trebuie să luăm inevitabil în calcul și astfel de concepte. Este vorba de acele momente prețioase când muzica pe care o ascuți, sau jocul pe care îl joci, sau filmul pe care îl urmărești au exact sunetul pe care ți-l dorești. Produsul trebuie să fie construit în așa fel încât experiența sonoră să corespundă dorințelor consumatorilor. Asta le oferă Altec Lansing clienților și asta este ceea ce va asigura succesul și supremația noastră pe viitor.

■ Intenționează Altec Lansing să se întoarcă la rădăcinile sale home audio? Ce alte momente din istoria Altec Lansing se vor renaște?

Altec Lansing prezintă unele semne premature că s-ar întoarce la origini. Pe măsură ce vremurile s-au schimbat, Altec Lansing s-a schimbat și ea. Timpurile se schimbă din nou și din moment ce tendința este de "actualizare a sunetului", ne adaptăm și noi la cerințele pieței. Astăzi asta înseamnă să ne adresăm noilor cereri ce sunt create de convergența tehnologiilor în continua evoluție. Suntem pregătiți să ne extindem și asta ar putea însemna o revenire în segmentele de piață unde am mai participat activ înainte. Finalmente asta ar însemna că ne vom adresa unei multitudini de medii, de la spațiul individual al apartamentelor la spațiile de lucru din companii și până la spațiile sociale, publice.

■ Ce pregătește Altec pentru consolele de jocuri video? Cum intenționează compania să vină în întâmpinarea dorințelor gamerilor pentru un sunet impresionant și un design special pentru boxe? Altec Lansing este prima companie care a anunțat o

gamă de boxe dedicate pentru gaming. Am făcut un anunț oficial în Ianuarie la expoziția CES din Las Vegas unde am prezentat propriu-zis noile sisteme. Conceptul de design a fost bine primit și include 3 modele. Gama este deschisă cu un sistem ce pune accentul pe bașii impresionanți ce pot fi obținuți dintr-un design centrat pe subwoofer. Următorul nivel este obținut prin adăugarea a încă doi sateliți, care construiesc pe baza basului puternic emitând în plus în frecvențele mid-range și înalte.

■ Am văzut că în ultimul timp Altec lucrează la schimbarea imaginii produselor sale și a motto-urilor. Care sunt noile direcții de evoluție și cum se potrivesc ele în istoria Altec Lansing?

Încercăm să lărgim gama de produse dincolo de domeniul PC. Istoria Altec Lansing în industria audio se întinde pe mai mult de 60 de ani. Începând cu boxele "Voice of the theater" și primele sisteme hi-fi pentru acasă și până la cele mai recente creații din domeniul boxelor pentru PC din anii '90, toate produsele Altec au stat sub semnul inovației în domeniul audio. Recent, am dus o politică agresivă de diversificare a afacerilor și extindere pe noi piețe. Suntem concentrați pe dezvoltarea produselor și pe marketing. Prin noile ambalaje și materiale publicitare vrem să ajutăm clientul să își aleagă un produs potrivit cu dorințele sale, fie că este vorba de muzica, jocurile sau o combinație a celor două.

■ Piața sistemelor 5.1 pare că se va bucura de un adevărat boom în 2002. Cum vede Altec Lansing acest trend?

E adevărat că există o tendință din ce în ce mai evidentă către sistemele 5.1. În replica la acest trend, vom introduce pe piață două sisteme 5.1 în următoarele luni: unul va fi adăugat gamei principale de boxe pentru PC, iar celălalt va face parte din noua linie de produse pentru console. Firește, am creat un design special pentru fiecare dintre aceste categorii.

■ La ce altceva ne putem aștepta de la Altec Lansing în 2002?

Vrem să ne extindem în direcții noi, cum ar fi cea a echipamentelor audio profesionale, și de asemenea să explorăm piața home theater. Ca și în cazul celorlalte produse Altec Lansing, scopul nostru este să începem cu înțelegerea pieței și a potențialilor clienți, astfel încât să putem concepe produse care să includă caracteristicile cheie pe care clienții le caută, atât în ceea ce privește forma cât și în ceea ce privește funcționalitatea.

AS nexial

computers

Un prieten pentru viitorul tau!



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

hardmail

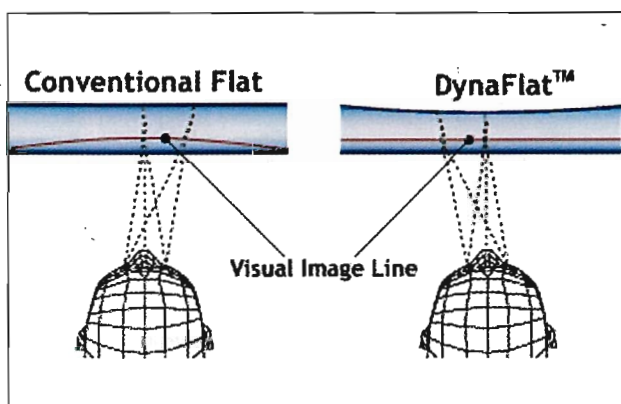
Așteptăm întrebările voastre la hardmail@xtrempc.ro

DIVIZIA MONITORE

În afară de NEC/Mitsubishi, Hitachi, LG și Sony, mai există alți producători de CRT-uri performante? DynaFlat-ul cine îl fabrică?

Felix

Sunt mulți producători de CRT (Cathode Ray Tube) performante (Hyundai, ViewSonic, etc.), iar DynaFlat este produs de Samsung Electronics. DynaFlat este o



tehnologie care (conform spuselor inginerilor de la Samsung) conferă utilizatorului o imagine perfect plată, spre deosebire de celelalte monitoare plate care sunt concave, deformând imaginile. Mai multe despre această tehnologie poți afla de la următoarea adresă <http://www.samsungmonitor.com/html/tech/flatness.htm>.

SUNET SAU NU PE TUNER

Am o problemă cu TV Tuner-ul. Este un Studio PCTV 4.02: 1. Doar câteva programe au sunet (ProTV, Antena1, MCM), vreo 6, iar la restul se vede doar imaginea 2. Când încerc să înregistrez se blochează total. L-am încercat și pe WinMe și pe XP. În schimb, pot să fac doar poze la orice imagine. Am un Athlon 800, 196Mb, Riva TNT2 M64 16Mb.

AB

1. Problema ta cu recepționarea programelor este cauzată de standardul în care lucrează Studio PCTV 4.02.: PAL B/G. Anumite programe sunt în standard DK de care acesta nu dispune. Se poate "trage în bandă" la firma de unde ai cumpărat componenta. Noi am sunat la Flamingo (care sunt distribuitori Pinnacle) și ne-am interesat de această problemă. Ei ne-au spus că la ei această operațiune costă 20 USD fără TVA.
2. Blocarea sistemului este cauzată de o

O așezare neinspirată a componentelor și a cablurilor în interiorul calculatorului poate duce la o răcire necorespunzătoare, conducând astfel la temperaturi mai ridicate pentru procesor.

incompatibilitate a TV Tuner-ului cu placa ta video. Încearcă un alt soft de captură sau poți face un test (dacă ai posibilitatea) cu o altă placă video cu chipset ATI.

CONEXANTU' NU-I DE CABLU

Am două întrebări:

1. Dacă am un modem CONEXANT, este bun la conexiunea prin cablu?
2. Dacă vreau să achiziționez un HDD de 80Gb și am AMD K-6 II la 450MHz, 128Mb SDRAM cu chipset VIA, ce ar trebui să fac ca acesta să funcționeze la parametri normali?

Alex Prophet

1. Pentru o conexiune Internet prin cablu TV îți trebuie o placă de rețea Ethernet cu ieșire UTP, în vederea conectării modemului extern de cablu (standard DOCSIS). Placa de rețea te costă cam 20 USD, iar modemul este în jur de 85 USD.
2. HDD îți va funcționa bine, dar nu vei beneficia de ATA100 sau ATA133. Poți cumpăra un controller care să îți permită acest lucru sau mai bine îți schimbi placa de bază.

65 DE GRADE RIDICATE

Am o problemă cu temperatura ridicată a procesorului: 65 grade C. Asta acum, dar vara am atins și 70 grade C. Sistemul nu se blochează și nu am făcut update la bios (pierd garanția plăcii de bază, dar asta nu înseamnă că nu am să fac). Sistem: MSI K7T Turbo (MS-6330 V3.0), AMD Athlon Thunderbird 1.2GHz (FSB 266MHz), Cooler Titan (TTC-D5TB(2)), 2xPQ DIMM SDRAM 256Mb PC133, Quantum 40Gb, 7200 rpm, ventilatoare: 1 mare casă (scoate aerul) și 1 mic HDD. Bios: 1. CPU Vcore Select: Default ----> 1.83V (raportat de bios) 2. CPU Vcore Select: 1.750 ----> 1.83V (raportat de bios) 3. CPU Vcore Select: 1.675 ----> 1.76V (raportat de bios).

1. Ce valoare să setez pentru CPU Vcore? Pentru valoarea 1.675 temperatura procesorului scade cu aproximativ 8 grade C.
2. Valorile raportate, față de valorile selectate (1.750 ----> 1.83) sunt mai mari din cauza sursei de alimentare? Este influențat CPU Core Voltajul de valorile corespunzătoare pentru 3.3V, 5V, 12V?
3. Care ar mai putea fi altă cauză pentru temperatura ridicată a procesorului?

Silviu Cristea

1. Pentru CPU Vcore este bine să lasi opțiunea "default". În cazul tău, asta

înseamnă 1.750. Însă problema ta ar putea fi placa de bază care (se pare) raportează valori eronate, atât pentru voltaj, cât și pentru temperatura procesorului sau sursă (așa cum ai bănuit și tu). Pentru început, încearcă un test cu altă sursă.

2. CPU Vcore nu este influențat în nici un fel de valorile de care amintești.
3. O așezare neinspirată a componentelor și a cablurilor în interiorul calculatorului poate duce la o răcire necorespunzătoare, conducând astfel la temperaturi mai ridicate pentru procesor.

BLOCAREA LUI OPENGL

Am un sistem AMD K7 650MHz, 128 Mb, placă de bază Epox 7KXA(KZ133), video Savage4 32Mb, HDD WD 300AB 30Gb 5400 rpm. Problema este că mi se blochează în jocurile ce folosesc Open GL. În Quake3A se blochează după o oră, în RTC Wolfenstein se blochează după maximum 5 minute. SO este Win98, iar driverele video sunt ultimele de pe site-ul savagenews.com. Pentru placa de bază folosesc Via 4in35, iar bios-ul plăcii de bază este din 25.07.2001. Procesorul are un cooler cu 2 ventilatoare și temperatura nu depășește 40 grade C. Placa video nu are ventilator, dar i-am pus eu unul și se blochează cu/fără acesta. M-am tot gândit ce poate fi, dar memoria este nouă, HDD la fel, sursa este de 250W iar placă PCI instalată lângă slotul AGP nu am. Atât am avut de spus, vă rog să-mi dați și mie un răspuns.

Balaș Gabriel

Încearcă să schimbi placa video cu alt model (împrumută una bazată pe NVIDIA de la un prieten). Dacă nu se mai blochează înseamnă că placa ta de bază și placa video Savage4 nu se împacă prea bine. Sfatul meu este să îți schimbi oricum Savage4 cu o placă mai serioasă (dacă vrei să te joci fără dureri de cap).

ALEGEREA DECISIVĂ

Am și eu o problemă și sper să mă ajutați voi: vreau să îmi fac upgrade la o placă cu DDRAM și am de ales între ECS K756A cu SIS745 sau Aopen AK77 Plus (a)-133 cu VIA KT266A. Prima are DDR333, a doua ATA133. Ce îmi recomandați?

Alexandru Duduman

Alegerea trebuie făcută în funcție de domeniul în care vrei să utilizezi calculatorul. Dacă rulezi aplicații ce utilizează mai mult memoria (cum ar fi jocurile), prima placă (ce are suport

pentru memoria DDR333) este alegerea ideală, dacă însă aplicațiile tale utilizează mai mult HDD (cum ar fi programele de captură video), atunci placa de bază cu suport ATA133 este mai indicată.

A VENIT DE CURÂND...

De curând mi-am luat un computer: Athlon XP 1600+, placă de bază Soltek SL75DRV-2, 256 Mb DDR, HDD Maxtor 40Gb 7200 rpm, ATA133, placă video GeForce2Ti, fax modem Intel V.92 HaM Data Fax Voice 56K, SB Creative Audigy Player, boxe Creative DTT2200 5.1, CD-RW Teac 24x/10x/40x, monitor Targa 15", o parte din componente le-am cumpărat în urma recomandărilor făcute de voi în revistă.

1. Una din componentele cumpărate la sugestia voastră este coolerul Titan TTC -D5TB care a luat primul loc în testul de coolere. Spuneți că la 3 rulări de Quake3 demo procesorul AMD Thunderbird 1,4 Gh atingea 42 de grade C. Eu setez placa de bază să-mi semnalizeze atunci când temperatura procesorului ajunge la 50 de grade C. Dar, surpriză! Nici nu deschid bine calculatorul, deschid doar 2-3 ferestre și deja alarma sună că a ajuns la 50 de grade C. Acum sfătuiți-mă și pe mine, care să fie temperatura maximă la care să setez placa de bază să oprească sistemul în condiții de maximă siguranță pentru procesor?

2. De unde să iau și eu niște drivere pentru monitorul meu Targa TM 3869-25P?

3. Am un floppy disk care din 10 dischete bune îmi vede una. Am schimbat 3 floppy-uri până acum, dar toate s-au comportat la fel. O fi de la placa de bază?

4. E adevărat că pot vorbi la telefon fără să mă deconectez de la Internet?

Gabi Ciontea

1. Testele de cooler realizate de noi s-au efectuat open-case (cu carcasa deschisă), deci este posibilă apariția eventualelor mici diferențe. Verifică dacă ai o așezare ergonomică a cablurilor și a plăcilor în interior și mai pune, eventual, un ventilator de carcasă. Poți seta placa de bază să oprească sistemul la valoarea de 65 grade C.

2. Drivere pentru monitoare Targa găsești la adresa: <http://www.targa.be/drivers/monitors/monitor.zip>.

3. Pot fi mai multe cauze. Ar putea fi cablul de la unitatea floppy sau placa de bază. Încearcă-te pe altă placă de bază, dacă ai această posibilitate. Sau chiar dischetele de multe ori sunt foarte prost realizate pentru că în ultimul timp o parte din producătorii de dischete se pare că nu mai dau o importanță așa mare calității în acest domeniu al mediilor de stocare.

4. Poți vorbi la telefon când ești pe Internet numai dacă ai linie ISDN.

TITANIUM de la 2 sau MX de la 4?

Am un Duron 800, placă de bază Epox VIA KT133M+, 256 SDRAM și o placă video 3DFX Voodoo3 2000 AGP. Care ar fi un upgrade potrivit pentru sistemul meu: un GeForce2Ti 64 DDR, sau un GeForce4 MX440 64 DDR, având în vedere că prețul plăcilor este aproape egal?

Szabo

Performanțele celor două plăci sunt destul de apropiate. GeForce4 MX440 64 DDR vine să înlocuiască GeForce2Ti 64 DDR. Are îmbunătățiri pe planul memoriei, cu viteza și lățimea de bandă mai mari. Prin urmare, se subînțelege recomandarea:

GeForce4 MX440 64 DDR.

UPGRADE ȘI LA HARDDISK

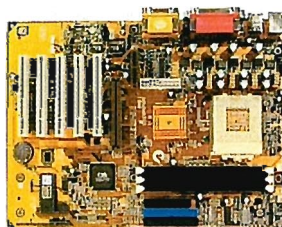
Aș dori să fac un upgrade la un harddisk. Nu știu între ce să aleg: 1) WesternDigital, ATA100, 40Gb, 7200 rpm, 2 Mb buffer 2) Maxtor, ATA133, 40 GB, 7200 rpm, 2 Mb buffer. Care este mai performant?

Alexandru Bogdan

Dacă placa ta de bază nu suportă ATA133 nu o să fie o mare diferență între cele două HDD-uri, dar privind puțin în viitor îți recomand Maxtor cu ATA133.

OVERCLOCKING PE ECS

Am o întrebare: eu am un Duron la 750 MHz și o placă ECS K7VZA. Vreau să știu dacă se poate să îl overclockez până la 1000 MHz și cum pot face asta și mai vreau să știu cam cât m-ar costa asta și dacă merită.



Tănase Cristian

Placa ta nu suportă modificarea multiplicatorului, doar modificarea FSB-ului (între 100MHz și

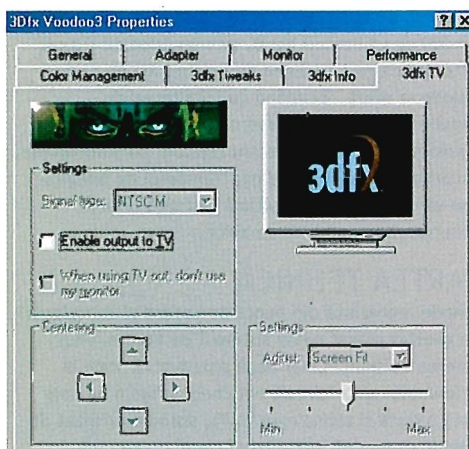
112MHz). Nu îți recomand un overclocking foarte mare al procesorului Duron, mai ales pe placa ta de bază eforturile nefiind proporționale cu rezultatul.

TV-OUT FĂRĂ CULORI

Dețin un Celeron 450, HDD Seagate 10GB, 128MB RAM, Voodoo3 3000 cu TV-OUT. Problema este că TV-OUT-ul funcționează numai alb-negru. Driverele plăcii video sunt scoase de pe net, nu știu exact ce versiune, și sunt modificate de Xpntor Optimizers. Cablul de TV-OUT este de tip S-VIDEO în placă și EUROSCART la TV. Vă rog spuneți-mi ce să fac să meargă color pe TV-OUT?

Ancas Horea

Trebuie să setezi corect tipul de TV Out (S-video sau RCA) și sistemul (NTSC sau PAL). În cazul tău, tipul de TV Out: S-Video și sistemul: PAL. Setările acestea le faci din "3Dfx Voodoo3 Properties".



SUNETUL LA XP

Am o mare problemă legată de placa de sunet. Acum 3 zile m-am hotărât să-mi pun Windows XP. După ce l-am instalat, când am vrut să-mi instalez și driverele pentru placa de sunet, am primit un mesaj de genul:

"An error occurred: The class installer has denied the request to install or upgrade this device." Placa de sunet este una C-media (CMI)8330 integrată în placa de bază, care este un Intel LX. Am intrat și pe Internet și pe toate forumurile este aceeași întrebare, dar un singur răspuns: du-te pe pagina lor și ia-ți driverul de WinNT și poți să păcălești XP-ul. Am încercat și asta, dar nu-mi încărcă nici o pagină.

Shadow

Am fost și noi pe pagina celor de la C-Media și am găsit driverii pe care îi cauți. Iată adresa corectă: <http://www.cmedia.com.tw/edl8330.htm>. De acolo îți alegi driverele corespunzătoare sistemului de operare dorit (încearcă pentru Windows2000 și WinNT).

SE ÎNCINGE!

Am un Athlon 1400Mhz, GeForce2 MX400 MSI, 512 SDRAM, MB K7T Turbo MSI. Problema este următoarea: când rulez AQUANOX, după vreo 10 min PCAlert-ul mă anunță că temperatura procesorului este mai mare de 60 grade și îmi trece calculatorul în standby. Am montat un cooler de carcasă dar degeaba, temperatura scade numai cu 1 grad. Știu că pot să închid PCAlert-ul în timpul jocului, dar mi-e frică să nu se prăjească procesorul. Menționez că placa video nu are ventilator, iar heatsink-ul arde când pun mâna pe el. Crezi că ar trebui să mai cumpăr un cooler de slot și să-l montez în dreptul plăcii video sau încă un cooler de carcasă?

Teletin

Mai întâi verifică dacă este setat totul corespunzător în BIOS să nu fie procesorul overclock-uit fără să știi. Cred că problema ta vine de la coolerul procesorului așa că încearcă D5TB-ul (sau alt cooler performant) și vezi dacă se remediază ceva. Dacă placa video se încălzește exagerat poți pune un ventilator și pe ea dar asta nu schimbă prea mult problema ta.

RECOMANDĂRI

Am un Duron 650MHz, 224 Ram, 40 Gb Seagate U5, Acorp 7KTA133, Creative Sound Blaster Live!, modem 3com WIN voice int, Voodoo 3 3000 No TV out. Vreau să vă întreb: 1) Ce WINDOWS este recomandat pentru sistemul meu, pentru a avea performanțe maxime în jocuri și programe, vreau să subliniez faptul că pentru Windows XP nu am găsit drivere bune și îmi scade performanța față de WindowsMe cu până la 40%. 2) Aș vrea să aflu de unde pot transfera cele mai recente drivere pentru placa mea video.

Mihai Maihai

1. Pentru jocuri poți rămâne la Windows98 sau Windows ME. Poți testa cu 3DMark2001 în care sistem de operare se simte mai bine calculatorul tău. 2. La următoarea adresă vei găsi mai mult decât drivere pentru placa ta: <http://www.voooodfiles.com/3dfxhelp.asp>

ERATA

În numărul trecut al revistei, ultimul socket Intel pentru procesoare Pentium 4 a fost menționat a fi "socket 423", fiind inversat în text cu răspunsul corect. Ne cerem scuze pentru greșeală, socket-ul în cauză era "socket 478".

HANOVRA

CeBIT 2002

Senzație pentru europeni,
nimic nou pentru japonezi:

EXPANSIUNEA I-MODE

DESPRE NTT DoCoMo ați avut ocazia să citiți și în numere anterioare ale revistei. Numele lor a fost mereu legat de articole care discutau ultimele tehnologii în domeniul telefoniei mobile, evoluția 3G și în ultimă instanță noile standarde telefonice apărute pe piață. NTT DoCoMo este un subsidiar al concernului japonez de telefonie NTT, aflat (spre mirarea fanilor privatizării de la noi) în proprietatea statului Japonez. Dominând autoritar astfel piața din Japonia, NTT DoCoMo are la dispoziție 60 de milioane posibili utilizatori pentru orice serviciu - lansează, ținând cont că acesta este numărul utilizatorilor de telefon mobil din Japonia în acest moment. Ce înseamnă asta, este evident, că în loc să se alinieze serviciilor sau standardelor care de exemplu în Europa sunt tabu, NTT DoCoMo își poate crea propriile standarde sau seturi de servicii pe care apoi să le impună pe piața din Japonia.

PLECARE MONDIALĂ

Ceea ce însă au promis cei de la DoCoMo anul acesta la CeBIT, este că serviciile pe care ei le oferă să nu mai fie exclusiv dedicate pieței japoneze ci să fie în curând disponibile și în Europa. Primul astfel de serviciu care a fost promovat este i-Mode, noua senzație care preia acum piața din Japonia. Promovarea nu a fost una reținută, pe perioada târgului numele de i-Mode fiind prezent peste tot, începând cu toate taxiurile din oraș și terminând cu afișe gigant plasate în apropierea sau în interiorul CeBIT-ului.

i-Mode reprezintă propriul serviciu de acces Internet pe care NTT DoCoMo îl oferă utilizatorilor

săi de telefonie mobilă, indiferent de țara în care aceștia se află. Pentru o comparație cât mai ușoară, el trebuie asemănat WAP-ului, serviciu care la noi a făcut multă vâlvă însă nu a avut un număr însemnat de utilizatori entuziaști. Inventat de Mari Matsunaga, serviciul i-Mode i-a adus acesteia în revista Fortune Magazine titlul pentru cea mai puternică femeie care lucrează în acest domeniu de activitate. De altfel, popularitatea sistemului încă din start a fost deosebită, acum el beneficiind de aproape 28 de milioane de utilizatori, cu un ritm de creștere de 40.000 de utilizatori pe zi. Interesul foarte ridicat este dat de multitudinea de posibilități pe care i-Mode le oferă, începând cu trimiterea de e-mail-uri, informații despre vreme sau sport, transferul de melodii pentru telefon, banking online, jocuri online, stock trading, transferul de imagini sau videoclipuri sau în ultimă instanță chiar rezervarea unor bilete de avion.

PARTEA TEHNICĂ

i-Mode reprezintă din punct de vedere al funcționării un overlay plasat peste sistemul de voce al unui telefon obișnuit. Chiar dacă sistemul de voce al telefonului este "circuit switched" (sistem pe care este bazată și tehnologia WAP), sistemul utilizat de i-Mode este unul "packet-switched", ceea ce în esență înseamnă că în cazul în care pentru voce trebuie să aștepti să te conectezi, sistemul i-Mode este în permanentă conectat, neexistând timpi de logare în rețea (în genul GPRS). Vor exista timpi de download și accesare pentru site-uri (la fel ca pentru orice site web accesibil de pe calculator) însă serviciul în sine nu creează nici un fel de întârziere.

Mai mult, spre deosebire de WAP, i-Mode taxează la pagini vizitate și informație transferată, fiind un bun avantaj față de WAP-ul care taxează în funcție de timpul cât stai conectat. Tehnologia care stă la baza site-urilor i-Mode este cHTML (compact HTML) care este un subset al paginilor HTML obișnuite. Chiar dacă aceștia i-au fost adăugate câteva instrucțiuni proprietare i-Mode, programarea este mult mai simplă ca în cazul WAP-ului care folosește pentru paginile sale un limbaj "wml". Paginile create pentru i-Mode trebuie să aibă un maxim de 5k, însă 3k sunt recomandați pentru o accesare cât mai rapidă. Viteza de transfer de 9.6kb/secundă care este oferită este de 6 ori mai înaltă decât o conexiune standard ISDN însă este mult peste ceea ce are la dispoziție utilizatorul de dial-up. Viteza nu va fi suficientă pentru a vedea filme în timp real transferate de pe Internet însă va permite o suită întreagă de aplicații dintre care jocurile online sunt probabil cea mai consumatoare de resurse.

EXTINDERE GLOBALĂ

Successul i-Mode pe piața din Japonia a determinat NTT DoCoMo să lanseze în scurt timp și în Europa și America acest serviciu. Marketing-ul foarte bine realizat, prețul scăzut al terminalelor i-Mode și accesarea foarte ușoară a e-mail-ului au fost factori care au influențat decisiv penetrarea i-Mode pe o piață de 60 de milioane de utilizatori. Dacă succesul său va fi similar și în restul lumii rămâne de văzut, cert este însă că NTT DoCoMo s-a decis să plece din Japonia și să cucerească și restul lumii.

Panasonic GD67

ALEGEREA PANASONIC E CULOAREA COMUNICAȚIEI

Prin GD67 pe care se pregătește să-l lanseze în al doilea trimestru al anului, Panasonic dorește să se alinieze modei actuale oferind un ecran complet color (256 de culori) și facilități dedicate acestuia. Astfel, jocurile, template-urile ce pot fi luate de pe Internet, meniurile color sau noua experiență color WAP oferă toate atu-urile pentru a-i atrage pe cei doriți de comunicare plină de "culoare". GD67 va fi dotat din fabrică cu 16 tonuri polifonice însă tonuri adiționale pot fi transferate de pe Internet, viteza nefiind o problemă datorită tehnologiei GPRS de care telefonul va beneficia. Extinderea posibilităților de comunicare este realizată prin suportul tehnologiei EMS (Enhanced Message Service) care va permite adăugarea de imagini, animații sau sunete la mesajele care sunt expediate. Facilitatea (sau cel puțin Panasonic o numește așa) care nu va încuraja prea mulți utilizatori este spatele din plastic transparent al telefonului, creat special pentru a se putea introduce în el poze decupate din reviste sau realizate și decupate pe măsura telefonului cu ajutorul unui șablon inclus, după cum chiar Panasonic recomandă.



Sony Ericsson Chatpen CHA-30

COMUNICAREA MANUALĂ REVINE LA MODĂ

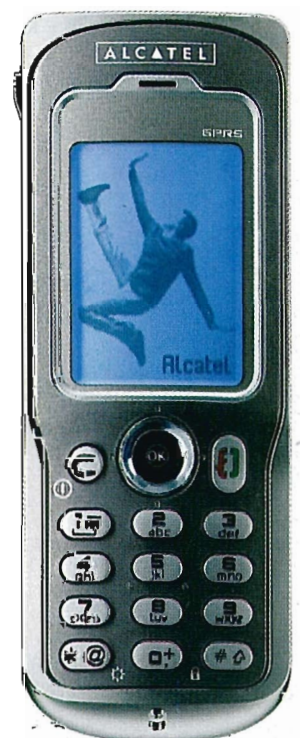
Conceptul stilului de comunicare este vehiculat încă de anul trecut, însă, în mod practic lansarea a avut loc de curând, odată ce piața a devenit cu adevărat pregătită pentru o astfel de comunicare. Chiar dacă în aparență este un simplu stilou care ocupă foarte puțin spațiu, CHA-30 (împreună cu hârtie specială care permite o astfel de comunicare) reprezintă imbinarea ideală dintre tehnologia clasică și o modalitate foarte simplă de comunicare. Principiul său de funcționare este în mod evident acela al scrierii, moment în care, cu ajutorul unui telefon mobil ce beneficiază de tehnologia Bluetooth textul (chiar sub forma în care a fost scris) este transmis mai departe fie sub formă de e-mail, fax, sau chiar mesaj SMS în cazul în care este vorba despre un desen.



Alcatel OneTouch715

TELEFONUL BUSINESS CARE OFERĂ TOTUȘI ȘI PLĂCERE

În timp ce majoritatea producătorilor lansează pe piață telefoane care să concureze ca aspect cu fazele din Star Trek, Alcatel merge pentru ultima sa producție pe un design retro-chic ce amintește de anii '70. Display-ul, "rușinos de mare" pentru un astfel de telefon, după cum ne spun chiar cei de la Alcatel, este de 100x150 pixeli putând afișa 10 linii de text și este luminat cu albastru, având posibilitatea de a fi vizualizat atât în format portrait cât și landscape. Elementul care leagă telefoanele de ultimă generație este prezent și în OneTouch715, și este vorba despre GPRS, tehnologie care este aici secundată de facilități avansate de mesagerie incluzând EMS 4.0 și servicii ca WAP 1.2.1. Punctul forte al telefonului se dorește a fi foarte puternicul organizer intern, capabil să rețină până la 800 de fișiere de contact, să programeze până la 1000 de întâlniri și să realizeze o listă cu lucruri de făcut cu 60 de poziții. Nu în ultimul rând, OneTouch715 promite posibilitatea de a captura momentele libere prin oferirea de posibilități de joacă extinse, cu comparări de scoruri între diverși jucători și confruntări în jocuri de rețea de 2 jucători. Iar dacă unul dintre jucători sau orice alt prieten te va suna în timpul liber vei putea vedea în momentul apelării o imagine ce poate fi oricând asociată unui număr de telefon. Creat special pentru a-l asculta pe stăpânul său, OneTouch715 va putea răspunde la 20 de comenzi vocale sau va putea să preia o notă dictată pe o durată de 60 de secunde. Omul de afaceri cu un fler pentru retro dar cu pretenții de viitor este ținta pe care Alcatel a ales-o pentru telefonul său.



Siemens S45i

UPGRADE-UL CE ADAUGĂ FACILITĂȚI UNUI DESIGN CLASIC



Chiar dacă nu este un telefon cu totul nou, având la bază structura lui S45, noul telefon Siemens adaugă noi funcționalități cum ar fi un client de mail, o mult mai bună sincronizare cu PC-ul și un joc nou: RaceAce. Adăugând la aceste noutăți și posibilitatea de a transfera de pe Internet gratuit un upgrade la GPRS pentru S45, această serie devine una dintre cele mai îndrăgite pentru utilizatorii de telefoane Siemens.

Motorola A820

MUZICĂ, IMAGINI, 3G ȘI JOCURI LA UN LOC

A820 vine să rezolve una dintre dilemele pasionaților de mobile: este nevoie de un birou mobil sau de "o jucărie" tehnologică? Motorola încearcă să rezolve ambele probleme oferind celor două categorii atenția necesară. Încorporând tehnologiile 2G, 2.5G și 3G telefonul devine utilizabil în peste 170 de țări. Și, oriunde te-ai afla, sistemul A-GPS permite localizarea poziției tale dar și a locurilor cele apropiate unde dorești să mergi, indiferent dacă acestea sunt restaurante sau cinematografe. Iar oriunde mergi, și prietenii tăi pot merge cu tine deoarece camera cu care mobilul este dotată poate captura atât imagini cât și clipuri pe care le poate apoi transmite ca atașament la e-mail-uri sau ca MMS către alte telefoane mobile. Sistemul Multi-call permite transferul informațiilor de pe Internet în timp ce este efectuată o convorbire telefonică, ceea ce înseamnă că îți poți transfera oricând MP3-urile favorite pe care le poți ulterior asculta datorită opțiunii de redare de MP3-uri pe care telefonul o oferă. A820 este considerat de Motorola ca unul dintre starurile sale din 2002, numindu-l fără rezerve "MotoMothership".



Motorola V70

STIL ȘI SENZUALITATE TELEFONICĂ

Originalitatea în design este principalul atu al Motorola pentru primul telefon cu display circular și clapă care de acum se rotește descoperind o tastatură foarte ușor de utilizat și cu un aer aparte, fiind luminată din interior. Motorola a dorit să îmbine însă pentru acest telefon un design cât mai chic cu posibilități de entertainment și de acces la Internet cât mai deosebite. Astfel, prezența GPRS garantează un acces foarte rapid la informație, iar posibilitatea de a trimite un SMS la 10 prieteni simultan face ca informația obținută de tine să poată fi foarte repede transmisă mai departe. Chiar dacă nu este o facilitate care însoțește telefonul, headset-ul FM Radio permite ascultarea posturilor favorite în orice moment și este o inovație chiar și pentru producători mult mai populari de telefoane mobile.





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



Nokia 3510

ACCENTUL PE SUNET ȘI VITEZA DE COMUNICAȚIE

3510 nu este neapărat o versiune avansată a lui 3410 așa cum numele ne-ar putea face să credem. Un punct forte al lui 3510 se situează de această dată în direcția vitezei de comunicație, prezența conexiunii GPRS făcând ca transferul de imagini sau sunete să fie la câteva apăsări distanță. Și acesta este un lucru necesar, deoarece capacitatea telefonului de a trimite MMS-uri (Multimedia Messaging Service) va încuraja transmiterea de imagini atașate la simplele mesaje text. Sunetele pe care telefonul le va emite vor fi sunete polifonice (MIDI), 3510 venind cu 15 tonuri MIDI înregistrate și 4 tonuri MIDI pentru alertă. Livrarea telefonului va începe la sfârșitul primului trimestru în Europa, Africa și Asia-Pacific.

Sony Ericsson P800

TELEFONUL INTELIGENT CU CAMERĂ DIGITALĂ

Mai mult decât un telefon, P800, programat să apară în ultimul trimestru al anului, este un aparat multimedia de comunicare, "un telefon care va modifica stilul în care oamenii comunică și va permite găsirea de noi moduri de expresie și interacțiune", a declarat Katsumi Iihara, Președinte al Sony Ericsson. Astfel, P800 oferă posibilitatea capturării de imagini digitale, vizualizarea lor pe ecranul 208x320 al telefonului și fie stocarea fie transmiterea acestora spre un PC (prin e-mail) sau spre alt telefon mobil (prin MMS). Ceea ce P800 oferă nu este însă numai o experiență multimedia ci și o experiență Internet și de management al documentelor. Rulând pe baza ultimei versiuni a sistemului de operare Symbian (7.0), P800 oferă posibilitatea transferului de pe Internet a clipurilor video, fie că acestea sunt rezumate ale unor evenimente sportive, videoclipuri sau trailer de filme. Datorită mediului utilizat, telefonul permite și transferul de pe Internet al aplicațiilor dedicate create pentru P800 ca și al jocurilor, cât timp acestea sunt dezvoltate sub Java sau C++. Experiența Internet este completată de browser-ul integrat care poate accesa web (HTML și XHTML), i-Mode și WAP. Mini-biourul portabil este completat de posibilitatea efectuării de note sau citirii de fișiere create sub PowerPoint, Word sau Excel. În plus sunt prezente cele mai importante elemente de tip "organizer" (calendar, e-mail, adresă book), acestea putând fi sincronizate cu majoritatea aplicațiilor office de pe PC.



Sony Ericsson HBH-30

BLUETOOTH PENTRU HANDSFREE

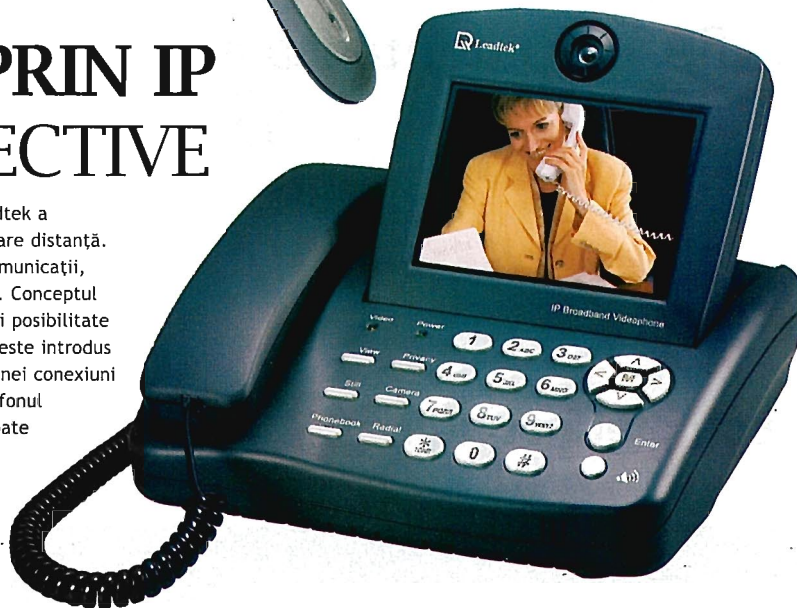
Sony Ericsson consideră deja tehnologia Bluetooth ca o parte componentă vitală a dezvoltării sale. Astfel, noul headset lansat are la bază această tehnologie și un design care ne aduce aminte de filmele SF. Având un design ce îl face utilizabil pe o singură ureche (însă pe oricare dintre ele), HBH-30 permite activarea telefonului cu ajutorul unei comenzi vocale când acesta sună, indiferent dacă se află într-o geantă sau în altă cameră. Distanța la care tehnologia implementată are efect este de 10 metri, iar timpul funcțional al căștii după încărcare este de 4 ore, în timp ce timpul de standby este de 4 zile. Greutatea de numai 28 de grame face device-ul ușor portabil și ideal pentru a înlocui clasicele sisteme headset. HBH-30 va fi disponibil în cel de-al doilea trimestru al anului.



LeadtekBVP8770

VIDEOTELEFONIA PRIN IP CAPĂTĂ NOI PERSPECTIVE

Chiar dacă mult mai popular pentru acceleratoarele grafice produse, Leadtek a prezentat cu ocazia CeBIT-ului propria viziune asupra comunicațiilor la mare distanță. Participând pentru prima oară cu un stand propriu în cadrul diviziei de comunicații, Leadtek a prezentat videotelefonul BVP8770 dedicat comunicației IP-to-IP. Conceptul aparatului este unul foarte simplu: un gadget capabil de a oferi imagine și posibilitate de comunicare vocală de-a lungul Internetului după ce un cablu de rețea este introdus în el, utilizând o cameră de calitate și un ecran LCD de 5". Util în cazul unei conexiuni prin cablu LAN, ADSL, DSL sau a altor conexiuni de mare viteză, videotelefonul permite configurarea IP-ului și a setărilor obișnuite de rețea după care poate "forma" un alt IP la care se află conectat un alt videotelefon. Aparatul suportă pe lângă simpla funcție căreia îi este dedicat și facilități ca videoconferință, funcție de picture-in-picture sau supraveghere video. Ținând cont că acest device nu solicită nici un alt cost în afară de achiziționarea sa, comunicația națională și internațională poate deveni acum complet gratuită.



Sony Ericsson Z700

PLATFORMĂ TELEFONICĂ DE JOCURI

Cât timp filmele pe telefonul mobil sunt deja o certitudine, telefoane care să fie promovate ca platforme pentru jocuri nu reprezintă nici pe departe o surpriză. Având la bază o platformă Java2 Micro Edition licențiată de Sun Microsystems, telefonul oferă mediul ideal pentru dezvoltarea de jocuri și astfel primele două producții care îl vor însoți (vor fi incluse în pachetul telefonului) vor fi Men in Black și Charlie's Angels, ambele jocuri licențiate de Sony Pictures. Deși un telefon mic, Z700 oferă un ecran destul de larg, suficient pentru a putea juca în mod rezonabil producții destul de simple grafic. Facilitățile pe care Z700 le oferă în domeniul divertismentului nu se opresc însă aici, tonurilor polifonice alăturându-li-se un browser web care poate lucra cu HTML și WAP. Tehnologia Bluetooth inclusă face posibilă conectarea telefonului wireless la camere foto digitale, headset-uri, PC sau alte periferice care au implementat standardul Bluetooth. De altfel, utilizarea unui headset Bluetooth pare a fi chiar necesar în condițiile în care mâinile trebuie să fie libere pentru joacă. În final, opțiunea Sony Ericsson a fost de a adăuga posibilitatea conexiunii GPRS, necesară pentru a putea ține legătura cu serverele dedicate ale companiei, care oferă niveluri noi, misiuni sau topuri cu scorurile obținute în diferite jocuri de către utilizatori. Greutatea telefonului de 95 de grame și timpul de utilizare efectiv între 2.6 și 8 ore ne promit un aparat compact și longeviv în jocuri. Z700 va fi disponibil sub sigla Sony Ericsson în ultimul trimestru al anului.



Siemens M50

DISTRACȚIE, JOCURI ȘI LIBERTATE PUSE LA UN LOC DE SIEMENS

Primul telefon de la Siemens ce beneficiază de tehnologie Java aduce un maxim de libertate și opțiuni. Entertainmentul va fi în primul rând asigurat de jocurile încorporate (Flowboarding și KungFu) dar și de orice alt joc ce poate fi transferat din rețeaua Siemens și care a fost dezvoltat pentru o platformă Java. Iar viteza de transfer nu va fi o problemă datorită tehnologiei GPRS (clasa 8) și WAP 1.2.1 de care telefonul beneficiază, astfel că se vor putea transfera imagini bitmap, tonuri sau alte aplicații Java. Comunicarea va fi totodată extinsă și de suportul complet al EMS, tehnologie ce permite introducerea de sunete sau imagini în mesaje SMS. Prietenilor li se va putea de altfel atașa câte o imagine pentru numărul din memorie, iar, când simți că ai prea mulți, telefonul te ajută permițând realizarea de conferințe între 5 persoane. Disponibil în 2 culori, portocaliu și albastru, M50 va avea un timp de standby de 260 de ore și timp de utilizare efectivă de 6 ore.

Panasonic GD87

IMAGINEA DIGITALĂ SURPRINSĂ DE DISCUȚII

Chiar dacă este programat pentru lansare de abia în toamnă, GD87 este considerat de Panasonic ca cel mai reprezentativ telefon al său pentru anul 2002, catalogându-l a se afla la nivel "premium". Din punct de vedere al dotărilor telefonul se aseamănă cu ceea ce Sony Ericsson dorește să ofere prin combinația T68i - Comunicam, și anume o soluție pentru fotografie la purtător. Camera cu care este GD87 dotat are astfel posibilitatea de a captura imagini pe care poate fie să le stocheze fie să le transmită mai departe sub formă de e-mail sau MMS (Multimedia Message Service). Facilitățile vizuale nu se opresc însă aici, fiecărui număr de telefon putându-i-se atașa o imagine (de obicei poza celui ce are acel număr) pe care telefonul să o afișeze de fiecare dată când este apelat de la numărul respectiv. Comunicarea non verbală se poate realiza fie prin intermediul GPRS fie prin WAP 2.0, ambele tehnologii beneficiind însă de ecranul TFT color în 65.000 de culori al telefonului. Fiind un telefon care trebuie deschis pentru a vedea cine sună, Panasonic a decis să elimine această corvoadă și astfel a încadrat pe partea exterioară a telefonului un mini-LCD care permite afișarea numelui și numărului de telefon al celui care te sună. Și nu va fi cu siguranță greu să auzi când vei fi sunat datorită soneriei polifonice realizată în 16 tonuri. Chiar dacă mai sunt câteva luni bune până la lansare sa, GD87 se anunță ca un foarte serios concurent pentru telefoanele de ultimă generație ale Nokia sau Sony Ericsson.



Sony Ericsson CommuniCam MCA-20

FOTOGRAFIE DIGITALĂ TELEFONICĂ



Creată pentru a deservi o nouă versiune a telefonului cu care Sony Ericsson și-a făcut debutul pe piață (T68 - T68i). Mini-camera digitală CommuniCam MCA-20 se conectează la T68i și poate captura imagini la rezoluții deosebite, cea mai mare dintre acestea fiind chiar de 640x480 în format JPEG. Imaginile capturate pot fi stocate (până la 200 în formatul minim de 80x60 pixeli), transmise către PC sub formă de e-mail sau către un alt mobil sub formă de mesaj MMS. Imaginile capturate pot fi utilizate și ca background pentru telefon.

Nokia 6310i

APLICAȚII JAVA CE POT OPERA PE 5 CONTINENTE



Aflat cu o clasă deasupra liniei promovată pentru simplul utilizator de telefon mobil, 6310i oferă facilități demne de noua generație de telefoane mobile și utile oricui dorește o experiență multimedia completă. Creat în mod tri-band, telefonul suportă stadardele GSM900/1800/1900 oferind o experiență completă de comunicare prin intermediul WAP pentru comunicările mai lente dar și HSCSD pentru comunicarea de înaltă viteză. Mai mult, integrarea tehnologiei Bluetooth îi deschide telefonului accesul la o serie întreagă de posibile accesorii dar și de opțiuni de comunicare cu alte device-uri care suportă această tehnologie. Cheia dezvoltării de aplicații și utilități pentru 6310i este însă platforma Java 2 Micro Edition pe care acesta o suportă și care permite comunității pasionate să dezvolte aplicații compatibile cu acest standard. Pentru a încuraja utilizatorii spre WAP, Nokia a inclus în acest mobil și WIM (Wireless Identity Module) care permite cumpărătorilor virtuali să își semneze tranzacțiile. Și vor putea să fie multe cumpărături efectuate cu 6310i deoarece timpul de utilizare preconizat este de 6 ore în timp ce perioada de standby de 17 zile.



Siemens Pendant Phone

TELEFONUL BIJUTERIE CÂNTĂ ȘI FOTOGRAFIAZĂ

Îmbinarea utilității cu funcționalitatea și plăcerea a fost țelul Siemens pentru telefonul pandantiv. Acesta se poartă la gât, beneficiază de transfer GPRS și este quad-band (pentru rețele de 850/900/1800/1900-Mhz). Utilitatea GPRS-ului este sporită de posibilitatea de a captura imagini (la rezoluție de 352x280), stocarea sau transmiterea acestora mai departe fiind doar o chestiune de gust. Player-ul MP3 încorporat adaugă încă o față plină de stil unui telefon de nouă generație.

Nokia 3410

EDITAREA IMAGINILOR PE O PLATFORMĂ JAVA



Chiar dacă alte companii s-au grăbit să-și anunțe aplicații cu care își vor dota telefonul datorită tehnologiei Java implementate, Nokia anunță mult mai la obiect telefonul 3410 și platforma J2ME (Java 2 Micro Edition) care îl însoțește. Fiind o platformă open-source, înseamnă că aplicațiile dezvoltate sunt practic nelimitate și includ și jocurile Java pe care alți producători de telefoane mobile deja le anunță. Aceste aplicații pot fi transferate de pe Internet, însă lipsa GPRS-ului face ca singura tehnologie disponibilă acestui scop să fie WAP 1.1. Pentru pasionații de imagini, Nokia a pregătit și Picture Editor, un utilitar ce permite crearea și editarea de imagini pentru a le putea face ușor de transmis prietenilor.



SL-85DRS2 Pentium 4 Solution
SIS 645A2



ATX **SIS 645** **DDR333** **mPGA 478**
AGP 4X **ATA100** **AC97** **4USB**

- Supports Intel P4 socket 478 CPU
- SIS 645A2 Chipsets
- FSB 400MHz • AC'97 Audio
- 3 x DDR DIMM socket for DDR333 SDRAM
- 1 x AGP slot (AGP 4X/2X Mode)
- Supports Ultra ATA 100/66
- 225 x 305 mm², ATX Format
- DIMM Voltage Setting
- STR (Suspend to RAM)
- 6 x PCI

DDR333

SL-85DRV3 Pentium 4 Solution
VIA P4X266A



ATX **VIA P4X266A** **DDR266** **mPGA 478**
AGP 4X **ATA133** **AC97** **4USB**

- Supports Intel P4 socket 478 CPU
- VIA P4X266A + VT8233A Chipsets
- FSB 400MHz with enhanced OC ability
- Supports DDR266/200 SDRAM up to 3 GB
- BIOS Writing Protection & FSB Setting
- BIOS Vcore, AGP Voltage, DIMM Voltage Setting
- AGP 4X/2X, 6 PCI, 1 CNR connectors
- Integrated AC'97 Audio
- Supports Ultra ATA 133/100/66
- HW monitor
- Supports 4 USB Ports

DDR266

SL-75DRV4 Socket A Solution
VIA KT266A



ATX **VIA KT266A** **DDR266** **Socket A**
AGP Pro/4X **ATA133** **AC97** **4USB**

- Supports Athlon XP/Athlon/Duron Socket A CPU
- VIA KT266A + VT8233A Chipsets
- Supports DDR266/200 SDRAM up to 3 GB
- BIOS Writing Protection, FSB & Vcore Setting
- AGP Pro/4X, 5 PCI, 1 CNR connectors
- Integrated AC'97 Audio
- Supports Ultra ATA 133/100/66
- Supports 4 USB Ports
- HW monitor

DDR266

FREE BUNDLE



Bonus Pack

- PC-cillin 2000
- Virtual Drive
- PartitionMagic 6.0
- Drive Image 4.0

Retail Price USD 286



TOP MAINBOARD TOP MAINBOARD TOP MAINBOARD TOP MAINBOARD TOP MAINBOARD TOP MAINBOARD TOP MAINBOARD TOP MAINBOARD

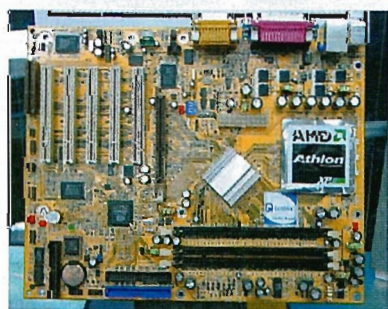
Noi Va Propunem
BRAVE





NVIDIA ȘI-A LANSAT NOILE CHIPSET-URI NFORCE

Leadtek este în premieră "partener oficial" pentru nForce



CHIAR dacă soluțiile nForce au fost încorporate destul de târziu de marii producători de plăci de bază (Asus, MSI, etc.), NVIDIA nu s-a descurajat și a lansat acum noi chipset-uri pentru procesoare AMD. Cele două chipset-uri nou produse (615D și 620D) oferă arhitectura proprietară pe 128 biți Twin-Bank pentru memorie care, conform declarațiilor NVIDIA, ar trebui să ofere o performanță cu 20% mai mare față de produsele similare de pe piață. Leadtek, unul dintre partenerii oficiali pentru lansarea acestor chip-uri a lansat astfel soluțiile K7N615D (bazat pe 615D) și K7N620D (bazat pe 620D). Ambele chip-uri vor utiliza memorie DDR333 și vor suporta și următorul standard de memorie disponibil:

DDR400. Tehnologiile de memorie integrate, alături de cele de rețea și sunet (Dolby Digital 5.1) vor oferi o valoare ridicată noilor plăci, valoare ce va fi mărită și de tehnologiile Leadtek: OTS (Over Temperature Shutdown) și X-Bios II, menite să ofere protecție și recuperare automată pentru Bios pentru utilizatorii doritori de overclocking. Dan Vivoli, vice-președinte de marketing la NVIDIA consideră referitor la noile soluții că „prezența suportului DDR333 este ca și cum am adăuga combustibil de rachetă la deja superioarele facilități pe care chipset-urile nForce le utilizează”.



ECS K7VTA3 (3.0)

CONCEPTUL DDR333 DAR ÎN SECȚIUNEA VALUE



Cunoscut pentru calitatea bună a produselor sale dar totodată și pentru prețul lor foarte redus, producătorul taiwanez ECS a lansat cu ocazia CeBIT-ului o soluție KT333 foarte interesantă. Astfel, placa propusă de cei de la ECS utilizează ATA133, beneficiază de 5 slot-uri PCI, 1 AGP, 1 CNR și este dotată cu un chip de sunet AC97. Opțional, placa poate beneficia de placă de rețea Realtek ca și de controller Promise IDE RAID sau USB 2.0, așa cum a fost dotată soluția prezentată de ECS cu ocazia CeBIT-ului. Maximul de memorie cu care placa poate fi dotată este de 3 Gb PC2700, utilizând toate cele 3 slot-uri DIMM existente.

Gigabyte GA-7VRXP

KT333 ÎN DIRECT DE LA GIGABYTE



Gigabyte și-a prezentat propria viziune asupra chipset-ului KT333. Chiar dacă placa ce folosea KT266A a aceluiași producător nu s-a clasat foarte bine în topurile de specialitate, Gigabyte oferă prin implementarea de față o performanță care, cel puțin pe hârtie, este absolut de top. Beneficiind și de utilizarea memorie DDR333 (datorită chipset-ului folosit), placa este dotată cu controller RAID (0 și 1) ATA133 și suportă până la 8 porturi USB din care 4 porturi USB 2.0. Design-ul plăcii este unul nou, cu colțuri rotunjite, menite să ușureze lucrul cu această platformă. Chipset-ul de sunet utilizat este CT5880 iar slot-urile prezente sunt 1AGP și 6PCI.

Gigabyte GA-8STX

PUTERE ȘI TEHNOLOGIE PENTIUM 4



Înainte de toate, Gigabyte implementează FSB-ul 533 pentru procesoarele Intel, utilizând pentru noua sa placă chipset-ul SIS645DX/961B. Placa, dedicată procesoarelor Pentium 4, poate astfel utiliza memorie DDR333 (PC2700) și HDD-uri ce suportă noul standard ATA133. 8STX beneficiază și de 8 port-uri USB din care 4 sunt porturi USB 2.0, utilizarea noului standard permițând o viteză de 480Mb/secundă de lucru cu perifericele conectate. Pe lângă chip-ul de sunet CT5880, placa va utiliza tehnologiile proprietare: EasyTune III, @Bios, Q-Flash și DualBIOS. Placa este recomandată de chipset-ul utilizat, unul dintre cele mai bune dedicate Pentium 4.

MSI 745Ultra-E

SIS ÎȘI POPULARIZEAZĂ NOUL CHIPSET AMD

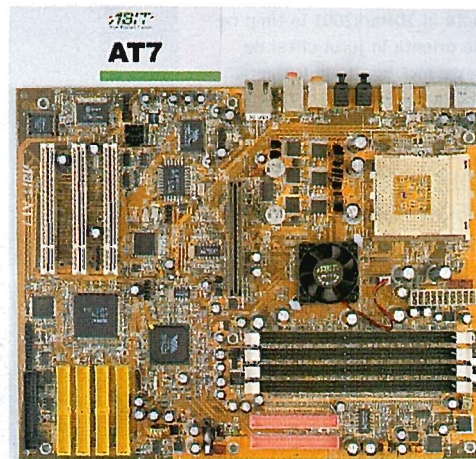
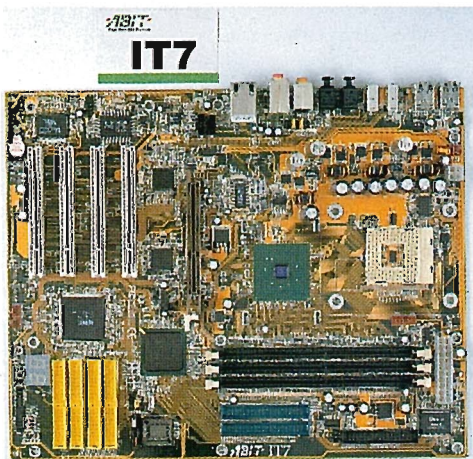


Foarte recent lansat de SIS, chipset-ul SIS745 își găsește la MSI una dintre primele implementări. Beneficiind de posibilitatea utilizării memoriei DDR333, noua placă oferă o performanță foarte bună și poate încorpora totodată și o serie deosebită de facilități. Astfel, pe lângă slot-urile AGP, 5 PCI și 1 CNR placa are ca opțiune suplimentară un conector firewire ce facilitează oricărui utilizator intrarea în "era digitală" prin posibilitatea conectării de playere DVD, CD-Writere externe sau camere foto digitale la calculator. Sunt prezente în plus tehnologiile proprietare MSI: D Bracket, Live Bios, Live Driver și utilitarul pentru overclocking Fuzzy Logic 3.

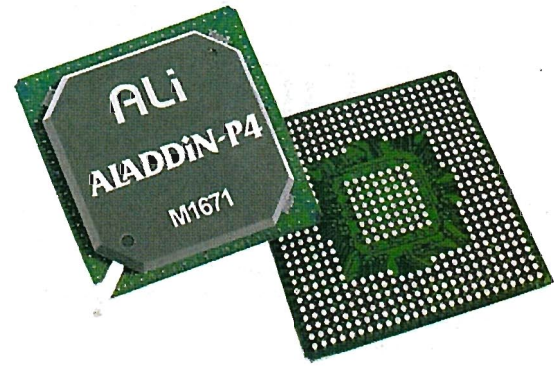
Pentru a ține pasul cu tehnologia ABIT ESTE LA "MAX"

NU CU multe luni în urmă renumele Abit era acela al unui producător de plăci de bază de o calitate deosebită. Noile tendințe ale pieței au împins însă Abit și spre domeniul multimedia, plăcile de bază devenind acum unul dintre segmentele de bază ale companiei alături de acceleratoarele grafice și sistemele audio digitale. Expansiunea în domeniul multimedia se concretizează acum cu noua serie de plăci de bază "MAX", considerate de Abit următorul pas în evoluția normală a acestui domeniu. Dedicată atât procesoarelor Intel (seria IT7) cât și celor AMD (AT7), noile plăci de bază încorporează o serie de concepte menite să ofere utilizatorului o mai mare fiabilitate, performanță și valoare, păstrând în același timp calitatea acestor add-on-uri la un nivel cât mai ridicat. Filozofia de creație este "la revedere lucruri vechi" și astfel Abit a eliminat din această serie porturile PS/2 și cele seriale, înlocuindu-le cu porturi USB, sperând astfel a crește performanțele de ansamblu ale sistemului. Caracteristicile comune ale celor 2 serii de plăci sunt prezența unui chip de sunet cu 6 canale, a intrării și ieșirii S/PDif, unui controller dublu RAID ATA133 (suportă până la 12 device-uri împreună cu

controller-ul standard) ce poate lucra 0, 1 sau 0+1, a unei plăci de rețea 10/100, porturi USB 2.0 și, foarte important, Firewire (IEEE1384a), ambele permițând conectarea la calculator a celor mai noi device-uri ca CD-Playere, camere digitale sau playere DVD. Seria AT7 va fi particularizată prin utilizarea chipset-ului KT333 (vor fi utilizate 4 bank-uri de memorie PC2700, permițând până la 4Gb de memorie DDR333), în timp ce seria IT7 va utiliza un chipset dedicat procesoarelor Intel ce vor rula în bus 400 sau 533 și va folosi până la 2Gb de memorie PC2100. Suplimentar, ambele soluții vor putea avea atașată o interfață MediaXP, aceasta permițând conectarea la calculator a celor mai noi soluții de stocare pentru gadget-urile digitale ca Sony Memory Stick sau Panasonic SD Card. Singurul aparent dezavantaj al seriei îl reprezintă numărul redus al slot-urilor PCI, numai 3 pentru AT7, respectiv 4 pentru IT7. Ținând cont însă de facilitățile încorporate pe cele două plăci, nevoia de expansiune este una redusă. Soluțiile MAX reprezintă din punctul de vedere Abit adaptarea companiei la noile cerințe ale utilizatorilor și la tendințele impuse de noua lume digitală.



Deși se anunțase puternic, ALI MERGE CU ÎNCETINITORUL



DEȘI a reușit să capteze nu cu mult timp în urmă atenția publicului, lansând primul chipset cu DDRAM pentru procesoare AMD (AliMagik1), Ali pare să fi prins din nou culoarul greșit și cu ocazia CeBIT-ului nu a reușit să prezinte nici un produs nou. Ceea ce a reușit să facă însă este să definitiveze, după destul de mult timp, chipset-ul de Pentium 4: ALI ALADDIN P4 și versiunea sa integrată CyberALADDIN P4. ALADDIN P4 este un chipset puternic, cel puțin pe hârtie, care dacă ar fi apărut măcar la câteva luni după ce a fost anunțat ar fi avut un impact deosebit. Acesta este compus din northbridge-ul M1671 și din southbridge-ul M1535D+. Combinația acestora două a dus la realizarea unui chipset ce utilizează FSB400, deci un standard pe cale de a fi schimbat, memorie DDRAM333 și utilizarea unei interfețe UltraATA133. Spre deosebire de acesta, versiunea sa integrată, deși numele nu ar spune-o, este o versiune inferioară din punct de vedere al caracteristicilor. Astfel, chipset-ul nu poate utiliza decât memorie DDRAM266. Soluția integrată constă în faptul că chipset-ul include un chip video Trident CyberBlade XP, nume care nu ne duce cu gândul nici pe departe la performanțe deosebite. Acestea sunt noutățile pe care Ali le-a prezentat cu ocazia CeBIT-ului, aceasta vă oferim și noi. A, și încă ceva, cea mai urâtă pereche de ochelari de pe planetă a fost oferită gratuit cu ocazia CeBIT-ului... chiar în standul Ali.



P4X333

VIA CONTINUĂ PE PENTIUM 4



Suita de procese la care Via a fost supusă din partea Intel nu au făcut decât să încurajeze se pare cunoscutul producător și astfel a fost lansat chipset-ul P4X333. Principala noutate pe care chipset-ul o aduce este suportul DDR333 care va fi disponibil și pentru noile procesoare Intel în bus 533. Noile tehnologii nu se vor opri însă aici iar plăcile cu acest chipset vor beneficia de port AGP 8X, interfață UltraATA/133 și posibilitatea de a utiliza un număr de 6 porturi USB2.0.

A avut loc debutul IGP-urilor Radeon

ATI SE LANSEAZĂ ÎN DOMENIUL PLĂCILOR DE BAZĂ

APRIGA concurență dintre ATI și NVIDIA nu putea sta în mod cert la infinit în domeniul chipset-urilor grafice și competiția s-a extins odată cu lansarea de către ATI, în perioada CeBIT-ului, a IGP-urilor Radeon. Prin această lansare, ATI depășește din punct de vedere al diversității chipset-urilor nForce și se instalează deja în topul providerilor de soluții pentru plăci de bază, indiferent dacă este vorba despre sisteme desktop Pentium 4 sau AMD sau sisteme mobile. Mai mult, se poate spune că ATI a ochit locurile libere de pe piață și a creat soluții chiar pentru acelea, nemergând în totalitate pe ideea NVIDIA de a fi primul pe piață la un anumit capitol, și a concura cu giganți în domeniul chipset-urilor de plăci de bază. Mai mult, ATI a prezentat și două versiuni de southbridge care pot fi cuplate cu northbridge-urile oferite tot de companie.

INTEGRARE

După modelul NVIDIA, ATI a prezentat atât chipset-uri cu chipset video integrat cât și chipset-uri care lasă complet la latitudinea utilizatorului alegerea acceleratorului grafic. Placa ce se află în soluția Radeon este Radeon7000, sau cel puțin așa dorește ATI să ne convingă. Motivul este că facilitatea principală suportată de acest chip este HydraVision, facilitate care de fapt nu se regăsește pe Radeon7000 ci pe RadeonVE. Așa deci, imaginea și performanța 2D/3D vor fi asigurate de o placă hibrid, și nu de o placă ce a mai fost comercializată de ATI până acum. Mai mult, performanța ei va fi foarte redusă, și, mai mult ca sigur va fi inferioară chiar și MX-ului prezent pe plăcile nForce, în condițiile în care acest MX a fost oricum o mare dezamăgire pe aceste plăci din partea NVIDIA.

SOLUȚII DESKTOP AMD - RADEON IGP320

ATI nu s-a avântat prea serios în sectorul

procesoarelor AMD și pentru sisteme desktop un singur chip este acum disponibil. Radeon IGP320 va avea Radeon7000 integrat și se va orienta în primul rând spre segmentul low-end. Opțiunile standard, FSB-ul 266/200 nu spun de altfel nimic ieșit din comun. Chiar dacă prețurile finale pentru aceste soluții nu au fost încă anunțate, o discuție pe care am avut-o în perioada CeBIT-ului cu oficialii FIC (primul integrator al acestor chipset-uri) ne-a făcut să înțelegem poziționarea acestui chipset care țintește ca nivel de piață segmentul ocupat acum de VIA KM266 și nici pe departe cel spre care merge NFORCE. Mai mult, performanța plăcii ce utilizează chipset ATI era de aproximativ 1500 de puncte în 3DMark2001 în timp ce soluția Via se orienta în jurul cifrei de 800. Prețul este însă în ultimă instanță cel care va dicta segmentul de piață pe care chip-ul Radeon se va afla.

SOLUȚII DESKTOP INTEL - P4 - RADEON IGP 330/340

Spre deosebire de NVIDIA care s-a concentrat numai pe segmentul AMD, ATI aduce și două soluții pentru Pentium 4, una pentru prezent și alta pentru viitor. Ambele chip-uri vor avea Radeon7000 integrat, ca soluție video. IGP330 este soluția de prezent ce oferă

FSB400, în timp ce IGP340 are deja disponibil FSB533. Din punct de vedere al facilităților ATI, sunt prezente tehnologiile Pixel Tapestry™, Hyper Z™, Video Immersion™ și HydraVision.

SOLUȚII MOBILE - IGP320M / IGP340M

Și în acest segment, ATI a acordat atenție atât integratorilor de Intel (prin 340M) cât și celor de AMD (320M). Ambele chip-uri beneficiază de consum scăzut de energie ca și de power management deja ajuns la un nivel foarte ridicat datorită experienței ATI în domeniul notebook-urilor. Tehnologiile comune celor două chipset-uri sunt PIXEL TAPESTRY™, HYPER Z™ și HYDRAVISION în



FIC VT31V

ATI, ACUM FRATELE LUI PENTIUM 4

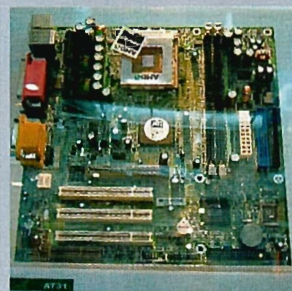


FIC s-a orientat pentru această placă direct spre chipset-ul 340, neacordând importanță lui 320, considerat prea de generație actuală. Sunt astfel suportate FSB-urile de 400 și 533, necesare procesoarelor de generație viitoare. Formatul plăcii este unul micro-ATX, de 9,6x9,6", indicând o orientare a plăcii spre segmentul value și nu spre unul al performanței de top. Placa de altfel va avea numai 3 slot-uri PCI pentru

posibilele extensii de viitor. Procesorul Pentium 4 îi va fi alăturată de FIC memoria DDRAM266, fiind posibilă instalarea a maxim 2Gb de memorie pe cele 2 bank-uri disponibile. Placa va beneficia de ATA100, placă de rețea integrată și nu în ultimul rând de 6 porturi USB2.0. Ca opțiune pe unele modele va fi prezent un chip de sunet cu 6 canale.

FIC AT31

COMBINAȚIE INTERESANTĂ ATI-VIA



Soluția FIC pentru procesoare AMD de la ATI se concretizează prin combinația dintre northbridge-ul IGP320 și southbridge-ul VIA 686B. Iată că FIC nu a ales varianta southbridge-ului de la ATI, chiar dacă aceasta nu ar fi însemnat modificarea în rău a opțiunilor plăcii, ci, din contră, în bine, 686B-ul folosit nesuportând USB 2.0. Memoria plăcii va fi DDRAM266, cantitatea maximă utilizabilă fiind de 2Gb pe cele

2 bank-uri disponibile. Și în acest caz, avem de a face cu o placă format microATX cu numai 3 slot-uri PCI și un slot CNR, menite să reducă pe cât posibil costul soluției și a o aduce în segmentul value. Placa video integrată va fi Radeon7000 iar cea de sunet AC97, aceasta fiind aflată în 686B. Pe toate modelele va fi prezentă și o placă de rețea Realtek 8100BL iar harddisk-ul va putea fi utilizat la ATA100.

timp ce 320M include suplimentar și VIDEO IMMERSION™.

SOUTHBRIDGE IXP200/250

Odată cu aceste soluții, ATI a prezentat și două viziuni de southbridge, ambele cu destul de multe opțiuni interesante. Acestea pot fi integrate northbridge-urilor prezentate și au ca cele mai atractive facilități USB 2.0, 3Com Ethernet și chip de sunet cu 6 canale. În esență cele două chipset-uri sunt identice, 250 având în plus opțiunile wake-on-lan și DMI, fiind astfel mai mult orientat spre piața business. Singura

noutate pe piața mondială neintegrată aici este UltraATA133, ambele southbridge-uri fiind maxim capabile de ATA100.

IMPLEMENTĂRI FIC

FIC a fost prima firmă care a prezentat plăci de bază structurate pe IGP-urile AMD. Sample-urile evidențiate însă în perioada CeBIT-ului mai au mult de progresat conform declarațiilor oficialilor FIC, și de abia în luna iunie se va putea începe producția acestora la scară largă. Despre acestea puteți citi chiar în căsuța dedicată.

Odată cu anunțarea suportului DDR400 și AGP8X,

SIS DUCE STINDARDUL NOILOR TEHNOLOGII

MULȚI ani a stat SIS adormit, fiind parcă surprins și lăsat pe drum de evoluția prea rapidă a tehnologiei. Anul 2001 a constituit însă un revirmament deosebit pentru companie care s-a reimpus pe piață cu noi soluții, neașteptat de competitive. CeBIT-ul a venit să demonstreze revenirea SIS care oferă acum o suită întreagă de noi chipset-uri, noi soluții și nu în ultimă instanță 2 facilități în premieră pe piața AGP8X și DDR400.

PENTIUM 4, DESCĂTUȘAT

Accentul SIS a fost din nou pus pe Pentium 4, acolo unde SIS deja punctase foarte bine până acum cu SIS645. Astfel, au fost lansate și făcute disponibile pentru implementare 2 chipset-uri pe care firma le plasează în domeniul "mainstream". Este vorba despre SIS645DX și SIS648. Primul chipset menționat (SIS645DX) este disponibil deja din prima parte a lui 2002 și reprezintă versiunea finală pe care SIS i-a dat-o lui 645. El astfel beneficiază de toate avantajele acestuia (DDR333, AGP4X) însă oferă în plus suport pentru procesoarele Intel în BUS 533. Acest chipset poate fi combinat cu 2 southbridge-uri diferite, ambele de la SIS. Este vorba o dată de 961, un southbridge dedicat zonei value ce oferă ATA100, USB1.1 și sunet pe 6 canale și în al doilea rând de 962, un chipset dedicat deja consumatorului care dorește ultima tehnologie și căruia i se oferă ATA133, USB2.0, conectori 1394A și sunet pe 6 canale.

Cel de-al doilea chipset prezentat SIS648, este soluția de viitor pentru home user de la SIS, ce va fi disponibilă la sfârșitul primului trimestru 2002 și va beneficia de DDR400 și de AGP8X. Chipset-ul SIS648 beneficiază și de posibilitatea utilizării unui southbridge SIS 963 care oferă de asemenea cele mai noi standarde prezente pe piață, incluzând ATA133, USB2.0 și 1394A (firewire).

Shing Wang, Senior Vice President al SIS a declarat cu ocazia anunțării acestui chipset că "fiind primii care lansăm pe piață produse ce utilizează DDR400 și AGP8X dovedește că avem capacități foarte puternice de R&D și suntem determinați să devenim liderul tehnologic al acestei industrii". Între aceste două chipset-uri, SIS a plasat, chiar dacă nu corect numeric, alte două chip-uri. Este vorba despre SIS650 (un SIS645 ce va beneficia de chip video integrat) și SIS651 (un chip 645DX ce va beneficia de chip video integrat). Numerotarea SIS a dat ceva bătaie de cap utilizatorilor, din moment ce ordinea lor, în funcție de performanță și opțiuni este 645, 650, 645DX, 651 și, în final, cel mai performant, 648. Suportul de care aceste platforme se bucură este unul deosebit, Abit, Acorp, Asus, AOpen, DFI, ECS, FastFame, Gigabyte și Soltek prezentând deja soluții bazate pe cel puțin unul dintre aceste chipset-uri.



AMD, CHIPSET-URI LA PAȘ

Anul trecut SIS ne-a impresionat cu SIS735 iar acum o va face cu noul SIS745. Acesta nu beneficiază de un southbridge, fiind un chip cu totul integrat în care se află practic ambele părți, atât northbridge cât și southbridge. Facilitățile sale au ATA100, 6 porturi USB 1.1 și memorie DDR333. Se pare astfel că AMD-ul a pierdut un tempo din punct de vedere al suportului noilor tehnologii. Ceea ce SIS pregătește însă are darul de a mai liniști fanii AMD. Chiar dacă detaliile foarte multe nu sunt anunțate, SIS are deja în lucru 2 noi chipset-uri pe care le va finaliza în cel de-al doilea trimestru 2002. Este vorba pe de o parte de chipset-ul SIS746, o versiune adaptată a lui SIS745. Spre deosebire de acesta care este un chipset integrat, SIS746 va fi alcătuit din northbridge și southbridge. Acest lucru înseamnă din start posibilitatea adăugării de noi tehnologii, începând cu ATA133 și USB2.0, două foarte importante facilități

căutate de utilizatori.

Cel de-al doilea chip anunțat, denumit SIS755 va apărea în decursul lunii Mai și va oferi deja AGP8X și, destul de probabil, suport pentru DDR400. SIS nu a dezvăluit multe detalii despre acest chip, preferând o surpriză plăcută făcută utilizatorilor.

PERFORMANȚA NU ESTE PENTRU TOȚI

Piața IT nu este realizată în mod evident numai din performanță, mulți cumpărători orientându-se spre segmente mai joase de preț. Pentru a se adapta și acestei zone, SIS a lansat o versiune "lite" a lui SIS745, un chipset integrat menit să satisfacă și consumatorul mai puțin pretențios. Acesta nu va mai fi un chip integrat și va fi format din northbridge și southbridge. Northbridge-ul va fi SIS740 și, spre deosebire de SIS745 nu va mai utiliza memorie DDR333 ci DDR266. În schimb, el va avea o placă video integrată, menită să îl salveze pe utilizator de orice alte investiții suplimentare. Maximum de memorie utilizabilă va fi 3Gb, câte 1Gb pe fiecare din cele 3 bank-uri de memorie disponibile. Southbridge-ul utilizat va fi SIS961, același pe care firma îl recomandă în segmentul Pentium 4 value. El va utiliza maxim ATA100, porturi USB 1.1, va avea integrat LAN 10/100 și va beneficia de chip de sunet pe 6 canale. Acest segment de piață este foarte căutat în ultimul timp și astfel SIS va trebui să concureze pe acest segment cu KM266 de la Via și cu Radeon320 de la ATI. Indiferent de concurenți, chipset-ul SIS se anunță foarte interesant, știut fiind experiența în zona value pe care firma a dobândit-o de-a lungul anilor.

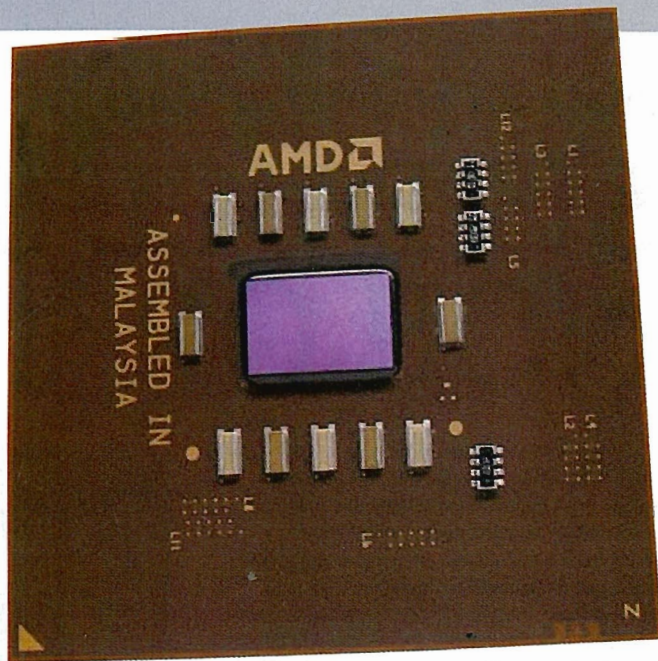
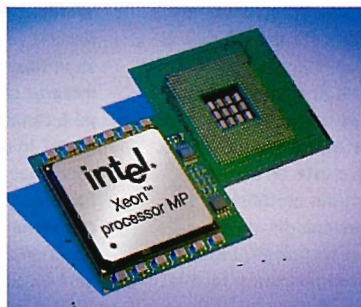
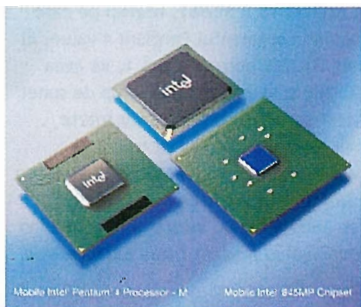
Ascunzându-se prin CeBIT INTEL PREFERĂ ZONA BUSINESS



DACĂ AMD și-a susținut campania de la CeBIT prin anunțarea de noi procesoare și noi tehnologii, Intel a renunțat complet la a se promova segmentului home-user/home-entertainment și a abordat târgul dintr-o postură orientată exclusiv spre business.

Astfel, singurul anunț legat de procesoare pe care Intel l-a făcut a fost lansarea noilor procesoare Xeon cu Level 3 Cache integrat, soluții ce au darul de a îmbunătăți cu circa 30% performanțele serverelor bazate pe procesoare Intel. Versiunile XeonMP care au fost lansate cu ocazia CeBIT-ului sunt cele la 1.4, 1.5 și 1.6 GHz. Procesoarele beneficiază de un cache adițional level 3 de 1Mb sau 512Kb "on-die", tehnologie Hyper-Threading și microarhitectură proprietară Intel: NetBurst. Mike Fister, Senior Vice President and General Manager for Intel's Enterprise Platform Group a declarat cu această ocazie că

"adăugarea unui nou set de feature-uri ce au darul de a crește performanța, cum sunt 3 niveluri de cache pentru procesorul nostru considerat deja lider al industriei, are darul de a mai ridica încă o dată stacheta pentru competitori". Chiar dacă nu a fost lansat cu ocazia CeBIT-ului, la standul Intel a fost demonstrat cel mai puternic procesor pentru sisteme mobile: Pentium 4-M care rulează la 1.6 și 1.7GHz alături de platforma i845 dedicată acestuia. Aceste procesoare sunt deja standardul pentru o nouă generație de laptop-uri, asigurând o viață mult mai lungă a bateriei, performanță deosebită și nu în ultimul rând capacități wireless. Singurul lucru care ne-a surprins la acest târg privind prezența Intel este că standul firmei s-a aflat într-un loc foarte greu de găsit, într-o hală care nu are nici o legătură cu procesoarele sau multimedia, fiind, surprinzător, mult prea rece pentru utilizatorul obișnuit de PC.



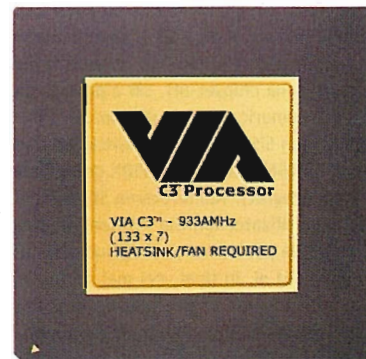
Thoroughbred va fi curând pe piață AMD TRECE LA 0.13

AMD a utilizat CeBIT-ul atât pentru a-și lansa noi produse, cât și pentru a-și arăta susținerea pentru domeniul gaming-ului. Standul AMD a fost astfel plasat în zona multimedia, lângă standurile unor producători ca Acorp, Leadtek, Via, Hercules, NVIDIA sau ATI. Primul anunț important realizat de AMD este trecerea la un proces de fabricație în 0.13 micrometri. Astfel, noile procesoare AMD, nume de cod "Thoroughbred" vor fi fabricate în această tehnologie și vor fi disponibile începând chiar din luna martie. Noul "miez" este astfel cu circa 38% mai mic decât cel folosit pentru procesoarele AthlonXP, lucru pe care Bill Siegle, Senior Vice President și Chief Scientist, Technology Operations de la AMD îl apreciază astfel: "Faptul că AMD poartă stindardul în tehnologia de producție și extraordinarele capacități de design asigură că acest mic miez ne va oferi multe avantaje în viitor". Tot el, apreciază că "cel mai apropiat concurent AMD a anunțat de curând procesoare pe 0.13 micrometri însă acestea sunt cu circa 83% mai mari decât cele AMD". Totodată, la debutul CeBIT-ului, AMD a anunțat lansarea procesoarelor Athlon MP 2000+, Athlon 4 1600+ și Athlon XP 2100+, acesta din urmă fiind ultimul procesor fabricat în tehnologie de 0.18 micrometri. În plus, AMD a avut noi prezentări ale viitorului său procesor "Hammer" care va fi disponibil la sfârșitul anului, va fi fabricat în tehnologie SOI (Silicon-on-Insulator) de 0.13 micrometri.

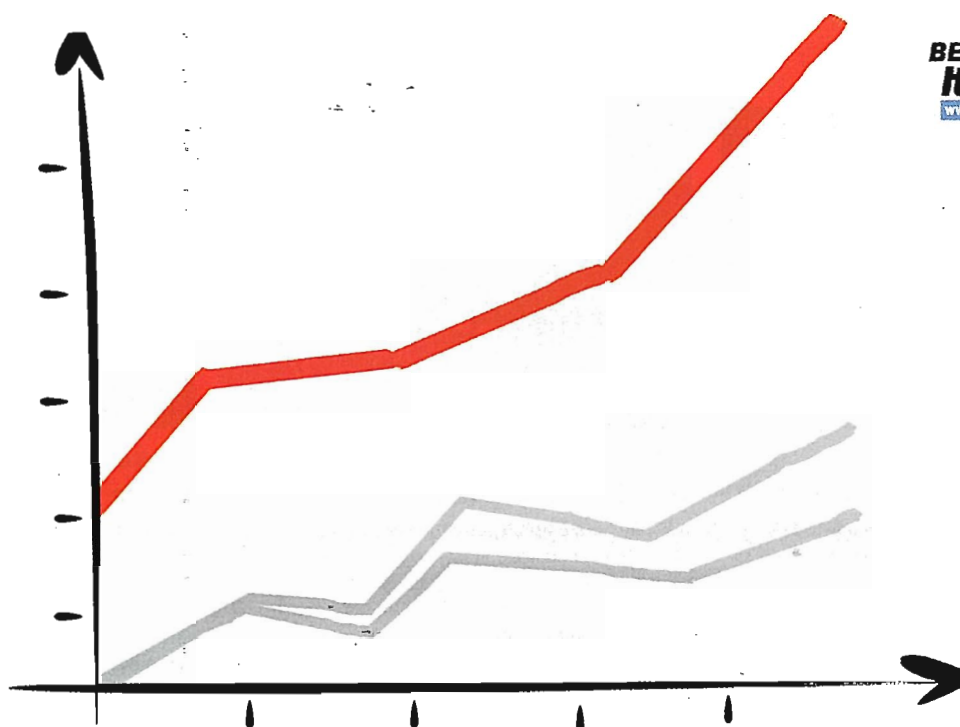
De dragul de a avea un procesor VIA MERGE PE C3

Via nu a pierdut oportunitatea de a mai adăuga, cu ocazia CeBIT-ului, încă o cărămidă la temelia imaginii procesoarelor C3 pe care se chinuie atât de mult să le impună pe piață. Procesorul prezentat este dedicat în special pieței laptop-urilor și funcționează la viteza de 933Mhz. Consumul realizat de acest procesor este de 6 wati, în timp ce utilizează un voltaj de numai 1.35 volți.

Consumul este într-adevăr foarte redus, asigurând o viață mult mai lungă bateriei laptop-ului. Construit în 0.13 micrometri procesorul este dotat cu 128K cache Level 1 și 64K cache Level 2 oferind suport pentru FSB 133/100.



0 afacere bună începe cu un câștig sigur!



**BE SURE
It's Legal**

www.microsoft.com/piracy/howtotal/

Cumpărați până la data de **1 iunie 2002** un calculator cu sistemul de operare Windows XP Home Edition sau Windows XP Professional Romanian și participați astfel la tombolă, unde puteți câștiga o minicombină SONY sau un radio cu ceas SONY!



Microsoft
Windows xp
Home Edition



Microsoft
Windows xp
Professional

MB TRANSCEND TS-AKT4/A, VIA KT133A, ATA 100,
1xAGP/5xPCI/1xAMR/1xISA, FSB 266, AC97, ATX
AMD THUNDERBIRD 1400MHz, Socket A, FSB 266
DIMM 256Mb PC-133 TRANSCEND, OEM
HDD 40,0GB SEAGATE UATA/100
RIVA TNT2 32MB M64, AGP
CD-ROM 52X CYBER DRIVE
15", 1280X1024/60Hz, 0.28mm, digital, TCO 95/99
WINDOWS XP Home Edition English for Romania only, OEM
STEREO SPEAKERS, KEYBOARD, MOUSE, PAD

PREȚ: **615 USD** (fără TVA), 2 ani garanție

MB TRANSCEND TS-AVE3/B, VIA694X, ATA 100,
1xAGP/5xPCI/1xISA/1xAMR, AC97, ATX
INTEL CELERON FCPGA 1100/100MHz, 128K w/cooler
DIMM 128Mb PC-133 TRANSCEND, OEM
HDD 40,0GB SEAGATE UATA/100
RIVA TNT2 32MB M64, AGP
CD-ROM 52X CYBER DRIVE
15", 1280X1024/60Hz, 0.28mm, digital, TCO 95/99
WINDOWS XP Professional Romanian, OEM
STEREO SPEAKERS, KEYBOARD, MOUSE, PAD

PREȚ: **587 USD** (fără TVA), 2 ani garanție

În plus, dacă achiziționați și Office XP SB Romanian

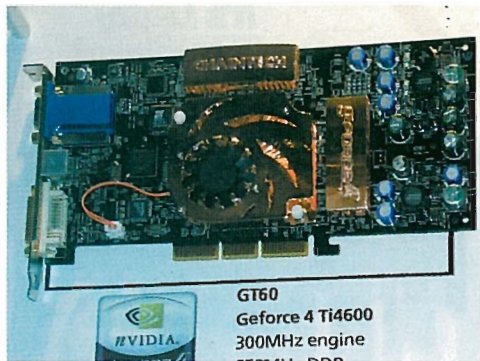


Microsoft
Office xp
Small Business

primiți, **GRATUIT**, un CD Writer CyberDrive!

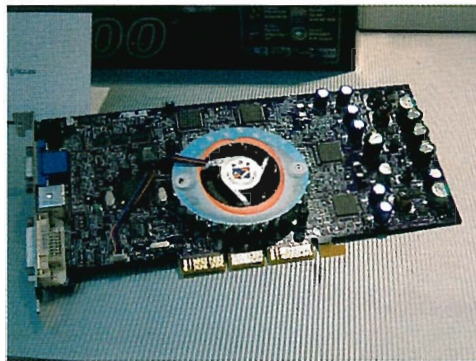


ProVision
IT DISTRIBUTION



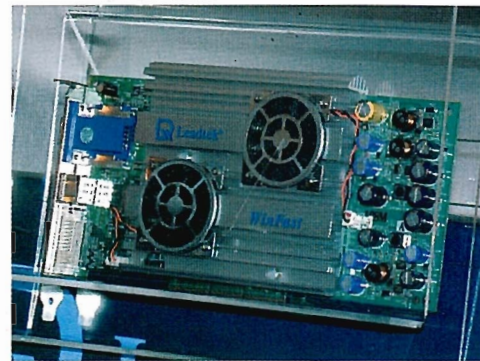
Chaintech GT60
Standardul debutului în domeniu

Este pentru prima oară când Chaintech este la nivelul topului pieței cu produsele sale. Obișnuiți să producă numai plăci de bază și acestea în mare majoritate dedicate integratorilor și nu părții de retail, Chaintech debutează în domeniul marii performanțe și pe tărâmurile grafice. Placa nu prezintă veleități deosebite, având ca singure dotări conectorii DVI și TV-Out. Sistemul de răcire este unul standard, orientat mai mult spre design decât spre eficiență. Se remarcă lipsa oricărui joc în pachet ceea ce înseamnă că cei la Chaintech nu doresc să se lupte cu marii producători pentru segmentul hi-end ci să ofere soluții puternice la preț cât mai bun.



ASUS 8460 Ultra Deluxe
Dotări "deluxe", valoare maximă

Așa cum ne-a obișnuit, pentru cele mai atractive plăci ale unei anumite clase, Asus are pregătită și o versiune Deluxe. Aceasta este de altfel și cea prezentată la CeBIT pentru placa ce utilizează chipset-ul NVIDIA Ti4600. Placa din imagine, afișată și de Asus în stand nu este aproape sigur versiunea finală, memoriile necesitând răcire la viteză la nivelul de viteză necesar pentru a fi utilizate pe o astfel de placă. Noțiunea "deluxe" scoate în evidență conectorii DVI, TV-Out și Video-In, alături de ochelari 3D prezenți în pachet și jocurile Aquanox și Midnight GT. Chipset-ul plăcii funcționează la 300MHz în timp ce al memoriei rulează 325MHz DDR.



Leadtek A250 Ultra
Răcire Bi-Turbo pentru overclocking

Unul dintre punctele prin care Leadtek a ieșit mult în evidență în ultimul timp sunt soluțiile din ce în ce mai performante de răcire pe care le aplică pe chipset-ul și pe memoriile plăcilor sale. A250Ultra este chiar apogeul acestui domeniu cu un radiator care acoperă PCB-ul aproape complet atât pe față cât și pe spate. Mai mult, soluția este susținută de două ventilatoare plasate peste această masă imensă de răcire. Ca dotări suplimentare, sunt prezente un conector DVI, unul TV-Out și 2 jocuri: Dronex și Gunlok. Din punct de vedere al frecvențelor, placa respectă standardele NVIDIA și astfel chipset-ul rulează la 300MHz iar memoria la 325MHz DDR.

Linia SILURO de la Abit devine o serie în toată regula

ABIT CONSOLIDEAZĂ DOMENIUL ACCELERATOARELOR GRAFICE

Devenită celebră odată cu placa ce a folosit chipset-ul GeForce3, seria Siluro pare acum mai complexă ca niciodată. Abit suportă astfel toate chipset-urile grafice de nouă generație de la NVIDIA, oferind potențialilor utilizatori cele mai populare arome, începând cu GeForce4 MX420 și terminând cu Titanium 4600. Plăcile Abit beneficiază de răcire activă (cu excepția plăcii GF4 MX SD ce folosește chipset-ul MX420) iar seria Titanium este dotată și cu răcire pentru memoriile instalate pe placă. Toate modelele cu excepția lui MX420 beneficiază și de TV-Out iar seria Titanium alături de MX460 și de conector DVI. Ceasurile memoriei și ale procesoarelor sunt cele standard specificate de NVIDIA, plăcile dorindu-se soluții pentru utilizatorii care doresc performanțe foarte bune dar nu sunt interesați în mod deosebit de overclocking.



Noi chipset-uri performante
ZVONURI MATROX

Chiar dacă Matrox nu a fost prezent la CeBIT cu gama sa de plăci video, chiar înaintea acestuia au fost lansate o serie de zvonuri privind un posibil chipset pe care Matrox l-ar avea în lucru. Numele de cod al chipset-ului pe care se pare că Matrox l-ar avea în lucru este Parhelia. Acesta, care va fi dat publicității oficial abia peste câteva luni este compatibil DirectX9 și este dotat cu 4 pixel și 4 vertex shader pipelines. Memoria și chipset-ul se zvonește că vor avea 300MHz ce va duce la o lățime de bandă de 19.2GB/secundă. Dacă acestea sunt numai zvonuri, rămâne însă ca viitorul să ne confirme.

Mini-concurență pentru NVIDIA
KYRO II SE

Cu ocazia CeBIT-ului, o nouă versiune a chipset-ului Kyro II a fost prezentată de către PowerVR. Aceasta rulează o frecvență superioară versiunii anterioare și anume 200MHz. Mai mult, el este compatibil cu DirectX 8.1, suportă motorul Transform & Lighting și poate realiza FSAA 4X și nu doar 2X ca în cazul versiunii anterioare. Imediat ce acest chip a fost lansat, deja s-au dat publicității și știri despre colaborarea VIA-STMicroelectronics. În cadrul acestei colaborări, VIA ar urma să cumpere tot ceea ce ține de chipset-ul Kyro III și toată tehnologia de viitor realizată în acest moment de producătorii chipset-ului.

Decis să iasă din anonim,
SIS REVINE IN DOMENIUL GRAFIC



Plăcile video cu chipset-uri SiS sunt binecunoscute celor care au dorit să investească o sumă minimă pentru a obține posibilitatea de a vedea imagine pe monitor. SiS promite însă că nu acela este nivelul său și din acest motiv s-a prezentat la CeBIT cu noul chipset video SiS330. Primul feature pe care SiS îl recomandă pentru această nouă soluție este suportul AGP8X, standard deja al viitorului. Tehnologia care îl va însoți va fi motorul "Pixelizer", care poate

modifica lumina și efectele de pe suprafața obiectelor pentru ca acestea să pară cât mai realiste. Suportul API va fi asigurat printr-o compatibilitate deplină cu DirectX8.1, chipset-ul suportând Volume Texture, Bump Mapping, Cubic Mapping, BRDF și Shadow Mapping. Chiar dacă poate nu ne-am fi așteptat, o placă ce va folosi acest chipset va fi capabilă de Hyper Full Scene Anti-Aliasing. SiS330 oferă de asemenea posibilitatea realizării de Dual Display pentru cei ce dețin 2 monitoare și oferă și compatibilitate cu OpenGL 1.3. Primele mostre ale acestei plăci sunt deja disponibile, producția în masă urmând să înceapă în cel de-al doilea trimestru al anului.

ghidul[®]

comercial al
BUCUREȘTIULUI

UTIL ÎN ORICE ÎMPREJURARE

Tel./Fax: 210.75.00
E-mail: ghidcom@nikan.ro
www.ghidcomercial.ro

Pentru că
ați avut
amabilitatea
să citiți
ceea ce scrie aici,
noi vă oferim
un discount de

10%

pentru orice contract
de publicitate încheiat
dacă ne contactați

Dumneavoastră!



Canon Bubble Jet S820

CALITATE FOTOGRAFICĂ LA O FRAȚIUNE DE COST

Celor interesați de imprimante inkjet, Canon a folosit oportunitatea CeBIT-ului pentru a le propune o combinație între cel mai bun motor de imprimare prezent în S800 premiat de *Technical Image Press Association (TIPA)* și EISA (European Sound and Imaging Association) și un preț cu 40% mai scăzut decât al celui mai apropiat competitor. S820, urmașul lui S800, îmbină calități foarte bune de imprimare (6 culori, 2400 dpi, MicroFine Droplet Technology) cu o viteză ridicată, fiind capabil să realizeze un A4 full color în mai puțin de 2 minute și o imagine 4"x6" fără margini (deoarece S820 poate realiza și astfel de print-uri) în aproximativ 1 minut. Această viteză este apreciată de Canon ca fiind cu 30% mai bună decât cea a concurenților săi direcți. Tehnologia proprietară MicroFine Droplet are rolul de a oferi un control foarte exact al cernelii în momentul plasării ei pe pagină, a formei și a densității imprimate, având rolul de a crește vizibil calitatea imaginii rezultate. Dot-ul de 4 picolitri pe care S820 îl realizează oferă pentru fotografii o imprimare cu 49 de nuanțe pentru fiecare pixel pentru a crea un realism deosebit al imaginii. O nouă tehnologie proprietară Canon: Single Ink, oferă posibilitatea ca fiecare culoare să fie plasată într-un cartuș separat oferind maximum de eficiență din punct de vedere al utilizării cernelii și costurilor de imprimare. Conectarea se poate realiza atât pe port paralel cât și USB, toate sistemele Windows cât și MacOS fiind suportate.

Epson EPL-5900/EPL-5900L

IMPRIMARE LASER PENTRU TOATĂ LUMEA

Imprimantele laser sunt cunoscute pentru toată lumea ca bune dar scumpe, chiar dacă în timp oferă un raport calitate preț foarte bun. Pentru a fi oferit o accesibilitate mult mai ridicată acestui produs, Epson a lansat cu ocazia CeBIT-ului două imprimante laser considerate a se axa pe segmentul value al pieței. Astfel, EPL-5900L, dedicată lucrului de la un singur calculator și astfel în mod direct pieței home-office are un preț recomandat de 299Euro, în timp ce EPL-5900 ce poate fi folosită într-un mic workgroup are prețul de 509Euro. Ambele imprimante sunt monocrome și pot face față unui nivel de 15.000 de pagini imprimate în decursul unei luni. Viteza de imprimare oferită în ambele cazuri este de 12 pagini pe minut, rezoluția fiind de 1200 dpi reali în cazul lui 5900 și de clasă 1200 dpi pentru 5900L, oferind astfel o calitate foarte bună a imprimării. Gândite pentru a fi utilizate în spații mici și aproape de utilizator, imprimantele laser Epson beneficiază de sistemul "silent stand by" care face ca zgomotul produs de imprimantă să nu fie ridicat decât în momentele în care printează. Ambele imprimante se pot conecta fie pe port paralel fie pe USB existând posibilitatea accesării simultane de către 2 și 3 utilizatori pentru 5900L respectiv 5900.



Epson Stylus Photo 950

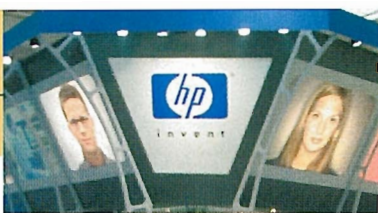
ȚINTA: IMPRIMAREA FOTOGRAFIEI



Punctul forte în care EPSON și-a format un foarte puternic nume pe piață este imprimarea cu ajutorul tehnologiei inkjet, iar ținerea steagului sus înseamnă lansarea de noi modele deosebite. Așa este și Stylus Photo 950 prezentat de EPSON cu ocazia CeBIT-ului, prima imprimantă din clasa ei care poate imprima cu o mărime a punctului de 2 picolitri, oferind adițional

instrumente pentru prins și tăiat hârtia pentru fotografiile dorite. Rezoluția la care pot fi imprimate imagini este deosebită, 2880dpi x 1440 dpi însemnând o calitate definitorie pentru fotografie. Ca și orice alt produs al firmei, Stylus Photo 950 beneficiază de ultimele tehnologii oferite de EPSON, astfel că este utilizat un sistem în care fiecare culoare este plasată în propriul cartuș având astfel 5 cartușe color diferite. În plus, pentru imprimarea alb-negru imprimanta poate utiliza simultan 2 cartușe negre oferind astfel o viteză deosebită de imprimare. Pentru că opțiunile speciale nu puteau lipsi, Stylus Photo 950 poate imprima direct pe fața CD-ului printr-un lăcaș special iar, în cazul imaginilor pe hârtie, poate imprima fără a lăsa nici un fel de margini la fotografiile. Prețul acestei imprimante va fi de 473Euro în timp ce un set de cartușe va costa 13.5Euro. SP950 nu va fi lansată în Europa de Est.





HP OfficeJet D155xi

IMPRIMANTĂ, FAX, SCANER, COPIATOR TOATE LA UN LOC

Lansările din ultima lună ale HP nu au mai vizat domeniul clasicei imprimări, fiind mult mai orientate spre segmentul small office/home office al pieței. Astfel, HP a continuat seria produselor all-in-one cu un nou device din seria OfficeJet. Lucrând pe clasicul format A4, D155xi oferă o multitudine de funcții pentru fiecare dintre compartimentele sale. Astfel, ca imprimantă este posibilă imprimarea a 19 pagini pe minut alb-negru la o rezoluție de 1200 dpi respectiv 16 pagini pentru color la o rezoluție de 2400x1200 dpi. Tray-ul poate ține simultan 150 de coli. Faxul integrat asigură posibilitatea comunicării atât în alb-negru cât și în color în timp ce modemul integrat de 33.6k duce la o viteză de 3 secunde per pagină transmisă. Din punct de vedere al scanării performanțele au darul de a fi foarte acoperitoare pentru orice birou datorită rezoluției optice de 1200x4800 dpi, în timp ce printr-un proces de îmbunătățire al scanării se poate ajunge la 9600 dpi. Copiatorul oferă peste funcția sa standard



posibilitatea măririi imaginilor de la 25 până la 400%. Viteza sa este de 18 pagini pe minut pentru copiile alb-negru și 16 pentru cele color, având posibilitatea de a executa consecutiv 99 de copii ale aceluiași document. Prețul lui D155xi de 899Euro este raportat foarte bine la toate caracteristicile care sunt oferite.

HP 4100 mfp

LASER INTEGRAT PENTRU CREȘTEREA PRODUCTIVITĂȚII

În lumina noilor tendințe ale pieței spre producții multi-funcționale HP a îmbunătățit una dintre platformele sale clasice (LaserJet 4100) pentru a o aduce la nivelul la care poate fi utilizată de un întreg birou pentru o multitudine de aplicații, inclusiv accesul la Internet prin e-mail. Imprimarea oferită de 4100 mfp este la nivelul de 24 de pagini pe secundă la maxim 1200 dpi, după un timp de

12 secunde pentru prima pagină. Procesorul său este la 250MHz iar memoria de 64Mb, existând posibilitatea extinderii cu ajutorul unui harddisk de 5Gb. 4100 mfp poate funcționa însă și ca un copiator, la acest nivel având o viteză de 24 PPM și o rezoluție de 600 dpi. Din punct de vedere al facilităților este posibilă micșorarea sau mărirea imaginii ca și posibilitatea aplicării de corecții imaginii ca întunecare/ luminare sau eliminarea fundalului. Facilitatea cea mai deosebită de care imprimanta beneficiază este posibilitatea trimiterii de e-mail-uri către mai multe adrese. Astfel, un document poate fi preluat de imprimantă cu ajutorul unui device suplimentar, scanat, indiferent dacă este vorba despre alb-negru sau color, convertit în JPEG, TIFF sau PDF și transmis mai departe pe e-mail. Acest modul opțional include mini-tastatură standard model QWERTY și keyboard numeric. Tot suplimentar, lui 4100 mfp i se poate atașa un modul de fax care îl poate face să funcționeze exact ca un fax obișnuit.



Epson AcuLaser C1000

LASER ȘI COLOR PENTRU MICILE COMPANII

Categoria imprimantelor laser a căpătat atenție din partea EPSON cu ocazia CeBIT-ului și la nivelul imprimării color. Noul ALC1000 oferă calitate, viteză și opțiuni pentru companiile mici, la un preț de 1658 Euro. Viteza imprimării alb-negru este una deosebită, de 20 de pagini pe minut în timp ce imprimarea color necesită un timp mai ridicat oferind 5 pagini pe minut. Nivelul imprimantei este însă unul de 35.000 de pagini pe lună, aspect foarte bun ținând cont că și caseta internă a imprimantei poate ține până la 500 de pagini simultan. AcuLaser C1000 este prima imprimantă laser color EPSON deschisă oricărei



conexiuni, ea având posibilitatea de a lucra pe port paralel, USB sau utiliza cardul de rețea inclus. Facilitatea interesantă în acest caz este posibilitatea de a lucra simultan cu imprimanta pe toate cele 3 conexiuni.



Kodak Professional ML500 Digital Photo Print System

IMPRIMARE DIGITALĂ PENTRU FOTOGRAFI

Dacă ați putut citi în urmă cu 2 numere în XtremPC despre o variantă pentru home office a imprimantei foto HP (Photosmart100), iată că acum puteți vedea propunerea Kodak pentru acest domeniu însă pentru alt segment de piață. Adresat în principal studiourilor, ML500 este un sistem de printare digitală ce poate realiza fotografiile de 20x25 cm în numai 13 secunde sau, până la 500 de printuri pe oră dacă se folosește o mărime a fotografiei de 13x18 cm. Imprimanta digitală folosește un sistem termic de imprimare ceea ce înseamnă pe de o parte o viteză de circa 6 ori mai mare decât a imprimantelor standard și posibilitatea de a fi folosită practic în orice tip de mediu. Adresat în principal laboratoarelor foto sau fotografilor profesioniști, ML500 are o reprezentare foarte bună a culorilor și posibilitatea de a imprima atât mat cât și lucios.

Sony DSC P31, P51, P71

FOCALIZEAZĂ ȘI FOTOGRAFIAZĂ RAPID ȘI EFICIENT



Sony nu s-a mulțumit cu adăugarea unui singur model deja popularei sale serii DSC și astfel cu ocazia CeBIT-ului a anunțat 3 noi modele. Toate sunt dedicate utilizatorului care dorește un înlocuitor pentru aparatul foto obișnuit, însă nu caută imagini care să le poată transforma în postere ci doar în simple fotografii. Prima cameră a acestei trilogii, P31, poate captura imagini la 2 Megapixeli și beneficiază de zoom digital 3X. P51 reprezintă un pas înaintea lui P31, având un sezoar CCD de 2 Megapixeli dar utilizând un zoom optic 2X și zoom digital 6X. DSC-P71 este topul seriei, având un CCD de 3.2 Megapixeli, zoom optic 3X și zoom digital 6X. Marcel Bettonville, Director - Sony Digital Imaging Europe a

apreciat că „În Europa, majoritatea fotografilor amatori doresc o cameră simplă „point and shoot” dar pe care să se poată baza”. Pentru a oferi această bază, Sony a implementat soluția tehnologică Super HAD CCD ce are rolul de a reduce „zgomotul” din imagine și a mări nivelul luminii din fiecare pixel pentru a obține un nivel calitativ mai ridicat al imaginii. Camerele funcționează pe baza unei baterii NiMH ce garantează o utilizare efectivă de 120 de minute sau 2400 de imagini. Așa cum ne-a obișnuit, Sony a introdus și facilitățile capturării de film în format MPEG la o viteză de 16.7 frame-uri pe secundă. DSC-P31 și DSC-P71 vor fi disponibile din aprilie în timp ce P51 doar din luna iunie.



Casio Exilim

CAMERA DIGITALĂ CA STIL DE VIAȚĂ

O premieră mondială prezintă la CeBIT o constituie seria de camere digitale Exilim de la Casio. Considerată a deveni o parte integrantă a vieții de zi cu zi, EXILIM EX-S1 are mărimea unei cărți de credit și dimensiunile de 11.3 mm grosime, 88mm înălțime și 55mm lățime având o greutate de 86 de grame. Sora ei mai mare, EXILIM EX-M1 include un player MP3 integrat, player de filme și posibilitate de înregistrare audio. EXILIM este considerată seria care arată reorientarea Casio spre o nouă piață după ce firma a fost un pionier al fotografiei digitale prin camera QV-10 lansată încă din 1995. Ambele camere beneficiază de caracteristici tehnice asemănătoare și anume posibilitatea de a captura 1.31 milioane megapixeli în format JPEG, DCF sau compatibil DPOF. Mediul de înregistrare încorporat este memorie flash cu o mărime de 14Mb dar pot fi utilizat și medii externe SD Memory Card sau Multi Media Card. Zoom-ul optic nu este disponibil pentru nici unul dintre modele ci doar cel digital, 4X. Pentru lucrul cu PC-ul se utilizează un docking station prin care camerele comunică prin port USB.



Sony Mavica MVC-CD400

DEPĂȘIREA BARIEREI DE 4 MEGAPIXELI

Orientată spre performanță și spre acumularea celor mai noi tehnologii, seria Mavica de la Sony a depășit bariera celor 4 Megapixeli. CD400 continuă tradiția stocării imaginilor pe CD cu ajutorul unui CD-RW inclus în cameră și acest lucru se va face cu ajutorul unui Gigapack de 1 Gb de stocare, compus din 5 discuri CD-R și 1 disc CD-RW. Mai mult, conectată la un PC, camera poate funcționa ca un CD-RW obișnuit. Tehnologia Hologram AF de care CD400 beneficiază are rolul de a îmbunătăți focalizarea în condiții de luminozitate scăzută sau chiar în întuneric. Capacitatea de multi-burst poate captura până la 16 imagini într-un singur fișier JPEG, ceea ce face ca scenele în mișcare să poată fi capturate în întregime.

Panasonic LUMIX DMC-L5

TOPUL DE LINIE AL SERIEI LUMIX

Considerată cea mai performantă cameră a seriei, LC5 imbină toate facilitățile celorlalte camere (despre care puteți citi mai jos) aducând chiar în plus unele noi. Lentilele utilizate sunt lentile Leica DC Vario Summicron ce sunt alăturate unui CCD de 4 Megapixeli, unui ecran LCD de 2.5" și unui zoom optic 3X. Fotografiile realizate se pot salva la rezoluția maximă de 2240x1680 pixeli dar pot fi salvate și filme în format Quicktime pe vitoare cartele SD de 512Mb.



Panasonic LUMIX DMC-LC40

PROFESIONIȘTII RECUNOSC LENTILELE

Lentilele Leica Summicron sunt foarte cunoscute în lumea fotografiei și pe acest atu s-a bazat și Panasonic în realizarea acestei camere care le utilizează. Cu un CCD de 4 Megapixeli, camera se încadrează în sectorul performanței de top oferind totodată și zoom optic 3X ca și posibilitatea realizării de focus între 7 și 21 mm. Setarea modului rapid face ca 4 fotografii să poată fi capturate în numai o secundă, rezoluția maximă la care acestea pot fi capturate fiind de 2240x1680. Stocarea se realizează pe memory card SD. Apariția camerei este programată pentru luna aprilie la un preț de 799 Euro.

1

Panasonic LUMIX DMC-D7

ELEGANȚĂ ÎN ASPECT ȘI IMAGINE

Versiunea Panasonic pentru camera de buzăr este DMC-D7. Destinată publicului larg care dorește să captureze instantanee fără a se preocupa de facilități numeroase camera oferă un CCD ce poate captura până la 2.1 Milioane de pixeli. Lentilele utilizate sunt LEICA DC Vario Elmarit, rezultate din colaborarea Panasonic cu faimosul producător de camere foto. Stocarea se va realiza pe un card SD, proprietar Panasonic de 8Mb pe care pot fi stocate 66 de imagini în format 640x480. Greutatea camerei este de 150 de grame, prețul 499 Euro iar apariția ei s-a produs chiar în luna martie.

2

Panasonic LUMIX DMC-LC20

IMPORTANȚA KNOW-HOW ÎN FOTOGRAFIA DIGITALĂ

LC20 este considerată o cameră de nivel entry-level pentru seria LUMIX. Pentru ca această cameră să aibă un succes deosebit Panasonic a combinat un CCD de 2.1 Megapixeli foarte recent dezvoltat cu lentile Leica DC Vario Elmarit. Noua tehnologie permite pe lângă obținerea unor culori mai bune și capturarea de 5 frame-uri într-o secundă. LC20 poate realiza zoom optic 3X și zoom digital 2X având o distanță focală de la 5.4 la 16.2 milimetri (echivalând cu o cameră de 35mm cu o distanță focală între 35 și 105 mm). Bateriile utilizate pot fi nickel-hidrogen sau simple baterii alkaline.

3



1

LEICA



2

LEICA



3

Benq DC2110

IMAGINEA TA, ACUM PENTRU TOȚI

Noua serie de camere digitale DC de la Benq include și un segment dedicat prezentării TV a imaginilor realizate și DC2110 este exponentul acestui segment. Camera are o conexiune TV ce suportă atât standardul PAL cât și NTCS și permite utilizatorului ca pe lângă imagini să poată captura și filmulețe de până la 20 de secunde. CCD-ul camerei este de 2.1 Megapixeli având posibilitatea obținerii unei rezoluții maxime reale de 1600x1200. DC2110 funcționează pe baza a două baterii alcaline și poate fi conectată la PC prin intermediul portului USB.



Benq DC3310

STIL RËTRO, CALITATE MODERNĂ

Cu un design retro dar cu facilități moderne DC3310 este o incântare pentru privitor. Având o dimensiune care o face să încapă în palmă, un CCD de 3.34 Megapixeli și zoom digital 3x, DC3310 oferă o imagine de o calitate foarte bună la mărime A4. Camera are opțiune de macro având posibilitatea de a realiza poze de la o apropiere între 0.3 și 0.7 metri. Chiar dacă producătorul nu este cunoscut pasionaților de fotografie, Benq promite să nu facă nici un compromis în privința funcționalităților camerei.



Canon A100, A30, A40 DOMENIUL ENTRY LEVEL

Chiar dacă este un jucător foarte cunoscut pe piața camerelor foto analogice, Canon nu a reușit să se impună atât de bine și pe piața camerelor foto digitale. Seria G2 a avut un succes ridicat însă nu a rivalizat cu ofertele Olympus, FujiFilm sau Nikon. Cu ocazia CeBIT-ului, Canon a introdus 3 noi camere foto digitale, menite să îi îmbunătățească prezența pe piață. Toate cele 3 camere sunt orientate spre segmentul entry-level de pe piață, oferind prețuri cât mai accesibile însă și caracteristici menite să îi bucure pe pasionații de imagine digitală. PowerShot 100 este orientată spre cel mai scăzut segment de piață, oferind un CCD de 1.2 Megapixeli, util pentru a captura imagini dedicate utilizării pe site-uri web sau pentru trimitere prin e-mail. PowerShot A30 și A40 vin să acopere un segment de piață mai ridicat, chiar dacă tot entry-level. Aceste camere beneficiază tot de un CCD 1.2 Megapixeli respectiv un CCD de 2.0 Megapixeli pentru modelul A40. Ele includ față de modelul A100 și un zoom optic 3X ce are rolul de a adăuga facilități și valoare celor două produse.



Benq DC300 mini

FOTOGRAFIA DIGITALĂ MINIATURIZATĂ LA MAXIMUM

Dacă tot în perioada CeBIT Casio a prezentat o cameră digitală compactă, iată că Benq vine cu un contracandidat, extrem de redus în dimensiuni și extrem de portabil. Numai 2 centimetri lățime și o greutate de 49 de grame incluzând bateriile sunt dimensiunile propuse de DC300 mini, camera ce funcționează pe baza unei singure baterii alcaline. Senzorul, la fel de mic ca și camera, este de 350k, având posibilitatea de a realiza imagini la maxim 640x480 pixeli. Memoria pe care se stochează este exclusiv internă, fiind de 8Mb SDRAM pe care se pot salva maxim 107 fotografii. Dedicată mai mult unei poșete decât unei genți diplomat, camera promite a fi foarte ușor de folosit, singurele cunoștințe necesare fiind instalarea sa pe port USB.



Minoita DiMAGE F100 PUTERNICĂ & COMPACTĂ

Pentru această cameră s-a ales ideea îmbinării unui design foarte compact cu un CCD foarte puternic, de 4 Megapixeli. În plus, camera include o serie de facilități, în premieră mondială: primul auto-focus pe zonă ca și autofocus pe urmărirea unui anumit subiect. Aceste sisteme de focus automat au rolul de a urmări efectiv un subiect care se mișcă în spațiu prin utilizarea zoom-ului camerei în funcție de mișcarea acestuia în cadru. Aceste facilități sunt susținute de zoom-ul optic 3X și cel digital 2.5X oferite ca și de lentile Minolta GT ce obțin o calitate deosebită a imaginii. Procesul capturării imaginii pe CCD nu este unul standard în cadrul F100, după ce imaginea este capturată ea fiind prelucrată cu sistemul proprietar Minolta: CxProcess care are rolul de a îmbunătăți claritatea și reproducerea culorilor și gradarea tonurilor. Un aparat foarte versatil și stilat, DiMAGE F100 asigură control foarte ușor asupra unor funcții foarte importante ca expunere, culoare, contrast, saturație, white balance, sensibilitate și focalizare. În plus pot fi capturate și filme sau sunet.



Nikon CoolPix2500

PERFORMANȚĂ ȘI STIL AUTENTIC

Încadrându-se, ca multe alte camere prezentate la CeBIT, în segmentul dedicat celor ce de abia se lansează în domeniul fotografiei digitale 2500 oferă un senzor CCD de 2 Megapixeli și lentilele Nikkor capabile de a realiza un zoom optic 3X. Alături de zoom-ul optic este prezent cel digital 4X, camera având posibilitatea de a captura imagini la rezoluția maximă de 1600x1200. Încercând să fie cât mai accesibilă camera oferă 12 moduri presetate pentru realizare fotografiilor, cele mai interesante dintre acestea fiind (Artificii, Plajă, Apus, Muzeu și Petrecere). Cu baterii noi, camera poate lucra 80 de minute efective, însă faptul că folosește o baterie reincărcabilă Li-Ion va duce la economii substanțiale privind bateriile. Inclus în pachetul camerei sunt cablul USB pentru conectarea la PC și un card de memorie de 8Mb.



Kodak EasyShare DX4900

REZOLUȚIE ȘI ACCESIBILITATE

DX4900, componentă a seriei EasyShare, continuă tradiția acesteia oferind facilitățile care au consacrat-o: posibilitatea de a transfera, imprima și trimite sub formă de e-mail imagini într-un mod foarte simplist. Imaginea capturată datorită CCD-ului de 4 Megapixeli este de 50x70 cm, lentilele asferice fiind alăturate pentru obținerea unei cât mai bune calități a imaginii tehnologiei Kodak Colour Science. Zoom-ul optic de care camera beneficiază este 2X alături de cel digital de 3X. Capturarea imaginilor se poate face cu numeroase opțiuni printre care 3 moduri sharpness, moduri color, sepia și alb negru pentru aspectul imaginii, modul burst și expunere manuală pentru obținerea unui timp cât mai lung de captură pentru fotografiile pe timp de noapte.

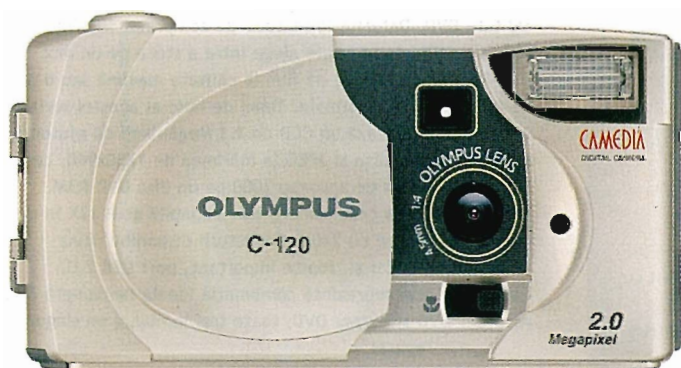
Pe piață, DX4900 este disponibilă începând cu luna martie la prețul de 399 lire sterline.



Olympus C220 Zoom

LOOK-UL ȘI PERFORMANȚA AU PRIORITY

Dedicată segmentului mediu al pieței, utilizatorului amator care caută alternativa pentru aparatul său clasic, C220 Zoom oferă o rezoluție efectivă de 1.95 Megapixeli dar și o posibilitate de zoom optic 3X. Stocarea imaginilor se face pe carduri SmartMedia ce pot avea o capacitate de până la 128Mb. Numai o cartelă de 8Mb este inclusă însă în pachetul camerei, pe care la rezoluția maxim posibilă de 1600x1200 se pot captura 5 imagini la calitate maximă dar și 49 de poze la rezoluția de 640x480. Modul macro este și el prezent și poate ajuta captura imaginilor între 0.2 și 0.5 metri. Chiar dacă este o cameră de nivel mediu, C220 Zoom poate captura chiar și film de tip Quicktime, până la 15 secunde în format 320x240.



Olympus C120 Zoom

DISTRAȚIA FOTOGRAFIEI DIGITALE LA UN PREȚ MODIC

Chiar dacă nu este o cameră nou proiectată, C120 este continuatoarea unei camere de succes a firmei Olympus: C100. Scopul ei este atingerea unui preț cât mai accesibil. Din punct de vedere al mărimii senzorului CCD camera nu face nici un rabat oferind posibilitatea capturii de imagini de 1.95 Megapixeli. Lipsa zoom-ului este principala facilități la care s-a renunțat pentru atingerea prețului dorit, fiind prezente în schimb opțiuni ca posibilitatea capturii de film Quicktime sau flash intern. Perioada acestuia de reincărcare este de sub 6 secunde, cu condiția de a fi utilizate baterii noi. Alimentarea camerei se face pe bază a 4 baterii alcaline iar conectarea la PC pe port USB.



DCR-IP55

BAZATĂ PE MPEG2, SERIA MICRO MV PRIMEȘTE UPGRADE-URI COMPACTE

În perioada CeBIT-ului, Sony a anunțat expansiunea gamei MICROMV cu 2 modele Mega Pixel ce încorporează tehnologie de înregistrare

state-of-the-art. DCR-IP45E și DCR-IP55E îmbină calitatea deosebită a imaginii cu integrarea cu PC-ul și dimensiuni ultra compacte. Suplimentar IP55E include conectivitate Bluetooth pentru utilizarea în paralel cu device-uri ce suportă această

tehnologie. În ciuda mărimilor mici propuse, tehnologia ce are la bază MPEG2 este echivalentă cu cea DV oferind rezoluție video de 520 de linii orizontale și rezoluții statice de 1152x864. Combinarea calității video cu sunet MPEG audio layer2 stereo duc la obținerea experienței optime în domeniul home entertainment. Mărimea redusă a camerelor este în primul rând dată de mărimea mult mai scăzută a casetelor MICROMV, cu 70% mai mici decât cele DV ceea ce a permis Sony să realizeze un design original. Alte facilități standard incluse în noua serie MICROMV sunt SuperSteady Shot, lentile Carl Zeiss, zoom optic 10X și zoom digital 120X și un mini ecran LCD de 2.5" și 210.000 pixeli. Pentru o comunicare cât mai bună cu PC-ul IP55E include și port USB, ea putând fi conectată astfel la PC și cu ajutorul unui software dedicat transformată într-un webcam foarte avansat. Ambele modele vor fi disponibile în Europa începând cu luna iunie.



DCR-TRV50

SONY FACE SURFING PE INTERNET CU AJUTORUL CAMEREI VIDEO

Extinderea tuturor liniilor de camere video ale Sony nu puteau evita și segmentul MiniDV și astfel două noi camere din categoria DV au fost adăugate portofoliului companiei. Noile modele stabilesc noi standarde în calitatea imaginii, funcționalitate și în primul rând capacități deosebite de conectare la rețea. DCR-TRV50 și DCR-TRV40 oferă calitate video de top (530 de linii orizontale) ca și calitate foto fără egal (1,362x1,020 pixeli). Cele două camere împart facilități de top între ele, astfel în timp ce TRV40 beneficiază de conectivitate Bluetooth, TRV50 este un model mult mai compact (72 x 91 x 168 mm) ce cântărește 700 de grame și beneficiază de conexiune pentru rețea și conexiune Bluetooth. Ambete camere au încorporată funcția de streaming USB ceea ce face conexiunea cu PC-ul pe acest port să le transforme în veritabile webcam-uri. O altă facilitate comună este ecranul cu touch screen care în cazul lui TRV50 devine un

adevărat instrument pentru a face surfing pe web. Astfel, conectată la un telefon mobil cu acces Internet prin tehnologia Bluetooth, camera devine un veritabil desktop pentru navigat pe Internet. Viteza de funcționare și de acces este aceeași cu cea oferită de un modem 56k. Pentru o versatilitate superioară, TRV50 poate înregistra orice acțiune în filmulețe de mărime de până la 3MB în format MPEG1 pe care apoi să le poată trimite ca atașament la e-mail-uri de maxim 512 caractere ce pot fi expediate la una dintre cele 50 de adrese e-mail pe care camera le poate reține. Foarte versatile și încorporând tehnologii cu adevărat practice și de viitor TRV40 și TRV50 vor fi disponibile în Europa începând cu luna mai.

Hitachi DZ-MV270E

CAMERELE VIDEO POT SCRIE ȘI PE DVD

În timp ce alți producători se luptă la nivelul casetelor, Hitachi își creează propria piață, aceea a camerelor video care înregistrează imaginile pe DVD. Aceste discuri pot fi redat pe majoritatea DVD playere-lor iar toate cele 3 modele lansate cu ocazia CeBIT-ului (DZ-MV200E, DZ-MV230E și DZ-MV270E) oferă compatibilitate completă DVD-R. Mai mult, acum în cameră se pot folosi și discuri de tip DVD-RAM ceea ce face ca imaginile înregistrate să poată fi editate pe CD (transferul se poate realiza prin intermediul portului USB sau utilizând un drive DVD) și apoi rescrise pe un DVD-R. Experiența va fi una completă, ținând cont că un disc dedicat poate reține până la 30 de minute de film de calitate DVD. Datorită formatului de compresie MPEG2 utilizat, utilizatorul poate alege între a stoca pe un disc DVD-RAM 40 de minute de film la calitate maximă sau o oră de film la calitate normală. Topul de linie al acestei serii, DZ-MV270E utilizează un CCD de 1.1 Megapixeli cu ajutorul căruia se pot realiza și JPEG la mărimea de 1280x960, ce pot încăpea în număr de aproape 2000 pe un disc DVD-RAM. Zoom-ul optic de care camera este capabilă este 12X în timp ce cel digital este de 240X. Conectorii disponibili sunt Audio/Video In dar și, foarte important, port USB 2.0. Camera Hitachi reprezintă combinația ideală de cameră DVD, recorder DVD și burner DVD, toate trei în numai un singur aparat.





Sony Digital8

NOILE CAMERE DIGITAL8 CU STREAMING USB

Gama de camere video care a primit cea mai multă atenție din partea Sony cu ocazia CeBIT-ului a fost Digital8, ea fiind extinsă cu 6 noi modele (DCR-TRV 140, -TRV 238, -TRV 240, -TRV 340, -TRV 738 și DCR-TRV 740). Acestea acoperă toată gama pretențiilor utilizatorilor de la nivel normal al imaginii la nivel foarte avansat și conectivitate directă cu PC-ul. Dezvoltat acum 3 ani ca un format video complet digital, cheia lui Digital8 constă în legătura, podul pe care îl creează între opțiunea analogă oferită de Sony Hi8 și viitorul digital/multimedia. Punctul de referință al acestei noi serii

este reprezentat de streaming-ul USB, punct comun al tuturor camerelor video lansate. Streaming-ul USB oferă două noi tipuri de aplicații la care camerele pot fi utilizate. Primul tip este reprezentat de transformarea camerei într-un webcam pentru PC, acest lucru realizându-se prin adăugarea unui driver USB și al unui soft de conferință third party (ca Windows NetMeeting) și rezultând comunicație video în timp real pe Internet. A doua aplicație posibilă este realizarea de video streaming live direct la un PC într-un mod asemănător cu tehnologia proprietară Sony i.LINK. Această aplicație necesită software-ul

Pixela Image Mixer care este inclus în pachet ca și driverii normali de USB. Cu ajutorul Image Mixer imaginea video este capturată, formatul MPEG1 este editat, sunt afișate imagini statice sau în mișcare pe ecran care sunt ulterior arhivate și trimise spre un harddisk sau spre Memory Stick. Barend Ezechiels, General Manager, Personal Video, Sony Digital Imaging Europe a declarat despre această nouă serie Sony că „indiferent dacă utilizatorii doresc să facă doar un upgrade digital sau să își creeze propria rețea de comunicare live pe Internet, această serie de camere oferă soluția eficientă”.

Canon MV500

DIVERSITATE ÎN CONCEPȚIE

Pentru a lupta de la egal la egal cu competitorii săi în lumea camerelor video, Canon a prezentat nu un model ci o întreagă serie nouă (MV500), având ca principal atu conectivitatea sporită cu PC-ul. Lentilele deosebite, specificațiilor ridicate și prețul accesibil fac această serie de camere bine balansată ca raport calitate/preț. Noua serie MV500 este compusă din modelele MV550i (cel mai avansat), MV530i, MV500i și MV500. Oferirea unei astfel de serii îi dă posibilitatea consumatorului să aleagă o cameră mult mai potrivită necesităților sale. Având o mărime de doar 58x99x144, aceste noi aditii la seria MV sunt extrem de compacte și utilizează un CCD ce a fost redus de la 1" la 1/6" ceea ce a dus la o mărime a lentilelor de unde rezultă și mărimea scăzută a camerelor. Întreaga serie MV500 beneficiază de lentile proprietare Canon însă capacitățile lor de mărime variază. MV550i utilizează un zoom 22x optic / 440x digital, în timp ce MV530i, MV500i și MV500 utilizează fiecare un zoom optic 18x și unul digital 360x. Distanța focală acoperă astfel o rază între 2.8-61.6mm (MV550i) și între 2.8-50.4 mm pentru celelalte modele. Din punct de vedere al conectibilității, modelele MV550i, MV530i

și MV500i sunt dotate cu intrare/ieșire Analog și DV ceea ce va permite înregistrarea de filme de pe PC sau alte device-uri digitale pe camera video. Cele mai avansate camere ale acestei serii (MV550i și MV530i) includ port USB și cablu USB, Multimedia Card și un SD Memory Card de 8Mb. Aceste două modele includ în plus și un shutter mecanic ce permite capturarea de imagini de o calitate superioară prin eliminarea efectului de blur și îmbunătățirea culorilor imaginii. Camera de top a seriei, MV550i include și un sistem care permite comprimarea imaginilor 2X în modul ESP și 3X în modul ELP ceea ce duce la o înregistrare de 4 ore în mod ELP pe o casetă DV de 80 de minute. Această cameră este disponibilă din luna martie în timp ce celelalte modele urmează a apărea succesiv până în luna aprilie inclusiv.



Panasonic NV-MX350

SOLUȚIA PERFORMANTĂ DE CAMERĂ VIDEO ȘI CAMERĂ DIGITALĂ

Deși de abia setase un nou standard în domeniu cu NV-MX300, Panasonic lansează NV-MX350, o cameră video cu 3-CCDMigapixeli. Prima îmbunătățire evidentă față de modelul anterior este ecranul LCD, acum de 3.5" și flash-ul integrat. Tehnologiile de ultimă oră sunt bineînțeles prezente, conectivității bluetooth adăugându-i-se posibilitatea înregistrării de film în format MPEG4 pe cartelele SD proprietare Panasonic. Compania își continuă și aici colaborarea cu faimosul producător de lentile Leica și astfel sunt utilizate pentru MX350 lentile Leica Dicomar capabile de a realiza zoom optic de până la 12X și 3 CCD-uri de 570.000 de pixeli. În modul photo, utilizatorul poate atinge un nivel de 1.8 Megapixeli, însemnând aproape că are încă o cameră foto digitală. Calitatea video este una deosebită, nivelul fiind de acela al rezoluției orizontale de 520 de linii. Pentru a contracara SteadyShot-ul propus de Sony, Panasonic oferă prin acest model sistemul de stabilizare a imaginii MEGA-OIS care va permite filmarea foarte lejeră atât din interiorul unui vehicul cât și din mers. Pentru conectare, pe lângă tehnologia Bluetooth, MX350 deține input și output DV și analog și conector USB. Camera va fi disponibilă începând cu luna aprilie la un preț de 2499 Euro.

Panasonic SD Recorder SV-SR100

ÎNREGISTRARE DE CD-URI FĂRĂ UTILIZAREA PC-ULUI



Popularizarea sistemului de stocare SD Memory Card a necesitat din partea Panasonic lansarea a cât mai multor device-uri care să îl suporte. Astfel a apărut și SR100, un aparat capabil să înregistreze direct CD-ul fără a avea nevoie de un PC de pe care să transfere muzica. SR100 acceptă surse externe de pe care poate înregistra direct în format AAC dar poate reda și fișiere MP3 sau WMA. Cardurile SD folosite includ sistem

de protecție SDMI (Secure Digital Music Initiative) și permit ca muzica ce întrunește regulile copyright-ului să poată fi transferată legal de pe Internet sau de pe un CD. Un avantaj global al playere-lor SD față de cele convenționale este că funcționarea lor nu are la bază elemente mecanice și astfel muzica va fi mereu clar, neafectată de mișcare sau vibrații. Prețul estimat pentru SR100 este de 679 Euro.

Panasonic SD Audio Player SV-SD80

COMPACT ȘI VERSATIL PENTRU OMUL SPORTIV

Mergând pe ideea miniaturizării, Panasonic a creat un nou device dedicat muzicii portabile ce are la bază sistemul de stocare SD Memory Card. Mai compact decât predecesorul său SD75, noul player digital are o autonomie de 8 ore ceea ce înseamnă suficientă muzică pentru orice pasionat de astfel de gadge-uri. Pentru a satisface cât mai multe gusturi, SD80 are posibilitatea de a reda cunoscutele MP3-uri dar și muzică în format AAC sau WMA. AAC a fost dezvoltat pe baza formatului MP3 și are o calitate mai bună decât a sa în timp ce WMA ocupă aproximativ jumătate din dimensiunea unui MP3. SD80 va avea o dimensiune de 42x41,5x15,8 mm, o greutate de 38 de grame și va fi disponibil pe piață începând cu luna mai la prețul de 299 Euro.



TEAC MP5000, MP4000

AUDIO MAI MULT DECÂT PERSONAL

Multitudinea de noi device-uri digitale dedicate muzicii portabile dovedește interesul utilizatorilor dar și al producătorilor pentru acest domeniu. Noile playere lansate au ca accent principal dimensiunea dar și facilitățile dedicate pasionaților. MP5000 are în opinia TEAC formatul unei cărți de credit și este dedicat oamenilor de afaceri care călătoresc. Player-ul este dotat cu o memorie de 96Mb și poate opera fără încărcare pentru o perioadă de 11 ore și cu toate acestea ușor portabil datorită greutatei sale reduse de numai 62 de grame, incluzând bateriile. Aspectul deosebit dat de aluminiu este deja normal pentru un produs digital TEAC iar atenția ne este atrasă și de posibilitatea de a-l folosi pe post de reportofon, putând înregistra până la 6 ore de voce, acestea putând ulterior fi transferate pe PC prin intermediul portului USB. Cel de al doilea player MP4000 este considerat un mini-MP3 player, 2in1. Astfel el beneficiază de o memorie internă de 185Mb pe care poate stoca peste 210 minute de muzică în format MP3. Avantajul său îl constituie însă posibilitatea de a citi și medii mobile, cum ar fi CD-uri CD-R de 8cm, CD-RW, Audio CD sau CD-ROM, formatele audio disponibile fiind CD-DA sau MP3. Bateria sa poate rezista 7 ore de redare de muzică în timp ce sistemul de absorbție a șocurilor are un nivel de durabilitate de 480 de secunde. Dimensiunile relevă un device compact cu 29x95x103 mm și o greutate de 158 de grame. Dimensiuni foarte mici ținând cont de ce posibilități oferă. Prețul său este de 149Euro.





MC&CD MEDIA
www.ergona-mccd.ro



Sony D-VM1

SERIA WALKMAN MERGE PE DVD

Dedicată muzicii portabile, seria Walkman a debutat în urmă cu mulți ani cu redarea a simple casete audio. Evoluția tehnologiei dar și a modei au determinat Sony să ajungă deja la o nouă etapă: player-ul portabil DVD. Astfel că acum te poți uita la filme pe DVD fie că ești pe drum dar chiar și acasă unde D-VM1 poate fi conectat la televizor datorită portului AV cu care este dotat. Design-ul produsului reprezintă pentru Sony un nou pas înainte pe scara evoluției aspectului creațiilor sale.

Cu o baterie capabilă să redea până la 4 ore de film, dimensiuni compacte (150.2 x 31.8 x 167.7mm) și o greutate de 571 de grame, D-VM1 este un player pe cât de accesibil pe atât de sofisticat. Iar pentru o maximă accesibilitate el poate citi și reda de pe formatele DVD-Video, DVD-RW, DVD-R, Video CD, Audio CD și CD-R/RW. Player-ul DVD portabil se anunță disponibil în Europa începând cu luna mai.

Sony NetMD Walkman

110 ORE DE VERSATILITATE ȘI CALITATE AUDIO MINIDISC

Chiar dacă la noi nu se bucură de o popularitate deosebită Mini Disc-ul este foarte la modă și acest lucru este dovedit de noile lansări făcute de Sony în acest domeniu. MZ-N1 este modelul de top al seriei nou introduse ce are ca strategie de bază conexiunea cu PC-ul și strategia NetMD ceea ce presupune posibilitatea transferului de muzică din diferite rețele, inclusiv Internet. Formatele suportate de player sunt ATRAC și ATRAC3MD însă formate ca MP3, WAV sau WMA nu sunt uitate, soft-ul proprietar transformând aceste fișiere în format ATRAC3MD. MZ-N1 este o demonstrație de forță din partea Sony care a inclus cea mai puternică baterie posibilă ce rezistă la un timp de playback de 110 ore sau de 52 de ore de înregistrare, acestea fiind posibile chiar dacă toată greutatea aparatului este de 87 de grame. Incluzând sistemul "G-Protection", Walkman-ul va face față

șocurilor și loviturilor generate de o viață foarte activă. Facilitatea sa de top este și conectorul USB inclus în reîncărcător care oferă acces foarte rapid la PC pentru editare sau transfer de muzică. Îngrijorat de timpul de transfer? Nici vorbă, noua serie Sony transferă 80 de minute de muzică în numai 2 minute și jumătate.



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

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



LG GCE-8400B

TOPUL TEHNOLOGIEI EGALAT

Dacă până de curând Plextor conducea detașat topul tehnologic al CD-Writerelor iată că și LG își lansează acum propriul drive CD-RW capabil să scrie CD-uri la viteza de 40X (6000KB/sec). Această viteză de top este completată de viteza de rescriere de 12X și cea de citire de 40X cu un timp mediu de acces de 110ms. Buffer-ul oferit este în ton cu nivelul unității având o mărime de 8Mb iar tehnologia buffer-underrun utilizată fiind "SuperLink". Pentru ca pachetul să fie cât mai atractiv, LG a mai inclus și soft-urile de scriere Roxio Easy CD Creator 5.1 și Direct CD 5.10. Front panel-ul drive-ului include buton de stop/eject, led-uri care indică activitatea drive-ului, control de volum, mufă de căști și fanta pentru deschidere de urgență. Drive-ul care va fi de tip intern va fi disponibil începând cu luna aprilie la prețul de 199 Euro.

Pioneer DCR-111

COMBO-UL CARE REDĂ DVD-URI ȘI SCRIE CD-URI



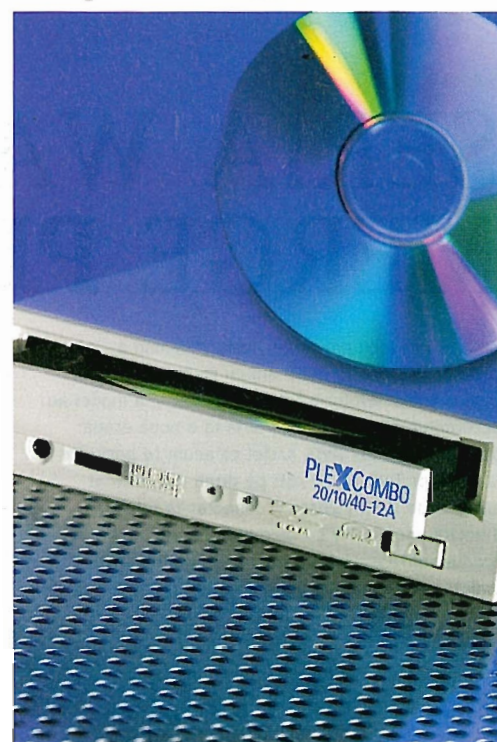
Cunoscut pentru foarte reușitele drive-uri DVD, Pioneer a decis să se instaleze mult mai bine și pe segmentul CD-RW, și ce soluție mai bună poate fi disponibilă decât de a crea un drive combo, care să combine o soluție CD-RW cu un drive DVD. Salvând un spațiu rezonabil în carcasă DCR-111 poate scrie CD-uri la 12X și rescrie la 10X. Capacitățile sale de scriere sunt de asemenea foarte bune, reușind 12X pentru DVD și 40X pentru CD. Pentru a asigura un flux constant de date, device-ul beneficiază de funcția de buffer underrun având un cache de 2Mb. Formatele suportate de noul drive vor fi toate variațiile standardelor CD și DVD, dovedindu-se o soluție ideală pentru cei care doresc numeroase funcții, salvare de spațiu și preț rezonabil.

Philips RWDV1600

UȘURINȚĂ ÎN UTILIZARE



Făcând parte din noua generație de writere capabile să citească și DVD-uri, 1610B (primul model al acestei serii) va fi dedicat exclusiv integratorilor. Vitezele sale pentru partea de CD-RW vor fi de 16x10x40 CD-R/RW în timp ce DVD-urile vor putea fi redată la viteza de 10X. Tehnologia încorporată în drive este EasyWrite, aceasta fiind scrisă după specificațiile Mount Rainier din WindowsXP. Drive-ul va fi văzut astfel ca un harddisk obișnuit pe care se vor putea scrie sau citi date foarte ușor.



Plextor PlexCombo 20/10/40-12A

TEHNOLOGIE AVANSATĂ ȘI DUBLĂ UTILITATE

Cel mai recent produs lansat de Plextor și care a fost prezentat de firmă și la CeBIT este viziunea sa asupra noțiunii de drive Combo. Astfel, PlexCombo este capabil să scrie CD-uri la 20X, să rescrie la 10X dar să și citească CD-uri la 40X și DVD-uri la viteza de 12X. Ca și toți concurenții săi, drive-ul este unul intern iar buffer-ul de care beneficiază este unul de 2Mb, cel mai scăzut comparat cu produse similare. Așa cum Plextor ne-a obișnuit, unitatea sa combină numeroase tehnologii din care cele mai importante sunt: Burn-Proof, PowerRecII, VariRec. Inovațiile nu lipsesc nici ele, tray-ul negru fiind menit să absoarbă lumina laser-ului din unitate spre a duce la îmbunătățirea calității scrisului și PCB-ul optimizat care crește stabilitatea fascicolului laser și scade nivelurile de deviere ale acestuia. Drive-ul este de asemenea dotat cu FlashROM ceea ce face ca upgrade-ul să fie foarte ușor de realizat. Drive-ul va fi disponibil în versiune retail începând cu luna aprilie la prețul de 299Euro.

TEAC CD-W540E

SCRIERE LA NIVEL 40X

Dacă moda scrierii interne este acum de 40X era inevitabil ca un producător ca Teac să nu o urmeze. Astfel, cu ocazia CeBIT-ului a fost prezentată noua unitate CD-W540E, un writer de înaltă viteză ce atinge o viteză de scriere 40X, de rescriere de 12X și o viteză de citire de 48X. Aceste viteze sunt susținute de un buffer de 8Mb ce asigură un maxim de stocare pentru viteza de scriere utilizată. TEAC nu numai creează dar și inovează iar Fine Focus Control este tehnologia care permite fascicolului de laser să fie tot timpul stabil, să nu baleeze în cazul schimbării vitezei drive-ului. Această tehnologie funcționează de altfel în concordanță cu o altă nouă tehnologie TEAC "Intelligent Speed Control" care testează mediul pe care se scrie înainte de efectuarea scrierii pentru a determina viteza optimă la care se poate obține un rezultat valoric maxim, din punct de vedere calitativ. Calitatea scrierii este asigurată și de tehnologia "write proof" care oferă atât protecție împotriva erorilor de buffer underrun

cât și "Running OPC", o funcție ce analizează suprafața blank-ului și ajustează din mers viteza de scriere în funcție de calitatea sa. Drive-ul este disponibil spre vânzare la prețul de 169 Euro.

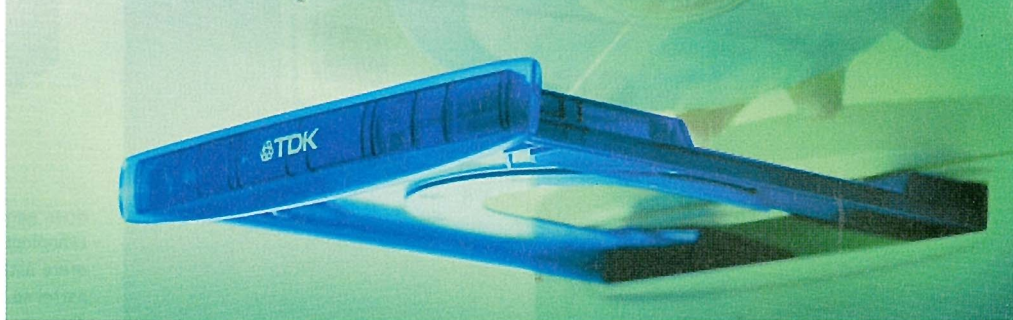


Samsung 32X Combo**ALINIERE LA MODA
DRIVE-URILOR COMBO**

Pentru a obține produse cât mai atractive, fabricanții se orientează pe soluții complete și așa este și drive-ul combo oferit de Samsung. Astfel, acest drive are pe lângă capacitatea de a scrie și rescrie CD-uri și cea de a citi DVD-uri. Vitezele de lucru sunt de 32X pentru scriere normală de CD-uri și 10X pentru rescriere. Partea de citire este recomandată de o viteză de 40X pentru CD-uri și 12X pentru DVD-uri. Pentru a optimiza performanța scrierii Samsung utilizează sistemul Zone CLV care variază viteza de scriere în funcție de zona de pe CD pe care se scrie. Utilizarea DVD (Dynamic Vibration Absorber) are de asemenea rolul de a reduce vibrațiile ca și zgomotul pe care unitatea îl generează în timpul scrierii. Buffer-ul drive-ului este de 2Mb, pentru a asigura o scriere cât mai constantă. Este în plus suportată și facilitatea Mr. Rainier din WindowsXP care permite ca drive-ul să fie folosit exact ca un floppy disc, un feature foarte atractiv pentru utilizatori.

**TEAC CD-W28PU****SCRIERE LA PURTĂTOR**

După ce Yamaha, Plextor și chiar Philips și-au lansat unități de scriere portabile, a venit rândul Teac să se aventureze în această arenă. Produsul propus de cunoscutul producător de tehnologie de scriere este de nivel mediu din punct de vedere al vitezei, exact ca și produsele similare. El suportă astfel scriere la 8X, rescriere la 8X și citire de CD-uri la 24X. Aceste performanțe sunt posibile datorită utilizării port-ului USB2.0 pentru conexiunea cu PC-ul. Viteza de transfer de 480Mb/secundă este una foarte ridicată, depășind interfețe clasice ca IEEE1394 sau UltraSCSI. Evident, deținerea unui port USB2.0 nu este obligatorie însă oferă o performanță sporită față de momentul când este utilizat un port USB1.1 cu care drive-ul este perfect compatibil. Timpul mediu de acces pentru drive este unul de 110ms, foarte bun, fiind comparabil cu cel al clasicelelor unități de scriere interne. Mai mult, buffer-ul de 2Mb asigură o scriere constantă, fără opriri sau riscări de erori. CD-W28PU va fi disponibil spre vânzare sub formă de kit retail la un preț de 230 Euro.

**INTERNAL
CyClone
CD-R/RW WRITER****TDK CyClone****CLONARE DE TRIPLEȚI RAPIZI**

TDK, unul dintre producătorii mondiali de unități CD-RW, a anunțat o suită de noi produse de scriere cu ocazia CeBIT-ului, toate încadrându-se în deja cunoscuta serie CyClone. Primul și cel mai atractiv produs anunțat este CD-Writer-ul intern ce poate scrie la viteza de 40X, rescrie la 12X și citi CD-uri la 48X. Al doilea produs este un drive extern capabil să scrie la 32X, rescrie la 10X și citi la 40, fiind de altfel după cum anunță și TDK cel mai rapid drive extern existent pe piață la ora actuală. Posibilitatea acestuia de a se conecta fie pe port Firewire fie pe USB2.0 oferă un plus de versabilitate, mărind numărul posibilităților utilizatori ce pot beneficia de avantajele sale.

În final, al treilea produs este un drive extern și foarte portabil, capabil să scrie la 24X, să rescrie la 10X și să citească la 40X. Toate aceste unități beneficiază de tehnologie de protecție buffer underrun și de CRSC (Continuous Recording Speed Control). Acest ultim sistem permite verificarea permanentă a mediului pe care se scrie pentru determinarea nivelului disk-ului pe care se scrie și ce viteză maximă suportă acesta. Soft-ul care însoțește aceste drive-uri este Nero Burning Rom 5.5, prețul lor fiind de 199Euro pentru CD-RW-ul intern și 299Euro atât pentru drive-ul extern cât și pentru cel portabil.

Philips Jack Rabbit II**A DOUA GENERAȚIE DE IEPURI SCRIITORI**

Unitatea portabilă de scriere de la Philips a ajuns la a doua versiune. Jack Rabbit II asigură posibilitatea scrierii CD-urilor la 24X și oferă suport pentru noile porturi USB2.0. Desigur, cei ce nu beneficiază de acestea pot folosi unitatea și pe port USB1.1. Noul design foarte atractiv încorporează și butonul Philips "Blue Button", opțiune care va permite în viitor utilizatorilor să acceseze direct site-uri legate de produsul utilizat. Tehnologiile de care noua unitate va beneficia sunt Thermo Balanced Writing pentru prevenirea erorilor de scriere și Seamless Link.

WAITEC Combi SfinX16**SFINXUL ASCUNDE
DOUĂ SECRETE**

Moda drive-urilor 2in1 este scoasă în evidență și de producătorul olandez WAITEC. Firma introduce astfel un drive care pe lângă capacitatea de scriere are și posibilitatea de a reda discuri DVD. Viteza de scriere pe care unitatea o poate dezvolta este 16X iar viteza de rescriere de 10X. Pentru DVD este rezervată o viteză de citire de 10X în timp ce CD-ROM-ul poate atinge viteze de până la 40X. Timpii de acces oferți sunt de 120ms pentru CD și de 150ms pentru DVD, un pic mai mult decât



ce se oferă de obicei de alți producători. Erorile de buffer underrun sunt prevenite de utilizarea tehnologiei Safe Link în timp ce cursivitatea scrierii de buffer-ul de 8Mb cu care drive-ul este dotat. Ca orice unitate de la WAITEC, și aceasta beneficiază de 2 ani de garanție.

LG GMA-4020B

INREGISTREAZĂ DVD-RW, DVD-R ȘI DVD-RAM



Denumit chiar de producătorul său drept un drive multi-DVD, ultima găselniță de la LG este capabilă să scrie pe mai multe medii decât ar putea 3 alte unități la un loc. Această soluție a fost găsită de LG și datorită temerilor utilizatorilor care nu știu ce tehnologie de scriere pe DVD va avea mai mult succes în viitor. LG le-a înglobat pe toate într-o singură unitate. GMA-4020B poate astfel scrie medii DVD-RAM și DVD-R la viteza 2X, DVD-RW la 1X, CD-R la 10X și

CD-RW la 8X, toate beneficiind de buffer-ul de 8Mb cu care drive-ul este dotat. Vitezele de citire utilizate sunt de 10X pentru DVD și de 32X pentru CD, acestea realizându-se la timp de acces de 95ms pentru CD-ROM, 100 ms pentru DVD-ROM și 140ms pentru DVD-RAM. Drive-ul nu este o producție exclusivă LG, el rezultând din colaborarea acestei firme cu Hitachi-LG Data Storage (HLDS).

Pioneer DVR-A04

ESTE TIMPUL PENTRU ARDERE



Nivelul Pioneer este unul foarte înalt și astfel pentru respectarea cerințelor pieței compania a prezentat un nou drive DVD-R/W. Echipat cu tehnologie buffer under-

run, drive-ul poate scrie medii variate, și face asta cu viteză 2X pentru DVR-R, cu 1X pentru DVD-RW, cu 8X pentru CD-R și 4X pentru CD-RW. Discurile CD-R scrise sunt compatibile cu toate unitățile DVD în timp ce cele CD-RW sunt suportate în cazul în care producătorul device-ului de citire a implementat această facilități. Viteza de citire pentru DVD-uri oferită este de 6X iar aceasta, alături de un cache de 2 Mb reprezintă 2 facilități care recomandă drive-ul Pioneer. DVR-A04 va fi disponibil începând cu luna aprilie sub formă de kit rețail la un preț de 599 Euro, incluzând soft-urile Instant CD/DVD 6.4 și MyDVD3.

TDK DVD-R/RW

PRIMUL PRODUS DE GEN DIN PORTOFOLIUL

CeBIT-ul a fost pentru TDK motiv de premiere și astfel a fost lansat primul DVD-R/TW din portofoliul firmei. Drive-ul este capabil să scrie DVD-uri la 2X și să le rescrie la 1X. Viteza pentru CD-uri obișnuite este de 8X pentru scriere și de 4X pentru rescriere. Citirea efectuată de unitate este de 6X pentru DVD-uri și 24X pentru CD-uri. Accentul pus de această dată de TDK este pe un preț cât mai bun, încercând să ofere utilizatorului accesul la pro-

duse care acum câțiva ani nu erau nici măcar inchipuite. Acest lucru nu i-a împiedicat însă pe producători să adauge și 2Mb de buffer pentru a evita orice erori de scriere. Drive-urile DVD-R/RW de la TDK sunt disponibile în 2 variante, atât interne fiind compatibile cu slot-urile de 5.25" cât și externe. Varianta din urmă include ca dotări port USB2.0 și port IEEE1394 (Firewire)-pentru viteze deosebite de lucru.

Philips DVDRW228

FLEXIBILITATE IN STOCAREA DATELOR



Noua generație de writere este compusă deja din foarte multe tehnologii iar Philips vine să le acopere pe toate. Prin DVDRW228 se oferă astfel un drive DVD+RW ce deține și capacitate de scriere DVD+R. Astfel se pot fie scrie sau edita DVD+RW-uri de 4.7 GB sau se pot scrie date pe un disc DVD+R. Siguranța scrierii este garantată de Philips prin scriere balansată termic și tehnologie Seamless Link pentru a preveni buffer underrun. Viteza de scriere oferită este de 2.5X pentru DVD+R și pentru rescriere de DVD+RW, citirea pentru DVD este 8X în timp ce CD-urile obișnuite pot fi scrise, rescrise și citite după modelul 12X-10X-32X. Drive-ul va fi disponibil începând din luna aprilie.

Vivastar DVD Burner 121

PRECIZIA STOCĂRII ELVEȚIENE



Chiar dacă Elveția este cunoscută pentru ceasurile sale, iată că Vivastar dorește să o popularizeze și pentru acuratețea oferită de device-urile sale de scriere. Astfel, cea mai recentă stea din portofoliul Vivastar este un DVD-burner extern ce poate scrie medii DVD-R la viteză 1X și DVD-RAM la 2X și poate citi medii DVD-R la viteza de 4X. Mărimea buffer-ului utilizat de writer este de 1Mb iar timpul de acces necesar este de 110 ms. RS-121 asigură compatibilitate totală cu mediile ce citesc discuri DVD-R în timp ce chiar el poate citi pe lângă formatele DVD-R și DVD-RAM pe care le scrie și video DVD, DVD-ROM și DVD+RW și DVD-RM. Pachetul care însoțește unitatea include soft-ul Vivastar DVD recording și Power Direct 2.0 pentru editoare video.



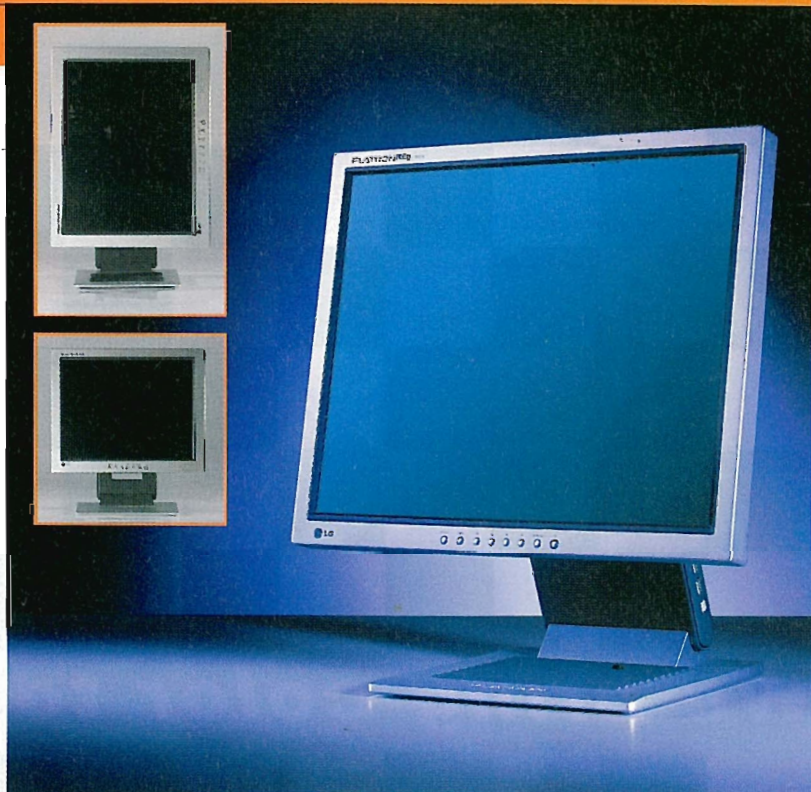
We bring color to your PC!



LG 1510S, 1510P, L1810B

STANDARD ȘI PROFESIONAL IN NOUA SERIE TFT

Spre deosebire de alți producători care au prezentat un model cheie sau produse distincte pentru domeniul TFT, LG a prezentat 3 noi monitoare ce alcătuiesc o mini-serie cât se poate de cochetă. Primele 2 monitoare ale seriei (1510S și 1510P) sunt modele de 15" ce pot afișa 16.7 milioane de culori la o rată de contrast de 300:1. Rezoluția maximă pe care ele o pot atinge este de 1024x768 la o luminozitate de 200cd/m². Ecranele pot fi aplecate cu 30" înapoi sau 5" înainte ca și cu 45" în stânga sau dreapta. O facilitate în plus a modelului 1510P este că ecranul poate fi complet rotit și utilizat în format portrait. Dedicat specialiștilor, monitorul ce este conectat la PC printr-un conector de 15 pini are în dotare un hub USB ca și interfață DVI-I. Topul seriei, Flatron L1810B poate afișa 16.7 milioane de culori la un contrast de 350:1, rezoluția de lucru fiind de 1280x1024 la 85Hz. Frecvența pixelilor este de 135Mhz iar luminozitatea degajată de 230cd/m². Ca și modelul profesional de 15", monitorul este dotat cu hub USB și conector DVI-I și poate fi aplecat cu 30" înapoi, 5" înainte și 45" în stânga și în dreapta. În plus, ecranul poate fi rotit în jurul propriilor axe. Toate cele 3 monitoare îndeplinesc standardele ergonomice TCO99 și ISO 13406-2 iar termenul de garanție de 3 ani garantează înlocuirea monitorului pe loc în cazul apariției oricărei probleme.



miro FP176

IMAGINI CLARE ȘI DESIGN MODERN

Noua clasă de monitoare TFT produse de miro doresc să ofere pe lângă funcționalități deosebite și un design mult mai modern față de cele normale pentru astfel de monitoare. FP175 concurează cu monitoarele CRT oferind o rezoluție maximă de 1280x1024 la 75Hz și spațiu de lucru de 338x270. Contrastul realizat de monitor este de 300:1 în timp ce luminozitatea este de 250 cd/m². Unul dintre avantajele principale ale monitoarelor TFT este consumul foarte

redus și chiar și FP175 necesită numai 48W pentru funcționare. Radiațiile extrem de scăzute și lipsa interferenței cu zone magnetice (ca cele create de boxe) oferă avantaje în plus unui monitor ale cărui dimensiuni sunt de 442x420x216.5 mm, incluzând și difuzoarele aflate în partea sa inferioară. Compatibil cu toate standardele din domeniu, inclusiv ISO 13406-2, CE și TCO99 monitorul vine cu 3 ani de garanție și va fi oferit spre vânzare la un preț de 949Euro.

Hitachi CML181SXW

MAGIA CELOR 18" TFT

Cu aproximativ un an în urmă Hitachi anunța că va migra dinspre piața CRT spre cea TFT datorită dezvoltării deosebite a acesteia. După numai un an și numeroase producții LCD, Hitachi anunță CML181SXW, un monitor TFT SXGA de 18.1" (vizibili) ce poate atinge o rezoluție maximă de 1280x1024. Creat să concureze display-urile CRT de 21", monitorul oferă pe lângă clasicele avantaje TFT și tehnologia proprietară Hitachi Super IPS (In Plane Switching) ce creează o distorsiune minimă a culorilor. Spre deosebire de LCD-urile normale care conțin un layer de cristale lichide perfect aliniat, cele Hitachi sunt aliniat în layer diferite, diferență ce poate părea mică însă oferă avantaje deosebite. Unghiul de vedere este astfel crescut până la 170" atât pe orizontală cât și pe verticală, contrastul realizat este de 350:1 iar luminozitatea de 235cd/m². Una dintre direcțiile pe care Hitachi a mers pentru acest monitor este deplină compatibilitate cu orice mediu de lucru. Astfel, monitorul conține adaptoare pentru conectarea la stații Macintosh și Sun, microfon încorporat și pe lângă conectorul analog 15pin pentru monitor deține și un conector DVI 25pin. Indiferent de input-ul folosit consumul este foarte scăzut, sub 5W în standby și aproximativ 60W în timpul utilizării. Culorile în care LCD-ul Hitachi va putea fi achiziționat sunt fildes și negru, realizate pentru a se integra cât mai bine în orice mediu de lucru.



Philips PhotoFrame LCD

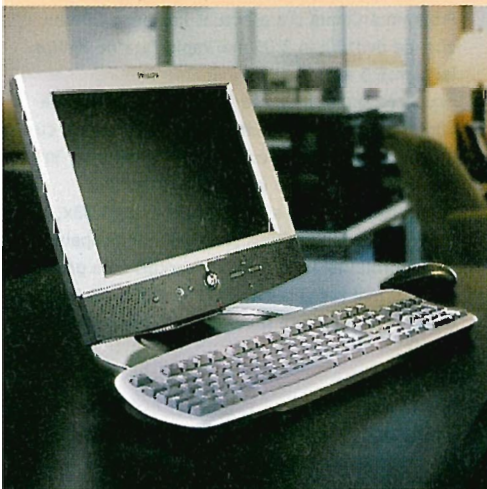
MANIPULAREA IN MONITOR A IMAGINII DIGITALE



Cunoscut pentru originalitatea produselor lansate, Philips și-a confirmat la CeBIT renumele, prezentând o soluție ce poate combina calitatea display-ului cu conectivitatea și cu posibilitatea de a manipula imagini digitale fără a fi nevoie de PC. Beneficiind de cititor de memory card-uri și de port USB PhotoFrame aduce la un loc funcționalitatea mai multor periferice PC. Fiind compatibil cu specificațiile PCMCIA/PC Card monitorul poate citi direct orice mediu de stocare portabil, fie că este Compact Flash, SmartMedia, Memory Stick sau Secure Digital. Să nu uităm însă că este vorba despre un monitor TFT, acesta conectându-se la PC, moment în care cititorul de medii portabile este văzut în Windows ca un drive separat. Conceptul de PhotoFrame este acum doar la stadiul de proiect dar este foarte apreciat datorită utilității sale în toate domeniile, indiferent dacă ești pasionat de fotografia digitală sau o utilizezi doar ca o necesitate în compania la care lucrezi. Pentru o versatilitate cât mai ridicată, monitorul poate fi montat chiar și pe perete deoarece vine cu un suport special dedicat acestui scop. Fiind încă în stadiul de proiect, nu se știe când monitorul ce poate realiza chiar și slide-show-uri de imagini va fi disponibil publicului larg.

Philips 150MT

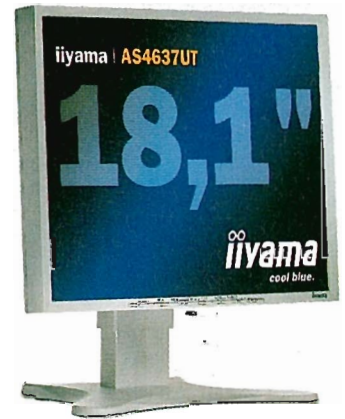
MONITORUL TFT CU VALENȚE DE TV



Pe lângă liniile obișnuite de monitoare TFT de 15", Philips a creat și un model care pe lângă funcția de monitor o poate îndeplini cu succes și pe cea de televizor. Și nu oricum, deoarece funcția TV poate fi activă indiferent dacă monitorul este deschis sau nu. În cazul în care monitorul este folosit, activarea funcției TV face ca alături de aplicațiile Windows să ruleze și canalele TV beneficiind de funcția picture-in-picture de care monitorul dispune ca și de cele 100 de pagini de teletext care pot fi oricând vizualizate. Dacă PC-ul este închis monitorul devine un televizor în toată regula iar datorită conectorilor SCART și S-Video 150MT poate fi conectat atât la un video cât și la un DVD player. La fel ca toate produsele avansate tehnologic de la Philips și acesta beneficiază de un design modern făcându-l o companie perfectă a birourilor high-tech. Dimensiunile foarte reduse de 391 x 366 x 200mm îl fac foarte ușor de plasat și chiar și mai ușor poate deveni atunci când este montat pe perete cu accesoriile dedicate incluse în pachet.

iiyama AS4637UT

TFT DE 18" INTRAT LA APĂ



Unul dintre monitoarele TFT cu care iiyama a atras privirile anul acesta la CeBIT a fost modelul AS4637UT a cărui lățime a ajuns acum de numai 12 mm. Noul standard al subțiririi nu face rabaturi la calitate și utilizează o rezoluție maximă de 1280x1024 la 75Hz pe un display care poate fi rotit până la 90". Vizibilitatea sa este asigurată chiar și la un unghi de 170" atât pe verticală cât și pe orizontală iar contrastul de 350:1 alături de luminozitatea de 240cd/m² și de timpul de răspuns de 35ms caracterizează un display de o calitate deosebită. Dotările monitorului sunt și ele foarte bune, fiind vorba de două porturi DVI-I, un input video și unul S-Video, hub USB (4 down 1up) și nu în ultimul rând difuzoare opționale. Monitorul este disponibil începând cu sfârșitul lunii martie la un preț de 1699Euro, incluzând TVA.

Sony S81, S51

MODELE SUPER SUBȚIRI DAR ȘI SUPER CLARE

Cele două monitoare pe care Sony le prezintă, reprezintă așa cum ne-a obișnuit o calitate de top pe care însă producătorul ne-o promite și la un preț rezonabil. Ambele monitoare TFT beneficiază de funcție de Auto-Adjustment care găsește instantaneu semnalul de input ideal, de funcție GAMA adjustment care permite modificarea temperaturii culorilor fără a afecta contrastul și luminozitatea și funcție Digital Smoothing care asigură reproducerea corectă a curbilor și caracterelor pe ecran. S81, monitorul TFT de 18" beneficiază de un contrast excepțional de 400:1 și o rezoluție nativă de 1.3 Megapixeli (1280x1024). Ecranul luminos al lui S81 (200 cd/m²) asigură de asemenea o vizibilitate foarte bună cu un unghi de vedere de 160". S51, TFT-ul de 15", își compensează mărimea redusă prin ecranul extra luminos de (250 cd/m²) și rezoluția nativă de 1024x768. Spațiul vizibil îl transformă în echivalentul unui monitor CRT de 17" în timp ce alte recomandări primește de la rata de contrast de 300:1 și unghiurile de vedere de 120" orizontal și 90" vertical. Ambele monitoare sunt certificate TCO99 și beneficiază de o garanție de 3 ani.



HP dvd100i

veritas

Philips DVDRW208

OCAZIA s-a ivit luna aceasta să vă putem prezenta nu una, ci două unități DVD writer ce folosesc tehnologia DVD+RW. Această tehnologie a fost dezvoltată de alianța DVD+RW (compusă din Sony, Hewlett-Packard, Ricoh și Philips Electronics) și are multe specificații comune cu DVD-RW dar nu oferă bună compatibilitate cu player-ele DVD cu specificații mai vechi. Așa încât puteți avea neplăcuta surpriză să nu puteți citi, ce ați înregistrat cu aceste DVD writere, pe DVD-playerele mai vechi. Alianța DVD+RW a anunțat introducerea standardul DVD+R (ce va oferi o mai bună compatibilitate cu DVD-playerele) dar unitatea HP dvd100i nu va fi compatibilă nici cu aceste specificații.

Concurenții, pe două culoare nu prea paralele Ambele produse testate pot scrie atât DVD+RW cât și obișnuitele CD-R și CD-RW. DVD+RW le rescriu cu 2,4x (chiar dacă Philips specifică pe cutie 2,5x) și le citesc cu 8x iar la CD-uri au 12x la citire, 10x la rescriere și le citesc cu 32x. Dotarea unităților

este excelentă. Am găsit în ambele cutii câte un cablu IDE și unul pentru conectarea unității la placa audio, șuruburi (pentru fixarea în carcasă), manuale de instalare și CD-uri ce conțin tot software-ul necesar. Instalarea driverilor și a programelor este facilă. Software-ul este de același tip pentru cele două unități, deși au producători diferiți. Astfel HP dvd100i vine cu MyDVD Video, RecordNow, LDA, Simple Backup, PowerDVD iar DVDRW208 are ca dotare software: MyDVD Video, Nero Burning Rom, InCD, Nero Media Player, PowerDVD. Programul MyDVD Video (Sonic) este destinat realizării DVD-urilor cu filme. Are suport pentru captură video, import și export de fișiere iar un lucru interesant este posibilitatea de a înregistra captura de la o cameră video direct pe DVD+RW (pentru această operație aveți nevoie de un procesor mai mare de 850MHz). Cu ajutorul programelor RecordNow (Veritas) și Nero Burning Rom se pot înregistra CD-uri audio și de date. LDA (Drive Letter Access) și InCD ne permit să folosim disk-urile DVD+RW precum un floppy

să termine în 26 de minute și 56 de secunde (formatarea mediului DVD+RW a durat numai 9 secunde cu ambele unități). Mediul DVD+RW folosit de noi a fost cel venit cu unitatea HP. CD-ul de probă pe care l-am utilizat a fost scris pe un mediu CD-R în 7 minute și 10 secunde (la viteza de 12x) cu dvd100i iar unitatea DVDRW208 a fost din nou mai rapidă cu 6 minute și 47 secunde. Programul CloneCD a efectuat imaginea CD-ului citit de dvd100i în 3:06 mai rapid față de Philips, iar Nero5.5 a raportat ocuparea procesorului la 8x de 47% și timpul de căutare aleatorie de numai 112ms. În testele cu CD-RW scrierea s-a efectuat în 18 minute iar în citirea acestor medii unitatea dvd100i s-a comportat bine, cu o viteză medie de 20,33x, un timp de acces de 120ms și un grad de ocupare al procesorului la 8x de 40%. Remarcați cum produsul HP este mai rapid la citirea DVD+RW și CD iar unitatea Philips este mai rapidă la scrierea acestor medii.

Protejare

Ca metodă de protecție la buffer underrun Philips folosește tehnologia Seamless Link, în plus a dotat DVD rewriter-ul și cu excelentul Thermo-Balanced Writing (TBW) care verifică valoarea și calitatea mediilor pe care dorim să scriem și apoi alege singur viteza de scriere optimă. Din punct de vedere al aspectului, chiar dacă nu este foarte important, balanța se înclină ușor înspre Philips care vine cu două leduri (ce indică tipul de disk: CD sau DVD+RW). În concluzie ambele produse s-au comportat excelent și au performanțe asemănătoare iar eu unul, sper că într-o zi să am în calculator un DVD+RW deoarece calitățile acestor produse m-au convins. Prețul unităților poate fi deja considerat unul mic (în jur de 500-600Euro), cel puțin în comparație cu anul trecut, iar costul mediilor DVD+RW este într-o continuă scădere (acum în jur de 10 EURO) această soluție devine accesibilă și utilizatorului obișnuit. Dacă nu vă preocupă compatibilitatea mai redusă a DVD+RW cu alte unități DVD (problemă care ar apărea oricum numai în cazul utilizării mediului scris pe alte unități) achiziționarea unui astfel de produs este o alegere bună și soluția optimă pentru stocare de mari dimensiuni.



Avantaje

- performanțe foarte bune la citire
- buffer 2Mb
- soft bogat

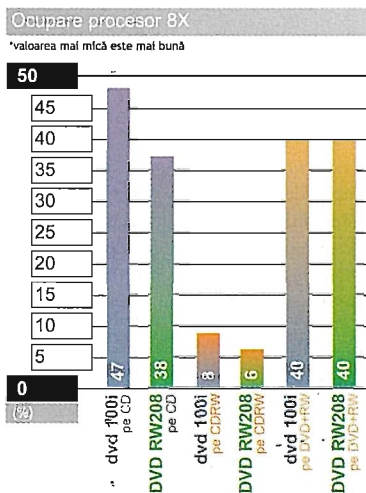
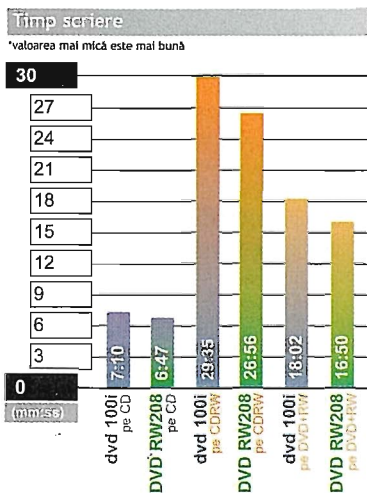
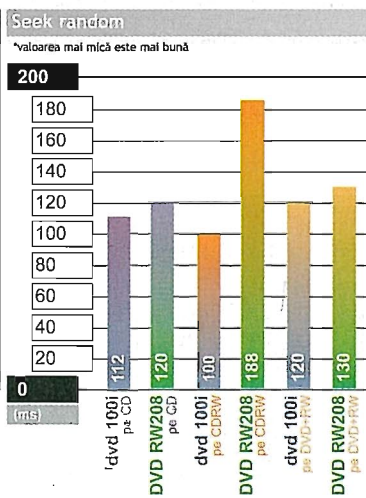
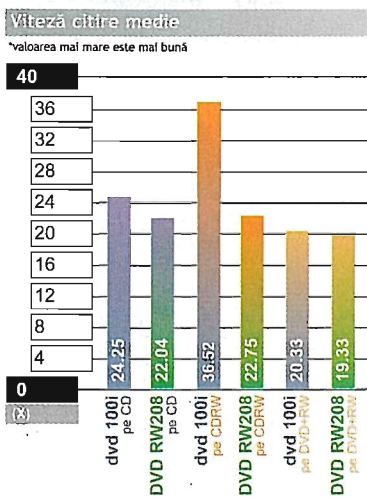
Dezavantaje

- compatibilitate
- preț
- medii de stocare încă scumpe

disk mai mare (putem copia, șterge, modifica direct din Explorer-ul Windows-ului). Simple Backup (Veritas) ne ajută în salvarea datelor importante de pe HDD iar cu PowerDVD (Cyberlink) putem viziona filmele DVD. În testul nostru, pentru a testa fizic performanța unităților am scris 4,36GB (6558 fișiere și 721 directoare) pe un mediu DVD+RW în 29 de minute și 35 de secunde cu dvd100i iar DVDRW208 a fost mai rapid reușind



	HP dvd100i	Philips DVDRW208
CD		
Ocupare procesor 4x	6%	6%
Clone CD	3:06	3:34
Eject time	2:20	2:14
Load time	8:10	8:04
DVD		
Ocupare procesor 4x	3%	3%
Eject time	2:16	2:14
Load time	14:19	14:42



- Avantaje**
- performanțe bune
 - soft bogat
 - TBW
 - aspect plăcut
- Dezavantaje**
- compatibilitate
 - preț
 - medii de stocare încă scumpe

PC NUTS

EXTREME COMPUTING

overclocking

cât urea Mushkii tăi



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

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

Tape Computer

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

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 INTEL SDRAM/DDR/DDR2

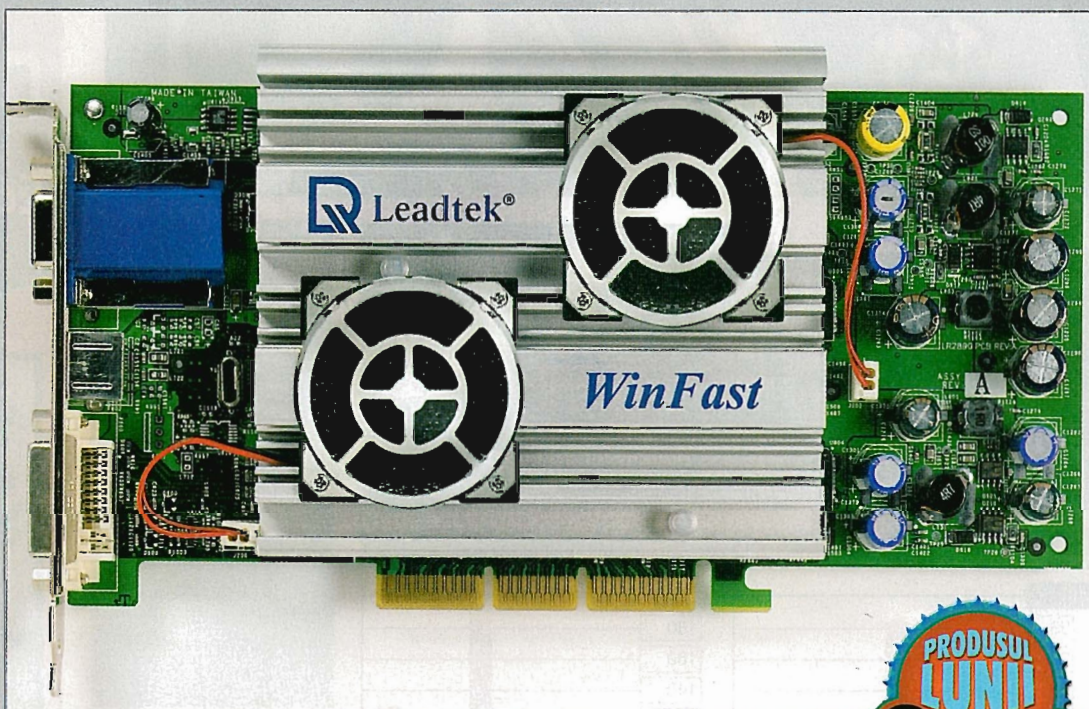
Procesor: Intel Pentium 4 1700Whz
Placă video: Leadtek WinFast Titanium200
Harddisk: Quantum Fireball AS 30Gb
Memorie: 256 SDRAM PQJ PC133
256 DDR SDRAM Nanya PC2100 / PC2700
256 RDRAM PC800
Sistem operare: WindowsXP Professional

■ PLĂCI DE BAZĂ AMD SDRAM/DDR

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



Leadtek WinFast A250 Ultra TD - GF4 Ti4600



Campionul absolut al vitezei

AVEM plăcerea să vă prezentăm în premieră în România o placă despre care ați citit în rubrica "Tehno Trend" din numărul trecut: Leadtek A250 Ultra ce este bazată pe cel mai performant chipset grafic al momentului: GeForce4 Ti4600. Placa impresionează prin mărimea cooler-ului cu două ventilatoare dotate cu filtre de praf, fiind cel mai bun sistem de răcire pe care l-am văzut la o placă video și efectiv nu poți să nu te gândești la posibilitatea de overclocking. Chipset-ul GeForce4 Ti4600 beneficiază de numeroase opțiuni: motorul de efecte speciale nFiniteFX II, Lightspeed II, nView, Accuview AntiAliasing iar placa celor de la Leadtek profită din plin de aceste facilități. Memoria de 128 DDR este la frecvența de 325MHz iar chipsetul la 150 MHz și beneficiază de o lățime de bandă de 10,4GB/s. Este optimizată pentru Microsoft DirectX 8.1 și OpenGL 1.3 ICD. Specificațiile tehnice sunt uimitoare: 136 milioane de triunghiuri pe secundă, 1,23 miliarde de operații pe secundă. Suportă rezoluții de 2048x1536 (la 32 biți și 60Hz). Placa este însoțită de o dotare foarte bună: 3 cabluri, un ghid de instalare, două jocuri full (Dronex și Gunlok), WinFast DVD (asemănător cu Power DVD), Cult3D, 3Deep, etc. Este dotată cu Tv-Out (cu suport pentru rezoluții de până la 1024x768) și DVI (cu

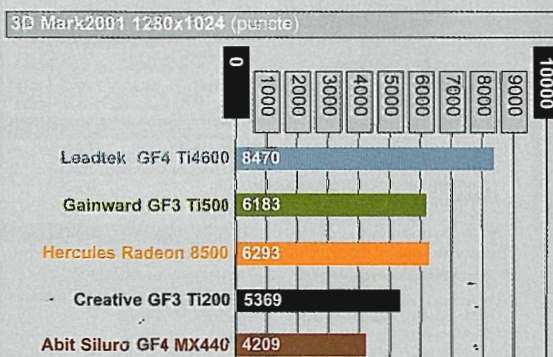
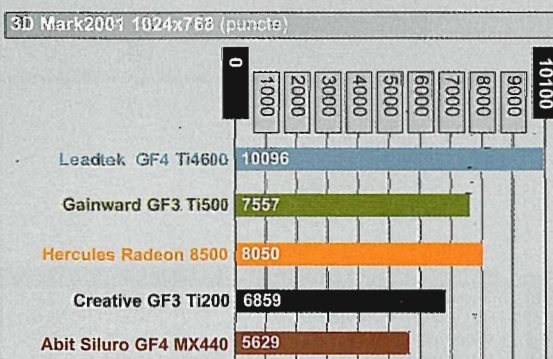
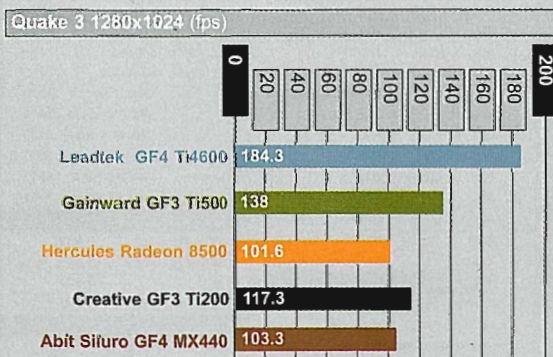
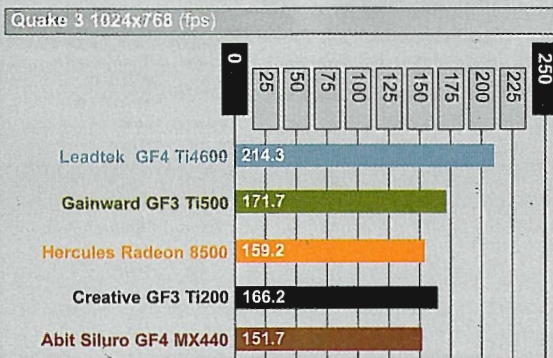
suport pentru rezoluții de până la 1280x1024) iar datorită tehnologiei nView a chipset-ului GeForce4 Ti4600 se pot cupla simultan două monitoare. Astfel în Windows am avut ocazia să creăm desktop-uri virtuale și să rulăm programe diferite pe două monitoare. În teste am avut posibilitatea să vedem cele mai mari rezultate obținute de o placă video. Mai ales în rezoluții mari Leadtek A250 nu are rival depășind lejer următoarea clasată, GeForce3 Ti500. În 3D Mark 2001 am rămas încântat să văd scorul afișat: 10096, prima dată când văd un rezultat peste 10000 de puncte la rezoluția 1024x768. În Quake3 cu setările High Quality 1280x1024 rezultatul a fost și mai elocvent: 184,3 fps (față de 103,2 un GeForce4 MX440 sau 117,3 al unui GeForce3 Ti200). Cu toate că rezultatele obținute au fost foarte bune, nu am putut rezista tentației de a pune la

Detalii tehnice		Rezultate teste	
Chipset	GeForce4 Ti4600	3D Mark 2001	1024 10096
Memorie	128Mb		1280 8470
Video In	nu	Quake 3	1024 214.3
Frecvență chipset	300MHz		1280 184.3
Frecvență memorie	350MHz	Video Mark	2245
Dual Head	nu	Q782, P863, F600	
TV-Out	da	Contact	
DVI	da	Skin Media / 01-231.50.97 / 4995	

Tyan Tiger MPX2466N

De două ori Athlon

încercare imensul cooler și am ridicat frecvența memoriei și a chipset-ului. Dacă sunteți printre norocoșii care dețin o asemenea placă nu vă recomand să faceți și voi acest lucru cu placa voastră, dar noi am reușit să ducem frecvența chipset-ului de la 300MHz la 350MHz iar frecvența memoriei de la 650MHz la 740MHz. Placa a lucrat stabil și am obținut niște rezultate amănunțite în 3DMark 2001. Avantajele acestei soluții propuse de Leadtek: viteză și super-cooler (ce îți permite un eventual overclocking) iar oricât ne-am străduit nu am putut găsi măcar un minus. Este fără nici o îndoială cea mai rapidă placă video a momentului, însă evident trebuie plătit pe ea un preț corespunzător care nu este accesibil oricui.



Tiger MPX 2466N este o placă de bază dual Socket A ce utilizează noul chipset AMD-760 MPX care oferă și posibilitatea folosirii sloturilor PCI pe 64 de biți la 66MHz. Tyan a dotat generos placa cu 2 astfel de sloturi plus încă 4 PCI pe 32 de biți, un slot AGP 4x, 4 DIMM-uri de memorie (ce suportă maxim 4 GB DDRAM), placă de rețea 3Com 3C920, ATA100 toate acestea încadrându-se în dimensiunile de 304,8 mm x 259,08 mm. Alimentarea suplimentară a plăcii se face cu o mufă cu patru pini de la sursele pentru Pentium 4 sau pur și simplu cu una din mufele normale cu patru pini de alimentare a HDD-urilor. Conectarea ambelor mufe suplimentare de alimentare nu strică placa dar nici nu este necesară.

Sloturile PCI pe 64 de biți au fost până acum rezervate serverelor high-end și oferă o lățime de bandă dublă față de PCI pe 32 de biți. Cu ajutorul unui controller SCSI PCI 64biți se pot atinge viteze teoretice de 533MB pe secundă.

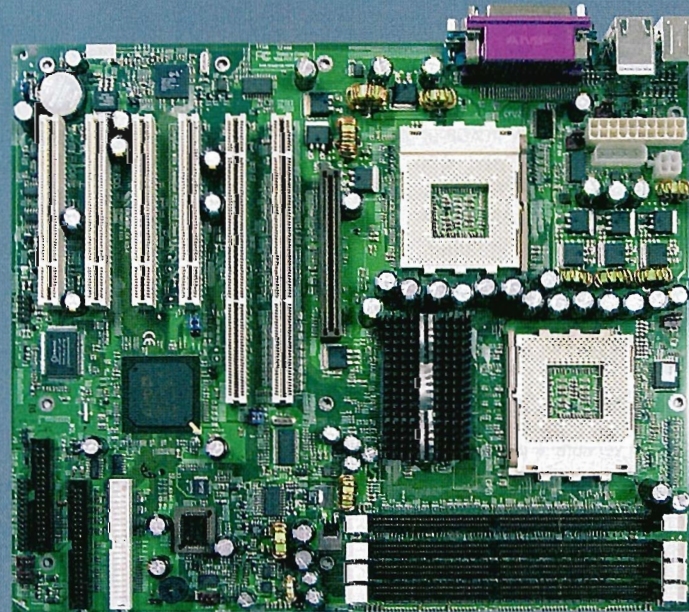
Chipset-ul 760MPX nu aduce numai lucruri bune, ele au o problemă cu controller-ul USB și de aceea porturile USB de pe placă nu funcționează. Pentru a rezolva această problemă producătorul a adăugat o placă PCI to USB care pune la dispoziție 4 porturi USB, dar utilizatorul trebuie să își sacrifice un slot PCI pe 32 biți. Încă o dată Tyan s-a dovedit mai inspirat decât

competitorii lui directi dotând placa cu 4 sloturi PCI (ceilalti producători de plăci dual Socket A având numai 3PCI) astfel încât în final utilizatorul va rămâne cu 3PCI (absolut suficiente).

Layout-ul plăcii este nemulțumitor. În primul rând condensatorii din jurul socket-urilor te pun la grea încercare când montezi radiatoarele. Apoi poți să îți fie rămas bun de la primul PCI pe 64 de biți deoarece radiatorul plăcii video îl face inutilizabil.

Din punct de vedere al overclocking-ului Tyan nu ne dă nici o șansă. Nu se poate modifica multiplicatorul sau voltajul iar FSB are niște valori care nu ne ajută mai deloc (133MHz, 135MHz, 136MHz, 138MHz, 140MHz, 142MHz, 144MHz, 146MHz, 150MHz). Din jumperi se poate seta FSB-ul la 200MHz sau 266MHz.

Performanțele plăcii au fost destul de greu de evaluat din cauza puținelor programe care știu să utilizeze facilitățile dual procesor dar și a lipsei unui alte plăci dual Socket A necesară unei comparații. Manualul Tiger MPX 2466N este foarte bine realizat conținutul său bogat este bine structurat și clar. Prețul mic (pentru o placă dual AMD) face din această placă o soluție accesibilă utilizatorilor dornici de performanță în programele CAM/CAD sau în alte aplicații ce utilizează puterea dată de două procesoare.

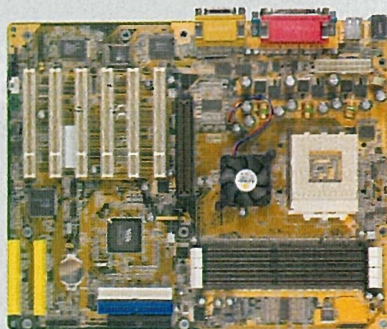


Detalii tehnice	Teste	Overclocking
Chipset	AMD 760MPX	Quake3 Normal 172
FSB	266/200	Fastest 189
AGP/PCI/ISA	1/6/0	3D Mark 2001 640x480 6984
AMR/CNR/ACR	0/0/0	SiSoft Sandra Mem. Int. 1630
Tip memorie	DDR266	Mem. Float 1485
Memorie maximă	4GB	CPU Whetstone 6638
USB	4 / 6	CPU Whetstone 3308
Northbridge	AMD762	ClIBench MK III SMP
Southbridge	AMD768	Number Crunch 181187
ATA	100	Floating Point 19186
Audio	-	
RAID	-	
Extra	placă rețea 3Com, 3C920	
	Distributor	Sistec
	Telefon	064-190.286
	Web	www.sistec.ro
	Garanție	36 luni
	Preț	2325

Shuttle AK35GTR

Viteză, RAID și overlocking

Deși nu este un nume celebru precum ABIT sau ASUS, producătorul Shuttle (sau Space Walker, așa cum firma își promovează brand-ul de plăci de bază) a reușit să uimească în ultima vreme comunitatea overclock-erilor, și nu numai, prin produsele sale bazate pe VIA KT266A, anume AK31, care oferă performanță foarte bună și opțiuni de overlocking. Dar ca și când nu ar fi fost de ajuns toate acestea, cei de la Shuttle au mai realizat un nou model de placă de bază cu chipset KT266A: AK35GTR. Pe lângă avantajele date de folosirea chipset-ului sus amintit (Ultra DMA 100, suport Athlon XP, performanță bună), AK35GTR mai oferă patru socluri DIMM ce suportă maxim 4GB RAM PC1600/PC2100, funcții IDE RAID și UltraDMA 133 oferite de controller-ul HighPoint HPT372 și numeroase facilități de overlocking. La acest din urmă capitol putem spune că AK35GTR pur și simplu spulberă competiția prin integrarea tuturor



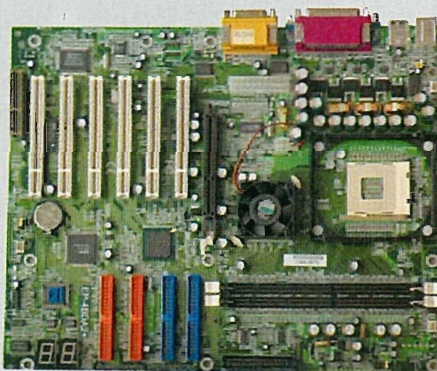
funcțiilor în BIOS și renunțarea la jumperi sau DIP-Switch-uri. Dar acest lucru nu mai este așa neobișnuit în ziua de azi, nici posibilitatea de a seta FSB-ul în pași de 1 MHz de la 100 până la 200MHz sau ajustarea multiplicatorului de la 5.5X până la 14X în pași de 0.5X, dar voltajul maxim ce poate fi aplicat procesorului este de nu mai puțin de 2.30 V. La dotare placa stă foarte bine datorită celor 6 sloturi PCI, sunetului integrat ce folosește cipul CMedia CMI8738 și controller-ului RAID.

Detalii tehnice		Teste	
Chipset	KT266A	Quake3	Normal 222.9
FSB	200/266		Fastest 246.8
AGP/PCI/ISA	1/6/0	3D Mark 2001	640x480 8583
AMR/CNR/ACR	0/0/0	SiSoft Sandra	Mem. Int. 4242
Tip memorie	PC1600/PC2100		Mem. Float 2125
Memorie maximă	4Gb (4 DIMM)		CPU Dhystone 2065
USB	2/4		CPU Whetstone 1963
Northbridge	VT8366A		Disk 26213
Southbridge	VT8233	CLIBench	Floating Point 116222
ATA	133		Number Crunch 12201
Audio	CMI8738	Evaluare (puncte)	
RAID	HPT372	Performanțe Jocuri	1,055
Extra	RAID, sunet 5.1	Performanțe sintetice	1,223
Overlocking		Dotări	0,8
Modificare FSB	100-200 (din 1 in 1)	Verdict	1,746
Modificare multiplicator	5.5x-14x	Contact	
Modificare voltaj	1.10-1.85 (pas 0.025V), 1.90, 1.95, 2.0, 2.1, 2.2, 2.3	Distribuitor	ETA-2U Computer
Setări (BIOS/Jumper/Dipswitch)	da/nu/nu	Telefon	056-22.02.87
		Web	www.eta2u.ro
		Garantie	12 luni
		Preț	1155

EpoX 4BDA2+

Overlocking pentru Pentium4

EpoX ne-a învățat cu plăci de bază de calitate și atent lucrute. Încă de la cutia sub formă de gentuță ești încântat de această placă. Dotarea este una dintre cele mai bune: RAID, ATA133, Post Debug. EpoX 4BDA2+ încearcă să ofere posibilități de overlocking cum nu am mai întâlnit la altă placă bazată pe i845D, astfel ai posibilitatea de a schimba din BIOS FSB-ul între 90 și 200, CPU Vcore se poate modifica adăugând la valoarea default până la +/-0,1 în pași de 0,025 iar la voltajul AGP se pot adăuga +0.1, +0.2, +0.3, +0.4. Layout-ul este bun, dispune de 6 PCI, 1 AGP x4 și un CNR. Un lucru bun este protecția oferită în cazul care se introduce o placă video 3,3V în AGP-ul plăcii (ce suportă doar plăci 1,5V), 4BDA2+ nu mai pleacă, protejând componentele. În 3D Mark 2001 placa EpoX a obținut cu doar 2 puncte mai puțin decât Asus P4B266 iar în Quake3 a depășit-o cu 2,1fps pe setare Normal și cu 1fps pe setarea Fastest. În



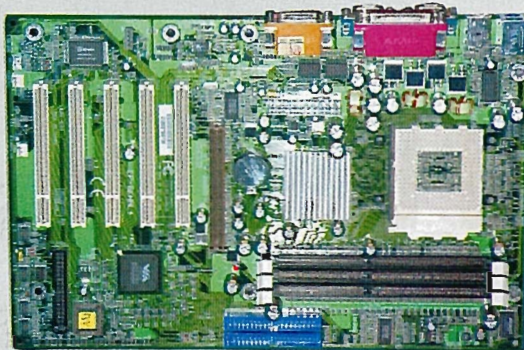
concluzie este o placă rapidă și foarte bine dotată cu opțiuni de overlocking.

Detalii tehnice		Teste	
Chipset	i845D	Quake3	Normal 217.3
FSB	400		Fastest 246.5
AGP/PCI/ISA	1/6/0	3D Mark 2001	640x480 7414
AMR/CNR/ACR	0/1/0	SiSoft Sandra	Mem. Int. 2050
Tip memorie	DDR266/DDR200		Mem. Float 2010
Memorie maximă	2Gb (2 DIMM)		CPU Dhystone 3311
USB	4/4		CPU Whetstone 2123
Northbridge	MCH		Disk 25060
Southbridge	ICH2	CLIBench	Floating Point 6612
ATA	133		Number Crunch 77570
Audio	AC97	Evaluare (puncte)	
RAID	da	Performanțe Jocuri	0,989
Extra	RAID, post debug	Performanțe sintetice	1,159
Overlocking		Dotări	0,8
Modificare FSB	90-200 (din 1 in 1)	Verdict	1,648
Modificare multiplicator	da	Contact	
Modificare voltaj	-0.1 - +0.1 (pas 0.025V)	Distribuitor	Elsaco
Setări (BIOS/Jumper/Dipswitch)	da/nu/nu	Telefon	01-330.30.91
Dotări speciale: AGP voltaj: până la +0.4V (pas +0.1)		Web	www.elsaco.ro/www.shop.elsaco.com
		Garantie	24 luni
		Preț	142.75

EpoX 8KHAL+

Dotare bună însoțită de calitate EpoX

8KHAL+ este o versiune a plăcii 8KHA+ prin care EpoX oferă o soluție socket A dotată cu ATA133 și are performanțe relativ bune. Are dimensiuni de 305mmx200mm având în dotare 5 sloturi PCI, 1 slot AGP 1x, 2x, 4x, 3 DIMM pentru DDR266 (maxim 1,5GB) și dispune de ATA133. Din BIOS avem posibilitatea modificării FSB-ului (din 1 în 1 cu valori cuprinse între 100 MHz și 183MHz) și a multiplicatorului (x6, x6.5, x7, x7.5, x8, x8.5, x9, x9.5, x10, x10.5, x11, x11.5, x12, x13, x14, x15, AUTO). Tot aici putem modifica CPU Vcore între 1,400v și 2,200v cu pas de 0,025v, mării voltajul memoriei sau AGP-ului cu până +0,7v (pas de 0,1v). Placa vine însoțită de utilitarul Norton Ghost și antivirusul PC-cillin. Pe planul performanțelor, 8KHAL+ reușește să obțină rezultate bune: în 3D Mark 2001 a obținut 8351 iar în Quake3 pe setarea normal a avut 222.9 fps. În PC Mark 2002 (test introdus recent) a obținut CPU:4597, memorie:3086 și HDD: 713.



Detalii tehnice		Teste	
Chipset	KT266A	Quake3	Normal 223.7
FSB	200/266		Fastest 247.3
AGP/PCI/ISA	1/5/0	3D Mark 2001	640x480 8423
AMR/CNR/ACR	0/0/0	SiSoft Sandra	Mem. Int. 2044
Tip memorie	DDR200/DDR266		Mem. Float 1912
Memorie maximă	1.5Gb (3 DIMM)		CPU Dhystone 4235
USB	2/4		CPU Whetstone 2121
Northbridge	KT266A		Disk 27263
Southbridge	VT8233A	CLIBench	Floating Point 116221
ATA	133		Number Crunch 12199
Audio	AC97	Evaluare (puncte)	
RAID	nu	Performanțe jocuri	1,049
Extra	Norton Ghost, PC-cillin	Performanțe sintetice	1,222
Overlocking		Dotări	0,4
Modificare FSB	100-183 (din 1 in 1)	Verdict	1,710
Modificare multiplicator	6x - 15x	Contact	
Modificare voltaj	1.400-2.200 (pas 0.025V)	Distribuitor	Elsaco
Setări (BIOS/Jumper/Dipswitch)	da/nu/nu	Telefon	01-330.30.91
Dotări speciale: Voltaj DIMM, până la +0.7V (pas +0.1), Voltaj AGP până la +0.7V (pas +0.1)		Web	www.elsaco.ro/www.shop.elsaco.com
		Garantie	24 luni
		Preț	93.95



Ultra PRO Computers



...The Monitor Maker

**Your
work
never
looked
better**



LM 700

- * Panel - TFT Active Matrix - Vis: 17" Diagonal Hard Coating, Anti-glare Treatment
- * Pixel Pitch - 0.264mm
- * Brightness - 250 cd/m2
- * Contrast Ratio - 250:1
- * Viewing Angle - H: 120 degrees V: 100 degrees
- * Resolution - 1280x1024@60Hz



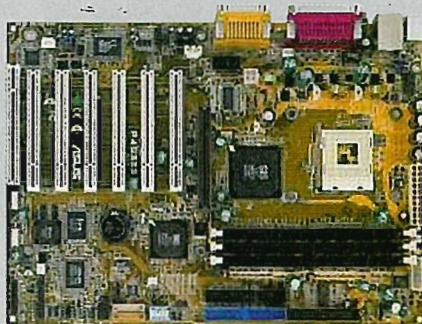
BUCURESTI, Sos. Stefan cel Mare nr. 54, Tel.: 01-211.70.90; B-dul N. Titulescu nr. 64, Tel.: 01-222.20.36; Bd Regina Elisabeta nr. 30, Tel.: 01-310.11.65; B-dul Natiunile Unite nr. 3, Tel.: 01-336.45.63; Sos Iancului nr. 59, Tel.: 01-250.39.04; Sos. Pantelimon nr. 93, Tel.: 01-250.16.12; Bd. Alexandru Obregia 18, Tel.: 01-460.31.13; Calea Grivitei 51, Tel.: 01-310.30.45; **BRASOV**, Str. Memorandului nr. 33, Tel.: 068-410.420; **CONSTANTA**, Bd. Ferdinand Nr. 89A, Bl. AR1, Tel.: 041-615.000; Bd. Tomis nr. 97, Tel.: 041-552.637 **CRAIOVA**, Bd. Al. I. Cuza bl. 10C, Tel.: 051-421.010; **PLOIESTI**, Piata Victoriei nr. 16 parter, Magazin Mercur, Tel.: 044-11.32.33; **TIMISOARA**, Piata Marasti 1-2, Tel.: 056-430.599.

IASI
Str. Banu nr.8
Telefon: 032.266.344
Fax : 032.266.342

ASUS P4S333

Stabilitate și performanță

Odată cu lansarea chipset-ului Si5645 (cu un cost mic dar făcând posibilă combinația Pentium-memorie DDR333), raportul preț - performanță face soluția Pentium 4 atractivă. Asus nu putea să stea departe de această soluție și iată că a venit cu P4S333, o placă ce merită toată atenția. Cu toate că în trecut nu a acordat mare atenție fenomenului overclocking, acum Asus se aliniază tendinței generale și încearcă să pună la dispoziția utilizatorilor opțiunile necesare. La pornire atenția îți este atrasă de o voce care se aude din boxe sistemului ce îți comunică ce se întâmplă în timpul procesului de boot. Dacă sunt probleme, vocea îți spune care este cauza acestei erori, producătorul denumind această facilități "Vocal Post Messages". La început este foarte distractiv dar după aceea devine enervant așa că am dezactivat-o din BIOS fără regrete, totuși când apar probleme această opțiune este foarte folositoare. Asus a hotărât



(și foarte bine a făcut) să renunțe la AC97 și a dotat placa cu C-Media CMI-8738, chip care aduce un sunet de calitate pe 6 canale audio. Având un preț mic, pentru o placă ASUS, (iar memoria DDR333 nu este cu mult mai scumpă decât DDR266) este o soluție bună pentru cei ce doresc P4.

Detalii tehnice		Teste		
Chipset	Si5645	Quake3	Normal	215.1
FSB	400		Fastest	244
AGP/PCI/ISA	1/6/0	3D Mark 2001	640x480	7181
AMR/CNR/ACR	0/0/1	SiSoft Sandra	Mem. Int.	2295
Tip memorie	DDR333/DDR266		Mem. Float	2293
Memorie maximă	3 Gb (max. 3 DIMM)		CPU Dhrystone	3329
USB	2/6		CPU Whetstone	2103
Northbridge	Si5645		Disk	24221
Southbridge	Si5961	ClIBench	Floating Point	6737
ATA	100		Number Crunch	77687

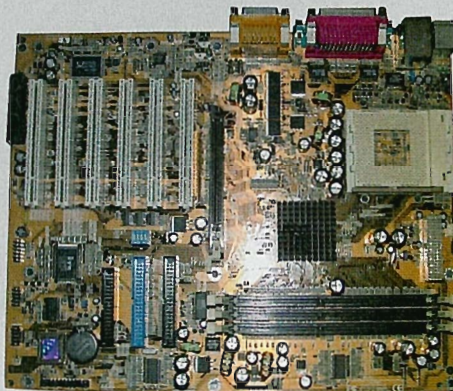
Overclocking		Evaluare (puncte)		
Modificare FSB	100-166 (din 1 în 1)	Performanțe jocuri		0,971
Modificare multiplicator	-	Performanțe sintetice		1,219
Modificare voltaj	1.750-1.850 (pas 0.025V)	Dotări		0,4
Setări (BIOS/Amper/dipswitch)	da/nu/da	Verdict		1,620

Contact	
Distributor	Ager
Telefon	01-231.09.04
Web	www.ager.ro
Garanție	33 luni
Preț	118.5\$

Leadtek 7350KDA

Overclocking cu X-BIOS II

WinFast 735DA este produsă de Leadtek și este bazată pe chipsetul Si5735. Suportă memorie DDR200 și DDR266 (3DIMM, maxim 1,5GB). Layout-ul este unul din cele mai bune pe care le-am văzut, poate doar memoria este plasată cam aproape de placa video. Are în dotare sunet AC97, suport pentru rețea RTL8100 și interfață ATA100. Multiplicatorul se setează din dipswitch iar voltajul și FSB-ul din BIOS. Placa vine dotată cu un software (ce arată și foarte bine) destinat overclocking-ului direct din Windows, numit de producător "Speed Gear" care este excelent pentru un utilizator începător în overclocking. Cu ajutorul acestui program se pot seta foarte ușor vitezele la CPU, memorie și PCI. În teste am remarcat rezultate mai bune decât cele obținute de multe plăci bazate pe KT266A, reușind un frumos și surprinzător 8157 în 3DMark 2001. Performanțele bune, stabilitatea oferită de Si5735, prețul competitiv, facilitățile de



overclocking și dotările sunt argumente favorabile pentru achiziționarea acestei plăci.

Detalii tehnice		Teste		
Chipset	Si5735	Quake3	Normal	215.8
FSB	266/200		Fastest	238
AGP/PCI/ISA	1/6/1	3D Mark 2001	640x480	8157
AMR/CNR/ACR	0/1/0	SiSoft Sandra	Mem. Int.	1895
Tip memorie	PC2100		Mem. Float	1756
Memorie maximă	1.5Gb (3 DIMM)		CPU Dhrystone	4218
USB	2/4		CPU Whetstone	2113
Northbridge	Si5735		Disk	25876
Southbridge	-	ClIBench	Floating Point	12211
ATA	100		Number Crunch	16230

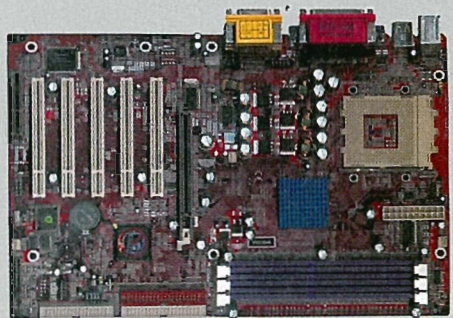
Overclocking		Evaluare (puncte)		
Modificare FSB	100-200 (din 1 în 1)	Performanțe jocuri		1,013
Modificare multiplicator	5 până la 12.5	Performanțe sintetice		1,178
Modificare voltaj	+0.025 - +0.275 (pas 0.025V) -0.025 până la -0.1 (pas 0.025V)	Dotări		0,5
Setări (BIOS/Amper/dipswitch)	da/nu/da	Verdict		1,651

Contact	
Distributor	Skin Media
Telefon	01-231.50.97
Web	www.skin.ro
Garanție	12 luni
Preț	109\$

Jetway V333DA

KT333 + DDR333 = Vitează

Prima placă socket A cu suport pentru memoria DDR333 pe care am testat-o a venit de la Jetway și are la bază chipsetul KT333. De remarcat este lipsa răcirii active a chipset-ului KT333 și sporul de performanță obținut prin dezactivarea opțiunii "Recovery Genius" din BIOS, chiar dacă aceasta este considerată de Jetway o facilități. La capitolul overclocking stă bine având în BIOS opțiuni de modificarea FSB (de la 100 la 200 în pas de 1), CPU Vcore (între 1,625v și 1,850v în pas de 0,025v), voltajul DIMM (2,5-2,8 în pas de 0,1) și voltajul AGP (1,5;1,6). Setările se pot face atât din BIOS cât și din jumperi. V333DA are în dotare chipset-ul de sunet AC97, opțiunea "Recovery Genius" și suportă ATA133. Layout-ul este bun, cu excepția amplasării conectorilor IDE care încurcă placa video (mai ales dacă aveți o placă video de dimensiuni mari). Chipset-ul KT333 combinat cu memoria DDR333 a făcut această placă să aibă performanțe mai mari



decât Jetway 866As Ultra, dar nu a reușit în 3DMark 2001 să depășească atât în 3DMark 2001 cât și în top unele plăci care nu utilizează decât KT266A. De vină nu poate fi chipset-ul ci producătorul care nu profită în totalitate de avantajele oferite de KT333.

Detalii tehnice		Teste		
Chipset	KT333	Quake3	Normal	241
FSB	200/266		Fastest	269.2
AGP/PCI/ISA	1/5/0	3D Mark 2001	640x480	8686
AMR/CNR/ACR	0/1/0	SiSoft Sandra	Mem. Int.	2071
Tip memorie	PC2700/PC2100		Mem. Float	1974
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)		CPU Dhrystone	4240
USB	2/4		CPU Whetstone	2127
Northbridge	KT333		Disk	27072
Southbridge	VT8233A	ClIBench	Floating Point	12280
ATA	133/100		Number Crunch	116320

Overclocking		Evaluare (puncte)		
Modificare FSB	100-200 (din 1 în 1)	Performanțe jocuri		1,115
Modificare multiplicator	nu	Performanțe sintetice		1,238
Modificare voltaj	1.625-1.850 (pas 0.025V)	Dotări		0,4
Setări (BIOS/Amper/dipswitch)	da/da/nu	Verdict		1,773

Contact	
Distributor	UltraPro
Telefon	01-211.70.90
Web	www.ultrapro.ro
Garanție	24 luni
Preț	-

Epox 8KHA+

Vedeta Epox continuă să conducă

EP-8KHA+ este urmașul direct al plăcii EP-8KHA prin care firma Epox a trecut de la KT266 la KT266A. În plus, producătorul a mai adăugat un fan, ajungând astfel la un total de 4. La o primă privire observi imediat P80P Debug (POST) Card-ul care monitorizează placa și cele 6 PCI-uri. Dacă facem abstracție de greul acces la memorie din cauza plăcii video, ne putem declara mulțumiți de layout-ul ei. Din prisma overclocking-ului, EP-8KHA+ se dovedește a fi soluția pentru cei care vor să ducă procesoarele și memoriile la extrem. În BIOS găsim o mulțime de opțiuni care ne ajută în acest sens: FSB-ul poate fi modificat între 100MHz și 200MHz cu incrementare de 1MHz, multiplicatorul are o mulțime de valori (x6,x6.5,x7 x7,5,x8,x8.5,x9,x9.5,x10,x10.5,x11,x11.5,x12,x13,x14,x15, AUTO), voltajul CPU poate fi modificat în pași de 0.025V, iar voltajul DIMM poate fi mărit în pas de 0.10v până la 0.70V, ajungând teoretic la o



valoare de 3.2V. Pe planul performanțelor, produsul celor de la Epox a avut rezultate bune și se încadrează în partea de sus a clasamentului.

Detalii tehnice		Teste	
Chipset	KT266A	Quake3	Normal 226.4
FSB	266/200		Fastest 251.6
AGP/PCI/ISA	1/6/0	3D Mark 2001	640x480 8512
AMR/CNR/ACR	0/0/0	SiSoft Sandra	Mem. Int. 2018
Tip memorie	PC2100/PC1600		Mem. Float -1916
Memorie maximă	1.5 Gb (maxim 3)		CPU Dhrystone 4241
USB	2 (maxim 6)		CPU Whetstone 2125
Northbridge	VT8366 (A)	CiIBench MK III SMP	
Southbridge	VT8233		Number Crunch 116221
ATA	100/66		Floating Point 12199
Audio	AC97	Evaluare (puncte)	
RAID	nu	Performanțe jocuri	1,063
Extra	Debug card on board	Performanțe sintetice	1,248
Overclocking		Dotări	0,5
Modificare FSB	100 la 200 (din 1 în 1)	Verdict	1,737
Modificare multiplicator	x6-x15 (pas 0.5)	Contact	
Modificare voltaj	-0.1 la +0.1 (+/-0.025V)	Distribuitor	Elsaco
Setări (BIOS/Amperii/dipswitch)	da/da/nu	Telefon	01-337.30.91
Dotări speciale:	VDIMM voltaj din BIOS	Web	www.elsaco.com/www.shop.elsaco.com
		Garantie	24 luni
		Pret	90\$

Soltek SL-75DRV4

Movul cu performanțe de vârf

În spiritul "hai să ne colorăm plăcile" Soltek vine și cu SL-75DRV4, de culoare mov. În afară de culoarea schimbată față de SL-75DRV2, producătorul a mai adăugat și suport pentru ATA133 (grație south-bridge-ului VT8233A) care conferă o rată de transfer teoretică între chipset și HDD de până la 133Mb pe secundă. Opțiunile de overclocking sunt la înălțime: modificarea FSB-ului de la 100MHz la 200MHz, în pas de 1MHz, voltajul CPU de la 1.100v la 1.850v, în pas de 0.025v și multiplicatorul între x5.5 și x14. Setările se pot face prin două metode: direct din BIOS sau prin intermediul dipswitch-urilor. BIOS-ul ne mai oferă două setări pentru overclocking "RedStorm Overclocking Tech" și "SmartDoc Anti-Burn Shield". Odată activată funcția "RedStorm", aceasta mărește treptat frecvența procesorului până la o valoare care asigură stabilitatea sistemului, după care calculatorul repornește automat cu noua configurație.



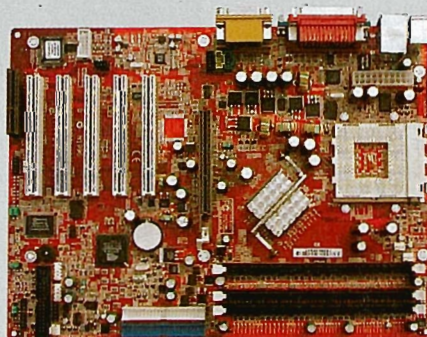
Așezarea conectorilor IDE nu mi s-a părut foarte inspirată, fiind prea aproape de placa video, dar în rest layout-ul este reușit. Placa are în dotare suport pentru SCR (Smart Card Reader) și un senzor termic ce poate fi așezat după dorință în interiorul carcasei (eventual lângă placa video) pentru monitorizarea temperaturii. Performanțele în teste au fost așa cum ne-am așteptat, adică foarte bune și o indică drept o opțiune viabilă pentru upgrade.

Detalii tehnice		Teste	
Chipset	KT266A	Quake3	Normal 229
FSB	266/200		Fastest 254.9
AGP/PCI/ISA	1Pro/5/0	3D Mark 2001	640x480 8522
AMR/CNR/ACR	0/1/0	SiSoft Sandra	Mem. Int. 2037
Tip memorie	PC2100/PC1600		Mem. Float 1932
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)		CPU Dhrystone 4255
USB	2 (maxim 4)		CPU Whetstone 2136
Northbridge	VIA VT8366A	CiIBench	
Southbridge	VIA VT8233A		Number Crunch 117382
ATA	133		Floating Point 12429
Audio	AC97	Evaluare (puncte)	
RAID	nu	Performanțe jocuri	1,071
Extra	Smart Card Reader	Performanțe sintetice	1,253
Overclocking		Dotări	0,6
Modificare FSB	100-200 (din 1 în 1)	Verdict	1,758
Modificare multiplicator	x5.5-x14 (pas 0.5)	Contact	
Modificare voltaj	1.100 la 1.850 (pas 0.025V)	Distribuitor	Viami
Setări (BIOS/Amperii/dipswitch)	da/da/da	Telefon	01-327.72.45
Dotări speciale:	RedStorm Overclocking Tech, SmartDoc Anti-Burn Shield	Web	www.viami.ro
		Garantie	-
		Pret	99\$

MSI K7N420 Pro

Puțin pentru overclocking

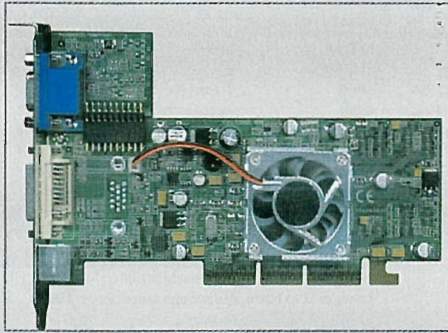
După Asus vine rândul și celor de la MSI să ne prezinte o placă bazată pe chipset-ul nForce. La primele teste, cu driverii care vin cu placa, K7N420 a avut rezultate destul de slabe. GeForce MX-ul din dotare nu are performanțe foarte bune (din cauza celor 32Mb "împrumutați" din memoria RAM a sistemului). După instalarea driverilor generici nForce s-a constatat creșterea performanțelor, însă nu s-a apropiat foarte mult de soluția nForce a celor de la Asus (placa testată în numărul trecut). Dacă sunteți un pasionat de overclocking veți fi foarte dezamăgiți să constatați lipsa posibilităților de schimbare a multiplicatorului (poate o versiune viitoare de BIOS va rezolva problema aceasta). Nici valorile FSB-ului nu ne lasă prea mult de ales: 100MHz, 105MHz, 106MHz, 111MHz, 114MHz, 133MHz, 137MHz, 140MHz, 145MHz, 147MHz, 154MHz, 157MHz, iar voltajul se poate modifica adăugând la valoarea "default" 0,05V, 0,02V, 0,1V



sau scăzând 0,05V, 0,02V. Un lucru ușor deranjant este așezarea DIMM-ului de memorie prea aproape de placa video. În cutie am găsit o ieșire S/PDIF (ce pune în valoare excelentul nVidia Audio Codec 5.1) și două porturi suplimentare USB. Am remarcat și placa de rețea onboard care s-a comportat foarte bine în timpul testelor. K7N420 dispune de LIVE BIOS și LIVE DRIVER. Pentru cei care iubesc nVidia soluția propusă de MSI este o opțiune foarte bună.

Detalii tehnice		Teste	
Chipset	nForce420D	Quake3	Normal 226.3
FSB	266/200		Fastest 250.3
AGP/PCI/ISA	1/5/0	3D Mark 2001	640x480 8401
AMR/CNR/ACR	0/1/0	SiSoft Sandra	Mem. Int. 1862
Tip memorie	PC2100		Mem. Float 1795
Memorie maximă	1.5Gb (3 DIMM)		CPU Dhrystone 4239
USB	2/6		CPU Whetstone 2124
Northbridge	Crush 12		Disk 28008
Southbridge	MCP-D	CiIBench	Floating Point 12199
ATA	100		Number Crunch 116221
Audio	NVIDIA AC5.1	Evaluare (puncte)	
RAID	nu	Performanțe jocuri	1,055
Extra	S/PDIF output, 2 porturi USB	Performanțe sintetice	1,221
Overclocking		Dotări	0,9
Modificare FSB		Verdict	1,756
100, 105, 106, 111, 114, 133, 137, 140, 145, 147, 154, 157		Contact	
Modificare multiplicator	-	Distribuitor	Flamingo Computers
Modificare voltaj	+/-0.05; +/-0.02; +0.10	Telefon	01-236.20.00
Setări (BIOS/Amperii/dipswitch)	da/da/nu	Web	www.flamingo.ro
Dotări speciale:	-	Garantie	36 luni
		Pret	149\$

Radeon7500 Radeon7500 Performanță și preț medii



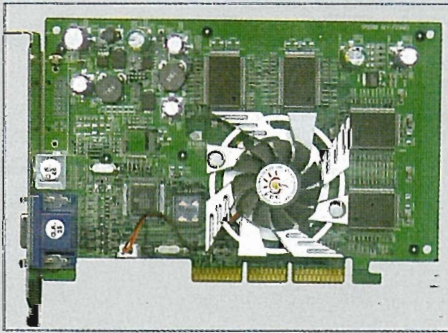
Al doilea chipset ca performanță pe care ATI îl propune pe piață este Radeon7500. Mania integrării care doresc să ofere aceste plăci este însă din ce în ce mai mare și astfel o altă placă video purtând marca "Powered by ATI"

dar nici un nume de firmă producătoare a sosit în redacție pentru testare. Aceasta are la bază chipset-ul Radeon 7500 și utilizează 64 MB RAM, dispune de TV-out și DVI, dotări considerate standard însă nu deosebite pen-

tur acceleratoarele 3D actuale. Design-ul plăcii nu includea conector DVI și din această cauză a fost atașat un card pe care a fost mutat conectorul de monitor. În testele de performanță placa s-a comportat normal pentru categoria din care face parte depășind chiar SP 6600Ti în 3D Mark 2001 cu 13 puncte dar în toate celelalte teste a fost depășită de plăcile GeForce2 Ti. Are răcire activă pe chipset și memoria de 4ns marca Samsung. Este dedicată celor ce doresc performanțe medii și preț bun

Detalii tehnice		Rezultate teste		Evaluare (puncte)	
Chipset	Radeon7500	3D Mark 2001	1024 4377	Performanță	1.177
Memorie	64Mb DDR		1280 3395	Dotări	0.01
Video In	nu	Quake 3	640 193.4	Verdict	1.187
Frecvență chipset	250MHz		1280 69.8	Contact	
Frecvență memorie	200MHz	Video Mark	2080	Distribuitor	UltraPro
Dual Head	da		Q738	Web	www.ultrapro.ro
TV-Out	da		P812	Telefon	01-211.70.90
DVI	da		F530	Pret	97.85

GeForce2 Ti Sparkle/Jetway SP6600Ti Cine vinde placa cui?



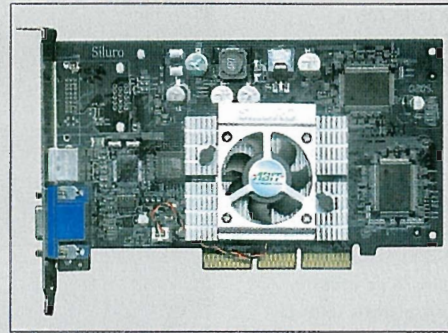
Dacă vă întrebați cum se face că testăm două plăci în același spațiu, veți afla cu surprindere și amuzament (cum am pătit și noi) că de fapt este vorba de o singură placă. Prima dată am desfăcut cutia de la Sparkle și ne-am mirat

de manualul lucios și frumos colorat. După aceea ne-am mirat de cooler-ul plăcii ce părea făcut din plastic cu o formă mai mult decât ciudată. Dar asta nu a fost nimic în comparație cu uimirea ce ne-a cuprins când am deschis

și cutia de la Jetway în care am găsit exact aceeași placă video! Mai mult, manualul era tot cel de la Sparkle, mai puțin copertile, care erau rupte de ambalatorul plăcii! Manualul din cutia Jetway începea cu pagina... 21 Am luat cele două plăci gemene și am început să căutăm o mică diferență măcar la numărul de revizii bineînțeles fără rezultat. Plăcile au TV-Out, sunt realizate pe chipset-ul GeForce2Ti și au memorii Samsung de 5ns. Performanțe medii pentru clasa lor iar bundle zero.

Detalii tehnice		Rezultate teste		Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce2 Ti	3D Mark 2001	1024 4712	Performanță	1.265
Memorie	64Mb		1280 3382	Dotări	0.005
Video In	nu	Quake 3	640 217.4	Verdict	1.270
Frecvență chipset	250MHz		1280 79.4	Contact	
Frecvență memorie	200MHz	Dronez	1024 58.7	Distribuitor	Besa/UltraPro
Dual Head	nu		1280 52.18	Telefon	01-345.55.05
TV-Out	da	Video Mark	2301		01-211.70.90
DVI	nu		Q781, P920, F600	Pret	110.25

GeForce MX440 Abit Siluro GF4MX Viteză de MX de la Abit



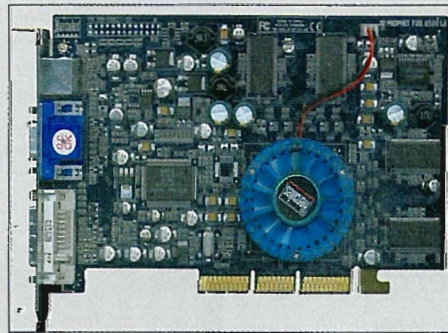
Am avut plăcerea de a testa și o placă bazată pe înlocuitorul seriei GeForce2 Ti: GeForce4 MX440. Ea face parte din noua serie de acceleratoare 3D de la Abit: Siluro, care încet dar sigur începe să se impună pe piață.

Aceasta are 64MB RAM DDR la 400MHz, marca Samsung cu viteza de 4ns. Abit a dotat Siluro GF4MX cu TV-Out iar opțional cu TV-in (versiunea Siluro GF4MX VIO). Placa nu ne-a dezamăgit având o comportare foarte bună

în teste fiind net superioară plăcilor bazate pe GeForce2Ti testate de noi dar a avut rezultate puțin mai slabe decât WinFast A170 de la Leadtek testat în numărul trecut al revistei (realizat tot pe baza lui GeForce4 MX440) obținând cu 32 de puncte mai puțin în 3D Mark 2001 (1024x768). Cei care doresc să facă un upgrade de la GeForce2 pot să se gândească și la varianta celor de la Abit, însă, ca și celelalte plăci MX din seria GeForce4 nu include toate funcțiile noii generații.

Detalii tehnice		Rezultate teste		Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce4 MX 440	3D Mark 2001	1024 5629	Performanță	1.423
Memorie	64Mb		1280 4209	Dotări	0.015
Video In	nu	Quake 3	640 214	Verdict	1.438
Frecvență chipset	270MHz		1280 103.3	Contact	
Frecvență memorie	200MHz	Dronez	1024 57.79	Distribuitor	Tape Computer
Dual Head	nu		1280 48.35	Web	www.tape.ro
TV-Out	da	Video Mark	2306	Telefon	01-330.57.83
DVI	nu		Q784, P961, F600	Pret	1195

Radeon8500 Hercules 3D Prophet FXD8500LE Forța este cu Radeon8500



Hercules a renunțat total la chipset-urile NVIDIA și astfel a sosit noua serie de plăci bazată pe chipset-urile ATI. Prima placă ce ne-a sosit la redacție de la Hercules este 3D Prophet FXD 8500 LE, bazată pe chipset-ul ATI

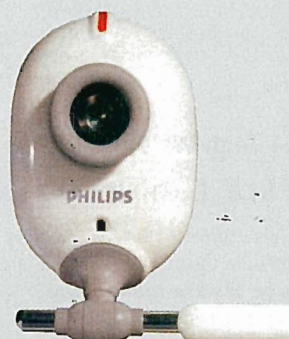
Radeon 8500. Producătorul a renunțat la facilități video în favoarea performanțelor, și astfel ceasul chipset-ului și al memoriei este la 250MHz. Memoriile Hynix sunt la 4ns iar ca dotări sunt prezenți conectori TV-

Out și DVI. Comportarea în teste a fost foarte bună depășind în 3D Mark 2001 GeForce3 Ti200 de la Creative poziționând placa undeva între GeForce3 Ti200 și GeForce3 Ti500. În cutie se află, manualul Power DVD, un mic catalog cu produse Hercules, un CD cu Power DVD și CD-ul cu driveri ATI (din păcate Hercules livrează driveri generici ATI și nu cu marca "Hercules"). 3D Prophet FXD 8500 LE ne demonstrează că și plăcile bazate pe chipseturi ATI pot avea performanțe deosebite în jocuri.

Detalii tehnice		Rezultate teste		Evaluare (puncte)	
Chipset	Radeon 8500	3D Mark 2001	1024 8050	Performanță	1.602
Memorie	64Mb DDR		1280 6293	Dotări	0.01
Video In	nu	Quake 3	640 212.9	Verdict	1.612
Frecvență chipset	250MHz		1280 101.6	Contact	
Frecvență memorie	250MHz	Video Mark	2049	Distribuitor	UbiSoft
Dual Head	da		Q735	Web	www.ubisoft.ro
TV-Out	da		P783	Telefon	01-231.67.69
DVI	da		F530	Pret	1605

Philips WebCam Pro 3D
Camera care știe tot

La prima vedere pare o frumoasă și elegantă lampă de birou. Nu este însă un webcam obișnuit având o mulțime de facilități printre care posibilitatea de a face OCR, realizarea de fișiere video, clipuri la rezoluții de 160x120, 320x240, 640x480 (până la 30fps). În cutie se află și un cablu USB, un manual în care se explică cum se realizează OCR-ul cu ajutorul software-ului PageCam 3.1, un mic săculeț pentru protejarea aparatului în timp ce nu îl folosim, un dispozitiv de fixare pe birou și unul de fixare pe monitor. CD-ul conține un pachet impresionant de software, dar din păcate nedocumentat astfel încât trebuie descoperite unul câte unul cu multă răbdare: Ulead Photo Express 2.0 SE, Ulead Photo Explorer



6.0, SpotLife, Digimarc MediaBridge Reader, Take5, RealPlayer 7 Basic. Tot aici am găsit un interesant pachet de jocuțe care folosesc webcam-ul pe post de dispozitiv de interacțiune al utilizatorului cu calculatorul. Am încercat și programul de OCR iar după câteva reglaje am izbutit să transformăm un text de pe o hârtie într-un document digital. Dintre alte lucruri interesante ce se pot face cu această cameră: scanare de obiecte 3D, folosirea pe post de alarmă de apartament, realizarea de transmisiuni video pe internet. Este un produs plin de surprize.

Detalii tehnice	Conectare: USB • Rezoluție: până la 640x480
Contact	Best Computers • 01-345.55.05 • www.bestcomputers.ro
	Pret: 79\$

HP Scanjet 4470c
Doi senzori CCD

HP Scanjet 4470c este un scanner pentru format A4 cu moduri de conectare: pe portul paralel sau pe USB.

Am testat acest scanner pe portul USB și am obținut rezultate bune pentru clasa din care face parte. Pe el se află mai multe butoane care îndeplinesc diferite funcții automate (scanare, copiere, imprimare, trimitere prin e-mail sau pe un site web) și un ecran LCD. Rezoluția maximă de scanare este 1200x2400 dpi (9600 interpolat) și dispune de un adaptor de transparentă. Folosește doi sen-



zori: un CCD de 1200 dpi pentru scanări de rezoluții mari și un CCD de 300 dpi pentru scanări rapide. Software-ul poate salva imaginile scanate în diferite formate (gif, jpeg, bmp, tiff, etc.) și are inclus o versiune de OCR, iar cu puține reglaje de culoare se pot obține imagini de o calitate foarte bună.

Detalii tehnice	Conectare: USB/paralel • Rezoluție maximă: 1200x2400
Contact	HP • 01-205.33.55 • www.hp.com.ro
	Pret: 159EU

LiteOn C1770FNLSL 17"
Diagonală vizibilă de 15.8"

Cunoscuți pentru monitoarele produse, LiteOn au în ofertă un monitor de 17" ce poartă numele de C1770FNLSL. În primul rând atrage prin prețul de 156\$ (fără TVA) care este evident bun pentru un monitor cu ecran plat de 17".

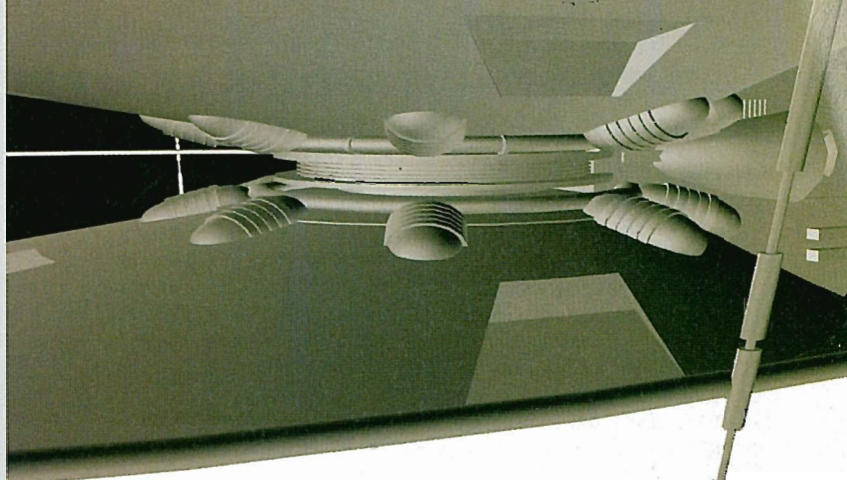
Acesta este conform cu standardul TCO99 și dispune de reglaje obișnuite, fără să exceleze la acest capitol. Diagonală vizibilă este de 15,8" iar imaginea este bună, monitorul adresându-se prin raportul calitate-preț utilizatorului cu buget redus care vrea un monitor mai

mare și cu ecran plat. La ce oferă C1770FNLSL, își merită banii, însă pentru utilizatorul pretențios valoarea sa este foarte redusă.



Detalii tehnice	Diagonală: 17" • Diagonală vizibilă: 15.8" • Conform TCO99
Contact	Alliance Computer • 01-410.17.98
	Pret: 156\$

Bine ați venit în viitor!
 (în acest moment vizitați aria CyberDrive)



**CdRom 52X
 30USD**



**CDRW 16X/12X/40X
 82USD**



**DVD 16X/40X
 56USD**



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

KingMax DDR333

Lățime de bandă de 2.7Gb/s

Am primit pentru testare un DDR333 CL2,5 de 256 MB de la KingMax

(companie înființată în 1989 și ajunsă acum printre liderii producătorilor de memorii). Am testat memoria pe placa de bază Asus P45333. Memoria KingMax este renumită pentru posibilitățile de overclocking și pentru stabilitatea ce o conferă sistemului, lucru constat și de noi în cadrul testării. Memoria DDR333 (PC2700) are o lățime de bandă de 2,7Gb/secundă, față de PC2100 cu doar 2,1Gb/secundă. Din



punct de vedere al dimensiunilor, PC2700 a rămas neschimbată și tot cu 184 de pini. Memoria testată de noi este de 5ns, alți producători oferind acest tip de memorie la 7,5ns, deci KingMax se dovedește o soluție mult mai rapidă decât majoritatea competitorilor. Prețul nu este foarte mare și merită un upgrade la o placă cu suport DDR333 și memorie KingMax PC2700.

Detalii tehnice	Lățime bandă: 2.7Gb/s • Viteză: 5ns Capacitate: 256MB
Contact	UltraPro • www.ultrapro.ro • 01-211.70.90 Preț: 92.6\$

Thrustmaster FireStorm Wireless

Gamepad cu mobilitate

Un gamepad foarte arătos ne-a sosit de la binecunoscutul producător Thrustmaster. Este diferit de alte gamepad-uri prin modul de comunicare wireless ce oferă mai multă mobilitate. Cutia mai conține un receiver (cu o rază de acțiune de 5 metri), CD-ul cu driveri (în care am găsit și ThrustMapper 3 - un excelent soft de mapare și programare a butoanelor gamepad-ului), două baterii AAA și un mic ghid de instalare. Receiver-ul se conectează la calculator prin portul USB. Gamepad-ul are 8 butoane, 2 mini-joystickuri (ce se pot apăsa), un



buton de schimbarea modurilor și un D-Pad multidirecțional (poziționat în stânga) - toate foarte comod de apăsat, iar pe receiver am mai găsit un buton de setare pentru modul multiplayer.

Detalii tehnice	Conectare USB • Comunicare Wireless 2 butoane, 2 mini-joystick-uri
Contact	UbiSoft • www.ubisoft.ro • 01-231.67.69 Preț: 27\$

Hercules DV Action! Ediția DVD

Editare video pentru acasă

DV Action! de la Hercules este o placă de editare video digitală. Este însoțită de un important pachet software care permite realizarea tuturor operațiilor începând cu captura video până la înregistrarea pe CD-uri. Este de remarcat în principal programul Ulead VideoStudio 5.0 DVD Edition care permite o editare video facilă și motorul Ligos™ LSX ce permite comprimarea în format MPEG-2. Placa are trei porturi FireWire (IEEE 1394) prin care se conectează camera video digitală sau alte dispozitive și este dotată cu un cablu de conectare FireWire. Manualul de



22 de pagini ne învață pe scurt cum să instalăm placa, cum să edităm fișierele video cu Ulead VideoStudio și metodele de captură și export. DV Action! Ediția DVD este foarte utilă celor care, având o cameră video, vor să își creeze și să-și editeze singuri producțiile video.

Detalii tehnice	3 porturi FireWire Ulead VideoStudio 5.0 DVD Edition
Contact	UbiSoft • www.ubisoft.ro • 01-231.67.69 Preț: 43.5\$

A4 Tech Wireless Kit

Fără cabluri pe birou

Oferta firmei A4Tech ne scapă de cablurile tastaturii și a mouse-ului de pe birourile noastre și așa foarte aglomerate. Într-o singură cutie și la un preț convenabil găsim tastatura wireless Internet/Multimedia, mouse-ul wireless RFSW-25, receiver-ul, 9 pagini cu instrucțiuni de instalare, 2 baterii AA (necesare tastaturii), 2 baterii AAA (necesare mouse-ului) și o disketă cu software de instalare. Tastatura are 12 butoane multimedia/Internet programabile. Ne-au plăcut tastele fiind ușor de apăsat și foarte silențioase, tipic pentru dispozitivele A4 Tech.



Mouse-ul are 2 butoane (roțița de scroll se poate folosi ca al treilea buton) iar rezoluția este de 520 dpi față de 400 dpi cât au majoritatea. Receiver-ul trebuie amplasat la minim 20 cm de orice alt dispozitiv electro-mecanic și la maxim 3 m de mouse și tastatură. Producătorii ne asigură că bateriile ne vor ține cam 6 luni. Soluția de la A4 Tech este una de foarte bună calitate și merită din plin banii.

Detalii tehnice	Comunicare Wireless • Rezoluție mouse: 520dpi
Contact	UltraPro • www.ultrapro.ro • 01-211.70.90 Preț: 33.3\$

Mustek GSmart Mini

Mai mică decât o cartelă telefonică

Este o cameră foto digitală care uimește în primul rând prin dimensiunile ei foarte mici (69mm x 47mm x 11mm). Are numai 40 de grame și pare o bijuterie a tehnologiei. gSm@rt mini este dotată cu baterie internă (lithium), memorie de 8 Mb SDRAM și un afișaj LCD. Poate stoca 50 de fotografii la 1024x768, 100 la 640x480 și 200 la 320x240. Poate filma cu 30 fps-uri la rezoluția de 320x240 timp de 10 secunde. Se conectează la calculator prin intermediul portului USB iar instalarea sub Windows XP s-a desfășurat fără probleme. Privind foarte realist,



fotografiile realizate cu această cameră foto nu sunt de foarte bună calitate, însă se remarcă prin opțiuni și prin dimensiunile ei mai mici decât o cartelă telefonică.

Detalii tehnice	Dimensiuni: 69x47x11 mm • Greutate: 40g • Baterie Lithium • Interfață USB Rezoluții: 1024x768, 640x480, 320x240 • Memorie: 8Mb SDRAM
Contact	Best Computers • 01-345.55.05 • www.bestcomputers.ro Preț: 50\$

Trust AMI 250SX Wireless Optical

Șoricei optici și fără fir

Ami mouse 250SX și Ami mouse 250S sunt două mouse-uri înrudite (după cum ne spune și numele lor). Cele două sunt mouse-uri optice și wireless ce provin de la Trust și se pot conecta prin USB sau PS/2 (având în dotare un adaptor din USB la PS/2). Au un design atrăgător, bine structurați din punct de vedere ergonomic și dispun de cinci butoane și nelipsita roțița de scroll. Am remarcat la 250S faptul că are receiver-ul și pe post de reincărcător al acumulatorilor mouse-ului, astfel încât când nu îl folosiți îl puteți așeza în receiver la reincărcat chiar și atunci când calcu-



latorul este oprit. Cele două mouse-uri

sunt însoțite de CD-uri cu software de programarea butoanelor și de un mic ghid de instalare. Dacă vă gândiți să scăpați de cablurile de pe masă și de curățatul mouse-ului, puteți să luați în calcul și aceste două produse de la Trust.

Detalii tehnice	Conectare USB / PS2 • Dimensiuni: 40x60x120 mm Dimensiuni receiver: 70x100x112 mm
Contact	ProCA • www.proca.ro • 01-323.82.00 Preț: 34\$

SimpleTech FlashCard Reader

Transport facil de date

Cititorul de CompactFlash-uri de la SimpleTech (FlashLink) este foarte ușor de folosit și de multe ori deosebit de folositor, ușurând în mod considerabil transportul de date de la un dispozitiv la altul, evitând necesitatea conectării diverselor la device-uri la PC. Datorită faptului că se conectează pe USB, acesta are o instalare facilă. Asigură o rată de transfer de până la 1.5 Mb pe secundă și sunt suportate de Windows 98, ME, 2000, XP și Mac OS 8.6+. Dispozitivul apare în sistemul de operare sub formă de removable disk și se pot efectua operații de



copiere, ștergere și modificare direct pe CompactFlash. Atrag prin design-ul elegant și au în dotare cabluri USB destul de lungi.

Detalii tehnice Conectare: USB • Rata transfer: 1.5Mb/s

Contact: Best Computers • 01-345.55.05 • www.bestcomputers.ro

Pret: 65\$

Alpha Pal 8045T

Pentru overclocking puternic

Firma Alpha este binecunoscută celor care caută soluții pentru răcirea procesoarelor overclock-uite. Produsul lor, Pal 8045T, este un cooler cu adevărat uriaș (80x80x90mm) având o greutate considerabilă (circa 600g) dar cu performanțe deosebite. Din cauza dimensiunilor foarte mari este bine să verificați înainte de a-l achiziționa dacă are loc pe placa voastră de bază. Este realizat din aluminiu iar baza din cupru. Este destinat procesorului Athlon, ce nu a depășit 38 de grade C în testele noastre. În cutie am găsit instrucțiuni de montare

foarte detaliate și utile deoarece coolerul are un sistem mai special, dar foarte bun, de prindere. Prețul acestui cooler este mai mare decât al unuia obișnuit dar normal (chiar puțin mai mic) pentru categoria din care face parte. Dacă vă gândiți la un overclocking al procesorului vostru Athlon, cooler-ul acesta vă poate ajuta să mențineți procesorul la o temperatură optimă.



Detalii tehnice Dimensiuni: 80x80x90 • Greutate: 600g
Compatibil Socket A

Contact: Best Computers • 01-345.55.05 • www.bestcomputers.ro

Pret: 44\$

PlanetTech 10/100 LAN FaxModem PC Card - ENW-3503

Modem și rețea într-un singur card

Acest card PCMCIA de la Planet Technology Corporation este o placă de rețea 10/100 și un fax-modem 56000bps V.90. Cutia în care vine conține pe lângă cardul ENW-3503 și manualul, diskete de instalare, un CD cu software, un cablu RJ-45 și unul RJ-11. Are dimensiunile 85.64mm x 54mm x 5mm. Este interesant că se poate utiliza în paralel atât placa de rețea cât și modemul. Este compatibil cu PCMCIA 2.1 tip II și cu standardul JEIDA 4.1. Suportă următoarele sisteme de operare: Win95, 98, NT, Novell NetWare 3x,



4x, IBM LAN Support, Sun Microsystems. Utilizează pentru corecția erorilor MNP/4 & V.42, iar pentru compresia datelor MNP/5 & V.42Bis. Are un consum mic de energie și dispune de "automatic sleep" pentru protejarea bateriilor portabilului.

Detalii tehnice Dimensiuni: 85x54x5 mm • LAN: 10/100 • Modem: 56Kbps, v.90
Fax: 14400bps

Contact: Best Computers • 01-345.55.05 • www.bestcomputers.ro

Pret: 199\$

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

TOPURI


PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Pret (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
						 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.				
	ASUS	A7N266	1.830	180	nForce420	FSB 266, 1AGP/5PCI/1ACR, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX	1.131	1.237	0.8	Ager
NOU	Jetway	V333DA	1.778	-	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	1.115	1.238	0.4	UltraPro
NOU	Soltek	SL-75DRV4	1.758	103	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.071	1.253	0.6	Viami
NOU	MSI	K7N420Pro	1.756	149	nForce420	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.055	1.221	0.9	Flamingo Computers
NOU	Shuttle	AK35GTR	1.746	115	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, CMI8738, RAID, ATA133, 2 USB	1.055	1.223	0.8	ETA-2U
NOU	EpoX	8KHA+	1.737	90	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.063	1.248	0.5	Elsaco
	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
NOU	EpoX	8KHAL+	1.710	94	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.045	1.222	0.4	Elsaco
	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
	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
	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	Leadtek	7350KDA	1.651	109	SIS735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, Lan On Board, 2 USB	1.013	1.178	0.5	Skin Media
	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
	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
	ASUS	A7V266	1.599	125	KT266	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, 4 USB	0.994	1.148	0.3	Ager
	Transcend	TS-AKR4	1.582	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.996	1.132	0.2	ProVision
	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
	ECS	K7S5A	1.548	61	Sis735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.962	1.110	0.3	Sistec
	Acorp	7KT266A	1.542	85	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.976	1.083	0.3	Depozitul de calculatoare
	Gigabyte	GA 7VTXH	1.518	105	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.898	1.160	0.4	Tornado
	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 - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Pret (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
						 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.				
	ASUS	P4B266	1.662	153	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI87386ch, S/PDIF	0.985	1.254	0.5	Ager/Depozitul de calc.
	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	EpoX	4BDA2+	1.648	143	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 4 USB	0.989	1.159	0.8	Elsaco
NOU	Asus	P45333	1.620	118	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1ACR, PC2700, ATA100, CMI8738, 2 USB	0.971	1.219	0.4	Ager
	Jetway	S446	1.615	98.8	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 4 USB	0.968	1.274	0.1	UltraPro
	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
	Gigabyte	GA-BIRX	1.494	134	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CT5880, 4 USB, Dual Bios, 128DDR	0.833	1.202	0.6	Tornado
	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	Pret (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)
						 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.			
	Leadtek	WinFast Titanium 500	1.730	380	Titanium 500	64Mb DDR, 3.8 ns, chip/mem: 240/500MHz, TVOut, DVI, 2joc.	1.710	0.02	Best / UltraPro (O)
	Abit	Siluro GF3 Vio	1.574	299	GeForce3	64Mb DDR, chip/mem: 200/460MHz, TV-Out, DVI	1.559	0.015	Tape Computer (D)
	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)
	Creative	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)
	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)
	Inno3D	Tornado GF3 Titanium200	1.478	192	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz	1.478	0	Best Computers (O)
	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)
	ASUS	V7700 TI32	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)
	ProLink	PixelView GeForce2 TI64	1.273	114	Titanium	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 250/400 MHz	1.273	0	Ager (D)
	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)

Erată: Placa Abit Siluro GF3 Vio care a fost trecută luna trecută ca fără TV-Out, deține conector TV-Out. Actualizarea topului video are loc luna viitoare din cauza apariției de noi benchmark-uri.

E X C E L E N T Ă Ș I P A S I U N E

2002

AUTO & Stil

PREȚ 44.500 lei

AUDI
AVANTISSIMO

LINCOLN
CONTINENTAL

DODGE
RAZOR

MERCEDES
E-CLASS



eveniment

**SALONUL AUTO DE LA
DETROIT**

nobby

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

O ofertă ce nu poate fi refuzată

► Vă spuneam acum ceva timp că Alias Wavefront intenționează să lanseze o versiune freeware completă a programului Maya, versiune ce se încadra în conceptul de educationalware, pentru că le dădea posibilitatea celor interesați să se familiarizeze cu programul în mod gratuit. Acest lucru submina motivația aparent etică a pirateriei, cei care spărgeau programele motivând că o fac pentru a da posibilitatea tuturor să experimenteze cu respectivul software.

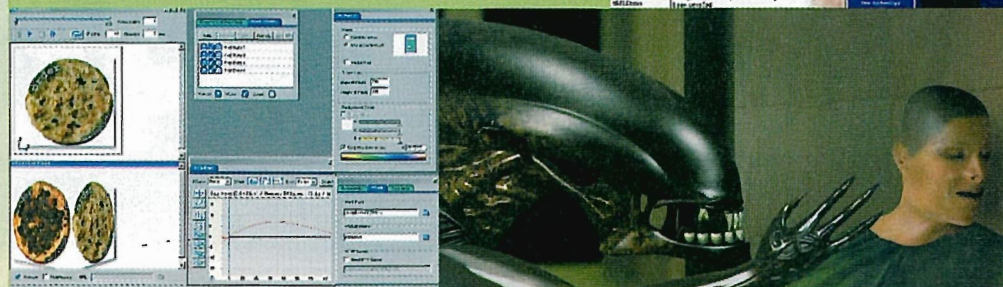
Avid promitea să urmeze această inițiativă, oferind publicului o versiune demonstrativă a XSI 2.0. Nu a durat mult până ce ambele proiecte au devenit realitate, însă comparativ, oferta celor de la Avid este net superioară celei de la Alias Wavefront, atât pentru începători cât și pentru cei experimentați în domeniul graficii 3D.

Intitulat XSI 2.0 Experience, pachetul educațional este o ofertă irezistibilă din mai multe motive: în primul rând, folosește același format de fișiere ca și varianta comercială, ceea ce înseamnă că utilizatorii pot deschide scenele create de alți utilizatori și învăța din ele, lucru care nu se întâmplă cu Maya Learning Edition. Lăsând la o parte capacitățile de modelare și animație pe care le are acest program, considerat de critici și utilizatori în categoria high-end nu putem decât să evidențiem faptul că pachetul include și un Training Kit cu 70 de secvențe video care vă explică potențialul programului și vă ajută să vă adaptați la noul mod de lucru, precum și o versiune a Online Documentation Library, care acoperă toate aspectele Softimage XSI 2.0.

Și, ce este mai important, Avid se oferă să vă trimită cele două CD-uri în mod absolut gratuit, suportând până și taxele postale. Cei care au un cât de mic interes în domeniul graficii 3D nu ar trebui să rateze această ocazie.

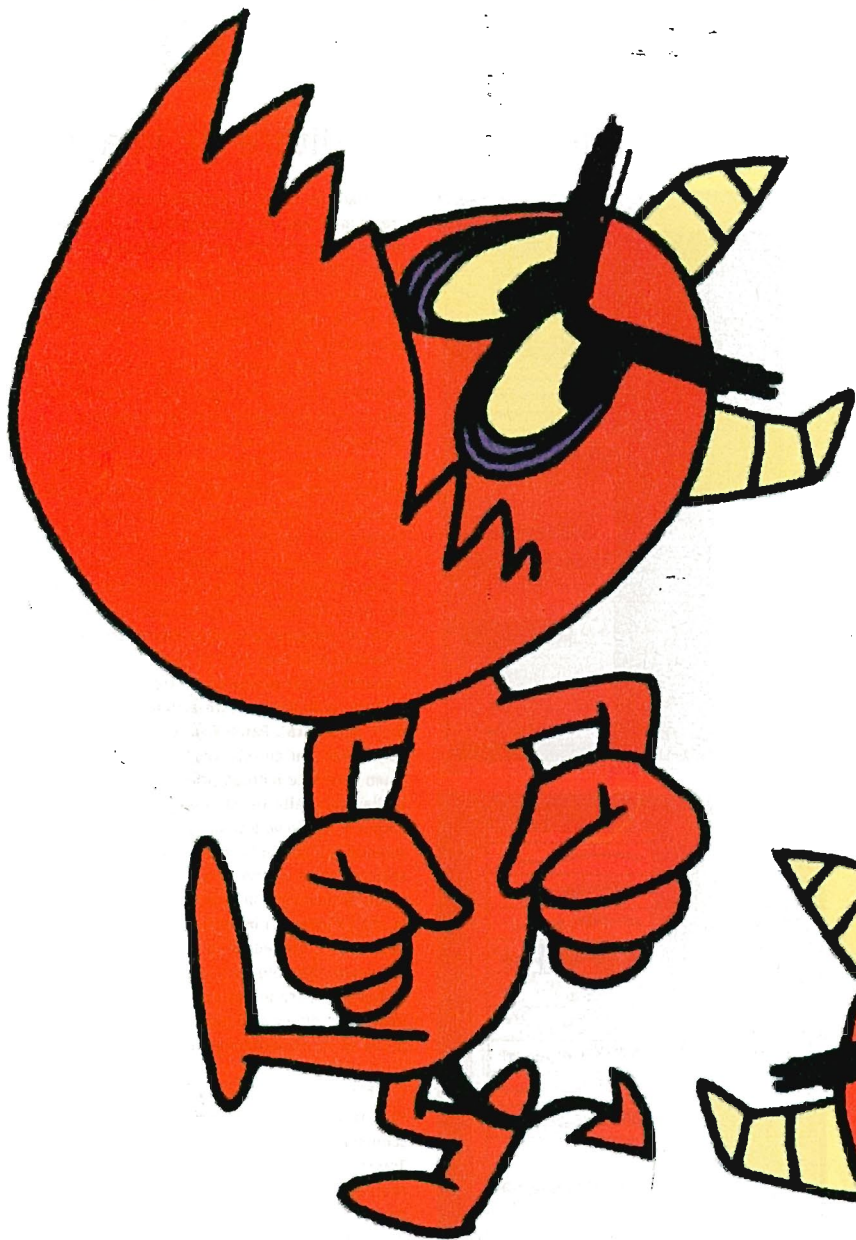


- 62 Grafică
- 62 Adobe Photoshop 7
- 64 PhoenixTools WozLab
- 65 AVID XSI 2.0
- 66 Galerii Xtreme
- 68 Internet
- Xplorer Xtrem



PRIMA

**Ferească
sfântu'
să
cazi
la
mijloc!**



**Miercuri, la ora 20:00,
uită-te la cel mai al dracu' show
din România!
Viața-i tristă fără coarne!**



Adobe Photoshop 7

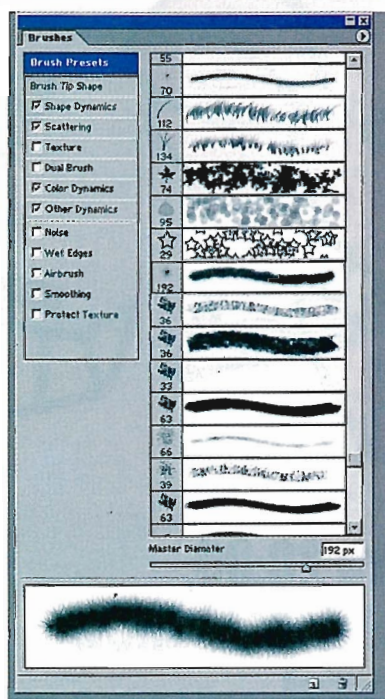
Cea mai recentă ediție a renumitului pachet de editare de imagine



ORICE s-ar spune, Photoshop este liderul în domeniul editării de imagini pe orice platformă Windows și Macintosh. Putem spune că cea de-a șaptea versiune va consolida cu certitudine această poziție pentru că am avut plăcerea să testăm Photoshop 7 "Liquid Sky", cel de-al treilea și ultimul beta înainte de lansarea produsului final. În mare parte acesta este lipsit de bug-uri și putem afirma cu certitudine că între acest ultim beta și varianta finală schimbările vor fi minime și în nici un caz de conținut. Oricum, nu vă așteptați la o mare evoluție și nu veți fi dezamăgiți. Photoshop 7 este un upgrade al cărui principal scop a fost să poată rula nativ pe Mac OS X. Nici nu vă închipuiți numărul celor care făceau presiuni pentru a putea renunța la OS 9 în favoarea mult mai performantului și, de ce să nu recunoaștem, mult mai esteticului OS X. Lucru care nu era posibil pentru că variantele anterioare de Photoshop nu erau compatibile cu noul sistem de operare și deci utilizatorii de Mac nu își puteau desfășura activitatea decât pe versiunile mai vechi de Mac OS.

DE LA BUN ÎNCEPUT

Primul lucru pe care l-am sesizat a fost aspectul subtil diferit al paletelor, în special al paletelor de instrumente. Aceasta este mai puțin evident segmentată, iar designul pictogramelor este mai rotund, mai plăcut ochiului, apropiat de conceptul de design al interfețelor cu utilizatorul de pe Mac. În colțul din dreapta sus, deja plasat în panelul pentru docking, prezent încă de la Photoshop 6, veți găsi noul File Browser, eficientizat la maxim. Adobe a reorganizat activitatea de căutare și selectare a imaginilor într-un modul complet, ce vă permite în primul rând să căutați imaginile vizual, nu doar după nume. O astfel de intenție a existat și în Photoshop 6, dar ea a fost dezvoltată la adevăratul potențial de-abia în versiunea a șaptea. Spuneți adio ungr plug-in-uri gen Image Fox, care vă ofereau un set de thumbnail-uri pentru imaginile dintr-un anumit folder și informații despre ele. Acum Photoshop este



capabil să facă toate acestea și singur. Într-o fereastră de tip Explorer puteți naviga prin structura de directori și Browser-ul vă va afișa imaginile descoperite, alături de tot soiul de detalii: tipul de fișier, dimensiuni, număr de culori, data când a fost creat, ultima dată când a fost modificat și gradul (rank). Acesta din urmă este un parametru care poate fi setat și care servește adnotării imaginilor în funcție de gradul de finisare sau după alt criteriu stabilit de utilizator. Imaginile pot fi ierarhizate în funcție de toate aceste criterii, pot fi examinate în fereastra de preview care poate fi redimensionată după dorință, pot fi rotite cu 90 sau 180 de grade și pot fi redenumite, individual sau în grup.

Dacă nu doriți să deschideți un fișier, ci să creați unul nou, veți descoperi că o serie de preset-uri foarte utile au fost adăugate în meniul File/New: dimensiuni fotografice de bază (4x6, 5x7), dimensiuni tipografice de bază (A4, A3, Letter, Tabloid, etc) și chiar dimensiuni tip pentru DVD și HDTV.

O dată ce ați inițiat într-un fel sau altul un document, vă veți îndrepta firește atenția către paleta de instrumente. Aici veți observa o adăugire evidentă: o nouă căsuță ce ascunde noile instrumente Healing Brush și Patch Tool. Acestea sunt destinate cu siguranță celor care se ocupă cu editarea și recondiționarea fotografiilor digitale sau scanate. Healing Brush are o funcționalitate asemănătoare cu Clone Stamp: vă lasă să îndepărtați artefacte nedorite gen praf, zgârieturi, pete și riduri, copind o zonă din imagine peste alta asemănătoare. Diferența esențială este că Healing Brush încearcă pe cât posibil să păstreze iluminarea, textura, granulația și alte atribute din zona care este "vindecată". Patch Tool lucrează cam în același fel, dar cu selecții. Este ușor de înțeles acum care este metoda prin care graficienii de la Playboy și alte reviste de gen înfrumusețează corpul și fețele vedetelor: este de ajuns să selectați cu lasso-ul o aluniță și să trageți selecția peste o zonă de piele alăturată: alunița va dispărea ca și cum n-ar fi existat niciodată. În caz că inversați în opțiuni Source cu Destination, procedul va funcționa firește viceversa. Efectele sunt spectaculoase, însă va trebui să experimentați când am expandat panoul cu pensule: Photoshop 7 atacă Painter pe domeniul pe care acesta din urmă se considerase mereu stăpân: instrumentele naturale de pictat. Noul engine grafic cu care a fost dotat Photoshop 7 permite simularea unor tehnici de pictură gen pastel, crochiu în cărbune, pictură în ulei, acuarelă și chiar și efecte speciale artificiale, dar care pot fi folosite cu succes în funcție de ocazie.

EXPLORÂND ÎN CONTINUARE

Nu a trecut mult până să observăm o altă schimbare binevenită: instrumentul de Free Transformation aplică acum distorsiunile în timp real. Surpriza a venit atunci când am expandat panoul cu pensule: Photoshop 7 atacă Painter pe domeniul pe care acesta din urmă se considerase mereu stăpân: instrumentele naturale de pictat. Noul engine grafic cu care a fost dotat Photoshop 7 permite simularea unor tehnici de pictură gen pastel, crochiu în cărbune, pictură în ulei, acuarelă și chiar și efecte speciale artificiale, dar care pot fi folosite cu succes în funcție de ocazie.

La fiecare pensulă există o duzină de parametri ce pot fi modificați: formă, dimensiuni, împrăștiere, texturare, iluminare și alte atribute. Posesorii de tablete grafice vor fi extrem de încântați de modul în care se folosește Photoshop de nivelurile de apăsare și roțița de airbrush (în cazul Wacom) pentru a oferi un control mai precis asupra trăsăturilor de penel. Preview-ul unei dunghi trase cu respectivul instrument este foarte binevenit și puteți explora efectele numeroaselor pensule care vin ca preset-uri în mai multe categorii (Natural, Square, Wet Media, Calligraphic, Drop Shadow, Faux Finish, etc.). Dacă acestea nu vă mulțumesc, le puteți modifica sau vă puteți crea propriile pensule, folosind imagini, setări și texturi proprii.

Modulul Liquify a căpătat mult mai multă precizie, fiind dotat cu zoom, pan și undo multiplu. Meșă folosită pentru distorsionarea

DETALII

- Nume: Photoshop
- Versiune: 7.0
- Producător: Adobe
- Web: www.adobe.com
- Distribuitor: -
- Procesor: Pentium II 450MHz
- Memorie: 64Mb
- HDD: 300Mb
- Video: DirectX 4Mb

VERDICT: 9/10

DENUMIRI CIUDATE



Numel de cod "Liquid Sky" se înscrie în aceeași categorie de referințe stranie pe care le-am remarcat odată cu beta-ul de Photoshop 6. Numit "Venus In Furs", acesta făcea referință la un celebru roman al lui Leopold Sacher-Masoch, unul dintre părinții sado-masochismului. Linia aluziilor sexuale stranie continuă cu "Liquid Sky", care coincide cu numele unui film science-fiction cu influențe punk din 1983. Filmat în jurul unei intrigi bizare, filmul abordează pe cât de cutezător poate la acea dată problema homosexualității, personajele principale putând fi etichetate drept lesbiene după standardele actuale. După câte știm, aceste paralele nu au mai fost sesizate de nimeni, dar sunt destul de evidente încât asemănările de nume să fie mai mult decât o simplă coincidență.



imaginii poate fi salvată și utilizată pe altă imagine, indiferent de dimensiuni, pentru că beneficiază de redimensionare automată. Dacă aveți un computer mai puțin performant puteți utiliza această opțiune lucrând pe o versiune la o rezoluție mai mică a imaginii și apoi aplicând meșă pe imaginea finală. În același modul apare o nouă pensulă, Turbulence, care poate fi folosită pentru a crea efecte de fum și foc distorsionând tremurat un layer cu dare de culoare. Valoarea ei este relativ limitată, respectivele efecte putând fi oricum obținute folosind în mod creativ mai multe din celelalte pensule. În final, opțiunea Backdrop permite vizualizarea unui layer sau a unei versiuni "flattened" a întregului document ca background în spatele celui care este deformat. Liquify a fost singurul modul care a creat probleme în timpul testării, după două trei operații calculatorul resetând Windows XP fără drept de apel.

În aceeași categorie cu Liquify în meniul Filters se găsește modulul Pattern Maker, care este mană cerească pentru cei care au nevoie de texturi repetitive. Este de ajuns să selectați o porțiune dintr-o imagine și Pattern Maker o va transforma într-o textură. Folosind proceduri de sinteză cu algoritmi piramidali, PM poate crea o replică de dimensiuni considerabile a unei texturi de dimensiuni mici. Rezultatele sunt în funcție de complexitatea imaginii de bază, însă veți putea clona chiar și iarbă, pietriș, nisip și alte texturi organice. Setările nu sunt foarte multe și nici foarte complexe și vă veți surprinde experimentând pe bucățele din diverse imagini încercând să recreați texturi naturale. Nu au fost adăugate alte filtre noi, însă veți descoperi cinci noi moduri de blending: Linear Burn, Linear Dodge, Vivid Light, Pin Light. Utilitatea lor este foarte specifică și nu vrem să intrăm în detalii tehnice în privința lor. Profesioniștii le vor descoperi cu siguranță utilitatea.

CÂTE CEVA DESPRE IMAGE READY

O serie de schimbări semnificative apar și în segmentul de grafică pentru web reprezentat de Image Ready. Opțiunea Map to Transparency vă dă posibilitatea să selectați o culoare sau mai multe pe care să le eliminați din imagine etichetându-le ca transparente. Transparența poate fi și parțială (dither transparencies) ceea ce face ca imaginile create să se poată integra fără probleme în orice background, chiar și în cele cu modele, fără să trebuiască să alegeți mai întâi o culoare matte. În cazul textului și graficilor vectoriale, Image Ready poate atașa o

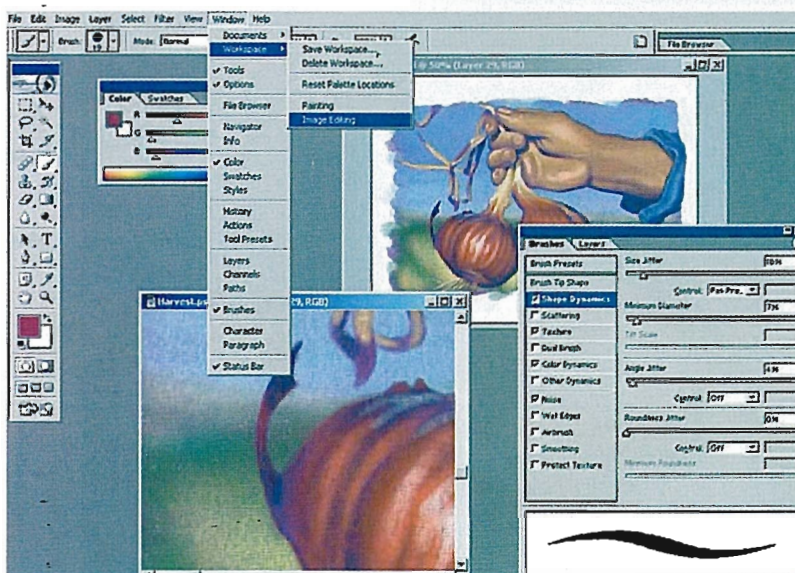
prioritate mai mare zonelor respective, astfel ca după comprimare ele să păstreze o calitate mai mare, chiar dacă dimensiunile fișierului se reduc considerabil. În meniul Save for Web a apărut un nou format de fișiere, WBMP, care este utilizat în principal pe PDA-uri și dispozitive wireless.

Adobe Image Ready 7.0 poate crea automat galerii de imagini pentru web, pe baza unor modele predefinite sau într-un format personalizat de utilizator și poate salva documente PDF protejate cu parolă, similar lui Adobe Acrobat 5.0.

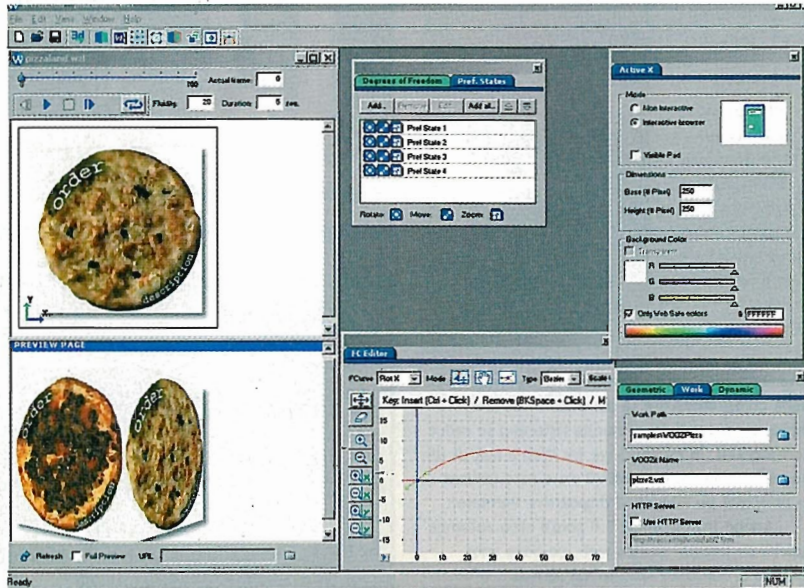
Important este și că Image Ready poate lucra în colaborare cu o nouă soluție software de la Adobe, AlterCast, care poate interconecta caracteristici ale unei imagini (conținutul textual, vizibilitatea layer-elor, dimensiuni) cu elemente dintr-o bază de date, astfel ca generarea unor imagini tipizate ce pot fi generate în masă personalizate în funcție de necesități să fie mult simplificată.

CONCLUZIE

Deși nu aduce schimbări fundamentale, Photoshop 7 va fi cu siguranță o perspectivă atractivă pentru orice utilizator fidel al produselor de la Adobe, iar costurile de upgrade de la versiunile anterioare nu sunt deloc prohibitive. Puține sunt programele care se pot compara cu Photoshop în domeniul editării de imagini, iar versiunea a șaptea face ca distanța dintre programul de la Adobe și cei mai apropiați competitori să se lărgască considerabil.



PhoenixTools WoozLab



Web 3D simplu și repede

ASP sau orice, în funcție de imaginația celui care pregătește "Woozit"-ul, căci așa se numește obiectul 3D mapat cu conținut Web. Toate link-urile și funcționalitățile originale ale paginii sunt păstrate, link-urile funcționează exact cum ar fi în mod normal. Remarcabil este modul de corecție al perspectivei atunci când o pagină web situată pe o față în mișcare este observată. Ca să fii cărcotaș pot spune că link-urile sunt accesabile doar pe o singură față la un moment dat, cea "din față". Pentru a lucra, dacă revenim la exemplul cubului, pe una din fețele laterale, mai întâi trebuie să rotim fața dorită spre noi.

Interfața programului este una ascetică - chiar sărmană, nu excelează prin funcționalități extravagante. Câteva pălete cu câte 2-3 setări sau câmpuri și basta. O fereastră principală de vizualizare în timp real a Woozit-ului și o metodă gen TimeLine de editare a modului de mișcare. Simplu, poate prea simplu însă eficient.

Utilizarea este una foarte intuitivă... crearea obiect... 10 secunde, mapeare obiect, altă 30 secunde și salvare obiect 5 secunde. Deci ca o concluzie, dacă știm precis de ce avem nevoie, în nici un minut avem rezultatul. Programul generează automat și codul HTML necesar includerii pe o pagină normală.

Pentru ca obiectele să fie vizibile pe Web, userul care încarcă pagina respectivă trebuie să descarce de pe web un plugin de 200 KB care îi permite vizualizarea obiectelor 3D, în cazul în care nu-l are deja. Produsul se încadrează în deja consacratul concept: "Tu, utilizatorul, nu trebuie să știi nimic despre web, ne ocupăm noi de restul".

OARECUM surprinzătoare în oferta companiei, cunoscută mai mult pentru produsele sale de prelucrare video, produsul cu o denumire ce aduce a gumă de mestecat, se prezintă în două variante: cea Pro și cea normală (ne-pro). Deși oarecum apare ca un produs nesemnificativ, WoozLab aduce o nouă paradigmă în utilizarea unui obiect 3D pe web. Se pot crea anumite obiecte simpliste 3D care vor fi accesabile pe o pagină sau site de web. Până aici nimic spectaculos sau nou. "Chichița" din spatele acestui produs este însă că mapearea de pe

suprafața acestor obiecte 3D poate fi o pagină HTML normală, deja existentă pe web sau nu. Acesta poate conține orice este suportat pe browserul de pe sistemul respectiv. Diferența dintre versiunea "pro" și cea normală constă din faptul că versiunea Pro deține mai multe unelte care permit designul obiectelor, al dinamicii și al interactivității lor.

Cu un mic efort de imaginație putem să ne închipuim un cub pe care să-l rotim liber pe o pagină de web, pe una din fețe fiind site-ul de căutare Google, pe alta, site-ul intranet al companiei unde lucrăm, pe alta o bază de date

DETALII

- Nume: PhoenixTools
- Versiune: -
- Producător: WoozLab
- Web: www.woozlab.com
- Distribuitor: N/E
- Procesor: Pentium III 500MHz
- Memorie: 64Mb
- HDD: 50Mb
- Video: DirectX 8Mb

VERDICT: 8/10



"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 cum au reușit savanții 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:

Bucuresti, sector 1, O.P. 22, C.P. 124,

Tel./fax: 01-315.20.42

Mobilink: 093.319.678

E-mail: redactia@comunic.ro

Avid XSI 2.0

...încă o treaptă pe marele turn (de fildeș)

ÎNCĂ de la începuturile animației 3D numele de Softimage s-a consacrat, la început pe platforme SGI-Irix și mai apoi pe X86-Windows ca fiind unul dintre cele mai serioase oferte în domeniu. Acum niște ani compania Softimage Inc., aflată în pragul falimentului (uimire) era cumpărata de Microsoft, rămânând sub tutela de la Seattle vreme de un an jumătate. În acest timp denumirea și echipele de dezvoltare au rămas oarecum neschimbate. Gigantului Microsoft însă se pare că nu prea i-a priit activitatea pe piața 3D și a decis vânzarea diviziei către Avid. Astfel Softimage ajunge în compania altor produse destinate Film și Media producțiilor. De trei versiuni încoace numele a suferit o modificare, în XSI, termenul de Softimage nefiind eliminat fiind mai degrabă evitat. Prima versiune XSI debuta pe piață acum un an și mai bine fiind primit cu deosebit entuziasm de comunitatea 3D cunosătoare.

NOUȚĂȚI

Dacă este să vorbim în cifre, noutățile aduse în program sunt în număr de peste 2500. Ar fi practic imposibil să le "disecăm" pe fiecare în parte așa că ne vom opri la noutățile majore cu care Avid ne delectează.

XSI-FX este un nume nou în branșă și reprezintă un sistem de compositing video, un fel de AfterEffects dacă este să o luăm așa dar mult mai primitiv. Avantajul că este integrat în mediul XSI este marcat de faptul că producțiile pot fi selectate rapid din FolderExplorer-ul propriu. Sunt suportate adâncimi de culoare de 8, 16 și 32 biți și peste 100 efecte de compoziție. Randarea poate fi și combinată cu cea 3D, ceva în genul

PostEffects-urilor întâlnite în 3DStudio Max, dar diferit în filozofia de abordare efectivă a metodei de lucru.

XSI-Shag-Hair, adică pe românește, păr și blană. Se bazează pe mediul similar aparținând lui Joe Alter foarte folosit pe platforma 3D LightWave. Dacă în trecut, la v1.0 și v1.5 venea ca plug-in opțional, acum este deplin inclus în pachet. Sunt prezente câteva template-uri predefinite legate de aranjarea unei frizuri ca afro, creț, etc. și este capabil nativ de detectare de coliziuni. Ca un plus se remarcă viteza mare de randare. Negativ putem spune că deși contrar specificației, comportarea normală/naturală a unei frizuri în cazul interacțiunii fizice este foarte greu de obținut.

XSI-SDK vine odată cu pachetul și lasă utilizatorii sau dezvoltatorii să construiască liber diverse unelte sau shadere. Limbajele promovate sunt VBScript, Java, Perl, Python. Sunt prezenți și câțiva "Wizards" meniți să ajute utilizatorii, precum și o documentație foarte vastă. SDK nu este prea ușor de stăpânit, fiind necesare cunoștințe serioase ale operării XSI precum și de programare.

Alte noutăți notabile sunt extinderea uneltei de texturare, fiind posibile selecții în "insulă" sau copierea atributelor UV ale texturii și aplicarea lor pe alte obiecte. La capitolul Modeling se mai pot menționa includerea unor noi primitive la cele existente anterior. De fapt, pe web sunt de găsit zeci de astfel de primitive, oferite gratuit de creatorii lor.

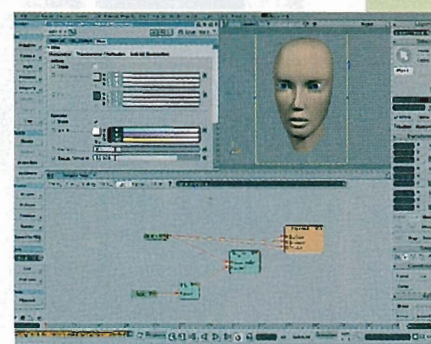
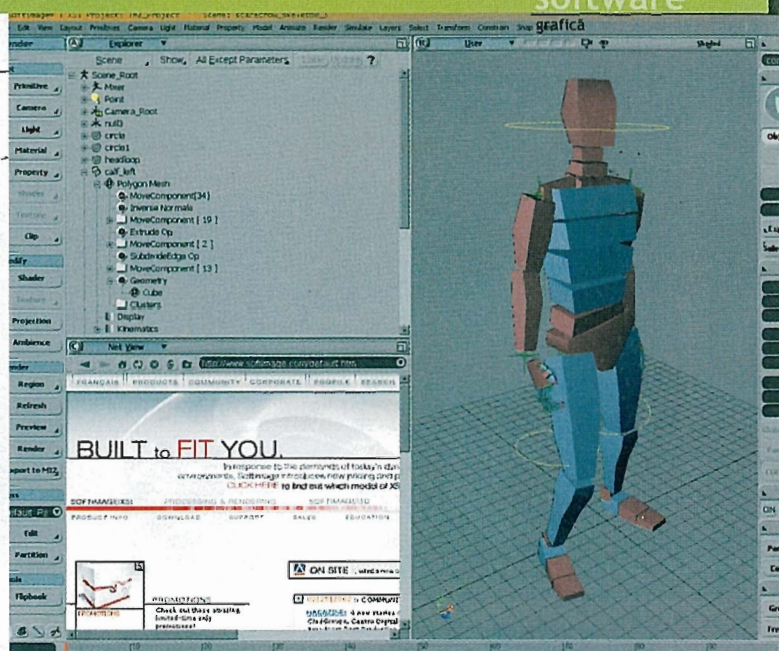
RANDARE

Sistemul de rendering pe care XSI îl

deține în mod standard este foarte aclamat și așteptatul Mental Ray 3.0. Integrarea dintre XSI și Mental Ray este deplină iar noutățile pe care versiunea 3.0 le aduce sunt rezumate în două cuvinte: rapiditate și stabilitate. Faptul că Mental Ray 3.0 este prezent integrat în XSI 2.0 reprezintă un serios factor de decizie în alegerea XSI dintre alte produse.

FINAL

Softimage XSI 2.0 este un produs extrem de robust și complex. Fără îndoială cu puterea de productivitate a programului îl va confirma pe piață ca unul dintre cei mai de bază "jucători" ai acestui domeniu de vârf. Un CD demonstrativ este disponibil, gratis, de pe pagina web a produsului, iar în cazul în care vă decideți să achiziționați pachetul, există o variantă interactivă care vă ajută în luarea deciziei. Departe de a epuiza expunerea despre XSI închei prin a ura succes și baftă celor care se încumetă să păsească în această lume a producției 3D.



DETALII

- Nume: Softimage XSI
- Versiune: 2.0
- Producător: Avid
- Web: www.softimage.com
- Distribuitor: N/E
- Procesor: Athlon 1GHz
- Memorie: 256Mb
- HDD: 400Mb
- Video: OpenGL 16Mb/GLINT

VERDICT: 9/10

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



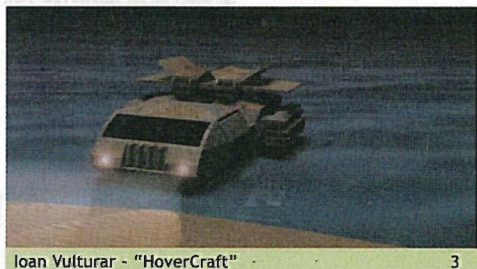
Adi - "Desenul"

1



Adi - "Light 3"

1



Ioan Vulturar - "HoverCraft"

3



Aurel Manea - "Car"

2



Aurel Manea - "Big Fish"

2



Ioan Vulturar - "Crazy MP3 Player"

3

Galerii Xtreme

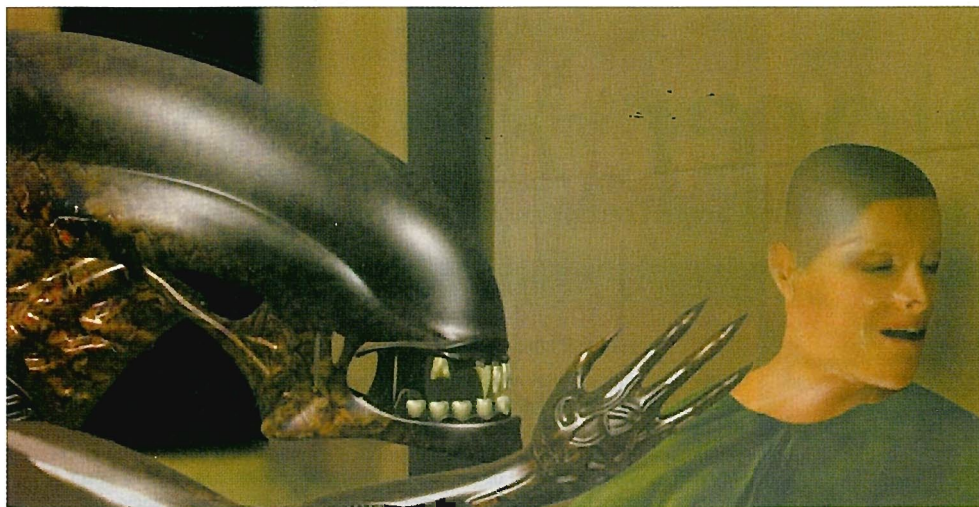
Singura expoziție offline
care găzduiește creațiile tale

ADI
adi_fatol@hotmail.com

"Desen" și "Light" sunt excelent realizate, prima o compoziție de obiecte diverse care stau pe masa unui pasionat de desen, realizată cu acuratețe, nu perfectă însă fără defecte foarte vizibile. "Light" este și mai realistă, însă nu am reușit să elucidăm care este finalitatea imaginii în afară de un test de randare a sticlei combinat cu depth of field. Mai așteptăm și alte imagini...

Aurel Manea
aurel_m@hotmail.com

Mașinile se dovedesc a fi un subiect preferat de toți cei care fac grafică 3D pe calculator. Chiar dacă sunt câteva elemente puțin discordante din anumite unghiuri, concepția de ansamblu este laudabilă. Peștele este modelat foarte bine, însă pare singuratic într-o mare de gri.



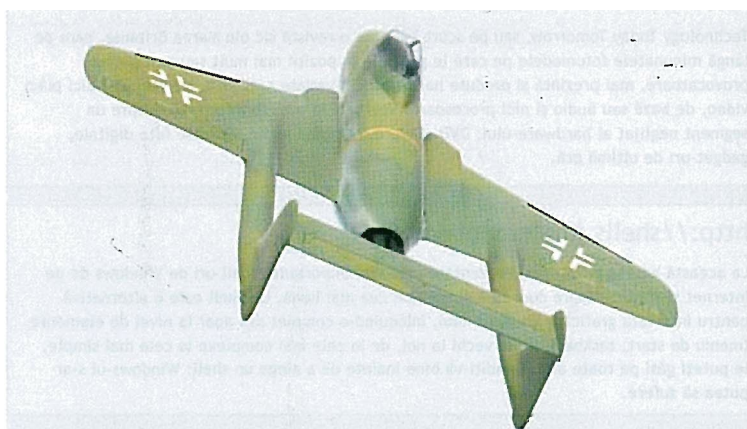
Viper - "Alien"

4



Viper - "Concept6"

4



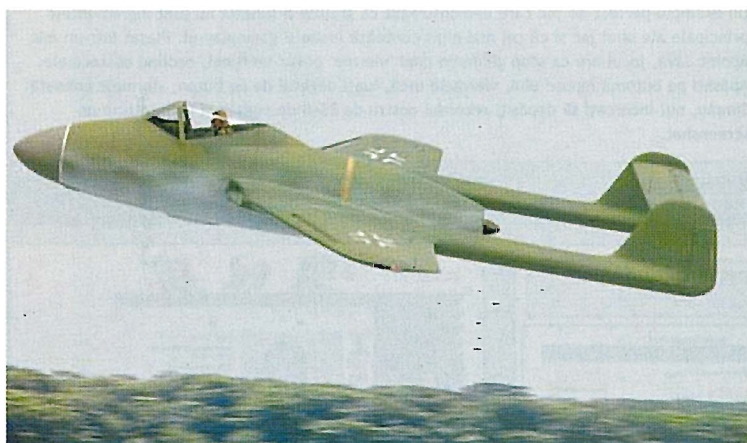
Maxim Mayasu - "Black1"

5



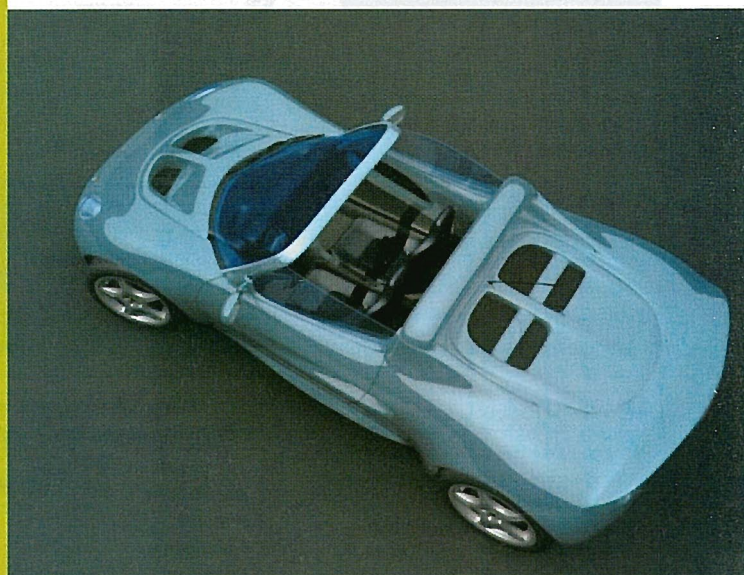
Răzvan Maftei - "Image1"

6



Maxim Mayasu - "Side1"

5



Răzvan Maftei - "Image5"

6

Ioan Vulturar

vulturarioan@yahoo.com

Imaginea cu hovercraft-ul este lipsită de finalitate și ar mai fi putut fi completată cu detalii, iar imaginea cu MP3 player-ul ar fi avut un aspect mult mai realist dacă toate texturile nu ar fi atât de lucioase. A, și nu este frumos să faci reclamă ascunsă la Connex.

Viper

fitaxnet.ro

Ambele poze au fost randate în VRay. "Concept" a durat 5 minute, iar "Alien" ceva mai mult - puțin peste 20 de minute. Viper mărturisește că personajul Ripley nu prea i-a ieșit cum ar fi vrut, în ciuda faptului că a pierdut nenumărate ore vizionând filmele din serie. Alien-ul a fost realizat cu spline-uri și Edit Mesh iar pentru Ripley a folosit o iluminare mai puternică pentru a scoate în evidență expresia feței. Ar fi dorit să mai perfecționeze imaginea, însă sistemul pe care lucrează (Pii 266 Mhz, 128 Mb) nu îi permite detalierea scenei. Speră ca în viitor să revină asupra ei. Noi o considerăm oricum o realizare meritorie.

Maxim Mayasu

mclupu@yahoo.com

Deși nu foarte spectaculoase sau complexe, imaginile dau impresia de realism. Nu întotdeauna realismul este un punct forte al unor imagini generate pe calculator, dar în acest caz efectul este reușit.

Răzvan Maftei

razvan@raz.ro

Răzvan se perfecționează de la lună la lună și noul model de Lotus dovedește din plin acest lucru. Iluminarea este potrivită iar scena, deși conține efectiv un singur obiect, nu pare golașă. Oricum, nu credem că plasarea mașinii într-un context oarecare ar fi dăunat. Cei interesați de modul în care a fost realizată imaginea pot găsi explicații la adresa <http://www.raz.ro/tuts.htm>

MEDIA ONLINE

Stații radio

<http://party931.com/>



O stație cu muzică dance de bun gust din Miami, Florida. Calitatea transmisiei Windows Media Audio este bună iar viteza este rezonabilă. Singura problemă este că din când în când transmisia este întreruptă de reclame care au volumul mult mai tare decât restul melodiilor, lucru care vă va deranja cu certitudine dacă ascultați la căști.

<http://www.hitfm.com/index.shtml>

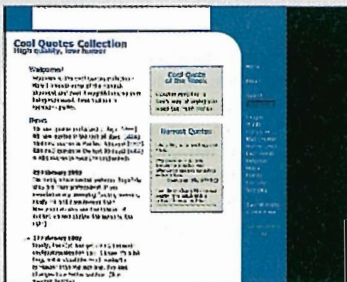


Hit FM vă oferă melodii dance și pop contemporane, precum și un top de 60 de melodii. Avantajul este că puteți alege să ascultați fluxul audio de la oricare din cele trei mirror-uri din Stockholm-Suedia, Munich-Germania și Rotterdam-Olanda. Dacă sunteți pe rețeaua Kappa, vă recomandăm mirror-ul din Suedia, pentru că are cea mai bună legătură.

Navigare la întâmplare

<http://www.coolquotescollection.com>

Unul dintre cele mai active site-uri cu citate, actualizat aproape zilnic, cu vorbe de duh organizate în zece categorii: pur și simplu amuzante, înțelepte, din lumea calculatoarelor, umor negru, legi nescrise ale oamenilor și ale naturii, ultime cuvinte, religie, filme, poezie, fantasy și, ca să fie zece, o mulțime de citate imposibil de înțeles pentru că sunt scrise în suedeză. Lucru care probabil nu îi va deranja foarte mult pe cei care citesc Kirkegaard în original.



Xplorer Xtrem

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Recomandări pe categorii



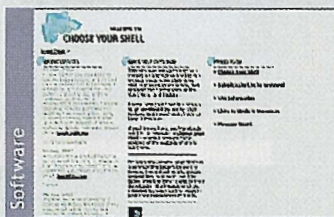
<http://www.softnews.ro>

Un site cu un design orbitor de albastru, dar cu informații de ultimă oră și actualizat constant. Faptul că știrile sunt în engleză în loc de română ne face să credem că nu e totul atât de original pe cât credem. Descrierile programelor sunt însă în română și, în mod meritoriu, suficient de diferite de cele în engleză. Dacă vă plătisiți de știri și transferat programe (ceea ce este destul de posibil în momentul în care descoperiți că nu există mirror local pentru fișiere și unele link-uri nu funcționează) puteți accesa pagina de divertisment, unde găsiți o serie de jocuri Flash, selecționate și ele de pe Internet.



<http://www.t3.co.uk>

Technology Today Tomorrow, sau pe scurt T3, este o revistă și din Marea Britanie, care pe lângă minunatele fotomodele pe care le prezintă în poziții mai mult sau mai puțin provocatoare, mai prezintă și produse hardware din variate categorii. Nu veți găsi aici plăci video, de bază sau audio și nici procesoare. Veți găsi în schimb informații despre un segment neglijat al hardware-ului: DVD playere, combine audio, aparate foto digitale, gadget-uri de ultimă oră.



<http://shells.implemented.org>

La această adresă puteți găsi prezentate cele mai importante shell-uri de Windows de pe Internet și sfaturi despre cum să o alegeți pe cea mai bună. Un shell este o alternativă pentru interfața grafică a Windows-ului, înlocuind-o complet sau doar la nivel de elemente (menu de start, taskbar). De la vechi la noi, de la cele mai complexe la cele mai simple, le puteți găsi pe toate aici. Gândiți-vă bine înainte de a alege un shell: Windows-ul s-ar putea să sufere.



www.liquidcode.org/worm.html

Un exemplu perfect de joc care demonstrează că grafica și sunetul nu sunt ingredientele principale ale unui joc și că cel mai mult contează ideea și gameplay-ul. Plasat într-un mic applet Java, jocul are ca scop ghidarea unui "vierme" printr-un tunel, ocolind obstacolele. Apăsăți pe butonul mouse-ului, viermele urcă, luați degetul de pe buton, viermele coboară. Simplu, nu? Încercați să depășiți recordul nostru de 2340 de puncte și trimiteți-ne un screenshot.

De la cititori pentru cititori

<http://users.rcn.com/zang.interport/personality.html>

<http://www.queendom.com/tests/>

Este un test de personalitate și nu are foarte multe legături cu realitatea, în opinia noastră, însă la cea de-a doua adresă puteți găsi o mulțime de teste din diferite



domenii: IQ, personalitate, relații, sănătate, carieră. Din păcate accesul la teste este obstrucționat uneori de un procedeu de înregistrare exasperant de complicat.

Dar dacă tot sunteți pasionați de teste puteți încerca și <http://www.colorquiz.com/>, un test surprinzător de precis bazat pe selecția unor culori dintr-un grup eterogen. O mulțime de teste puteți găsi și la <http://www.quincyweb.net/quincy/psychology.html>, ierarhizate pe domenii.

Inițiativa lunii



<http://www.aman2.ro>

Nou lansat site îi pune în contact pe cei singuri care își caută pereche. Cu puțin noroc se poate transforma într-un amihotornot.com autohton, pentru că oricum o parte semnificativă din cei care îl vizitează nu sunt în căutare de parteneri, ci doar navigatori atrași de o galerie autohtonă de fotografii pe care să le critice. Păcat că producătorii nu au introdus și un sistem de a acorda note celor ce și-au plasat fotografia în cadrul acestei galerii matrimoniale online. Pentru a te înscrie, trebuie să completezi un chestionar, dar asta nu deranjează pe nimeni atâta timp cât browsingul nu este restricționat. Baza de utilizatori nu este foarte mare, dar să sperăm că în timp se va lărgi considerabil.

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 perioada Martie-Aprilie **5%** reducere
pentru Windows **XP** Professional
și Office **XP** SB
în limba **română** cu Brave Office PC



Noi Va Propunem
BRAVE

BE SURE
It's Legal

jocuri

ghidează-te după singurele prezentări care contează

72	PRIMA IMPRESIE
72	Dungeon Siege
73	Interviu
	Dincolo de... Dungeon Siege
75	Loose Cannon
76	Breed
77	Interviu
	Dincolo de... Breed
78	Hidden&Dangerous 2
79	Battlefield 1942
80	Capitalism II
81	Warlords Battlecry II
82	Warcraft III: Reign of Chaos
86	PREZENTĂRI
86	Command&Conquer: Renegade
88	Star Trek: Bridge Command
89	Rogue Spear: Black Thorn
90	Conquest: Frontier Wars
91	Motoracer 3
92	Rayman M
93	End of Twilight
94	Worm Blast
95	Wario Land 4
	Frogger's Adventures:
	The Temple of the Frog
96	Black Mail
97	Black View

Captivi în al doilea război mondial

Dacă luna trecută eram surprinși de avalanșa de jocuri de tip Tycoon, care continuă cu Hollywood Tycoon, un joc care îl va pasiona cu siguranță pe Jean Claude van Damme, luna aceasta am sesizat cum o altă fixație se strecoară perfidă pe piața jocurilor: al doilea război mondial. Dacă atunci când am văzut Return to Castle Wolfenstein nu ne-am gândit decât la continuarea unui joc de succes și apoi am fost încântați când Medal of Honour s-a dovedit de trei ori mai bun, acum deja începem să ne îngrijorăm când vedem că au apărut sau sunt în pregătire titluri ca: Dirty Dozen, Iwo Jima, Day of Defeat, Battlefield 1942, Iron Storm, Silent Storm, WW2: Desert Rats, Squad Battles: Tour of Duty, War Commander.

Întrebarea care devine inevitabilă este: de unde această fascinație morbidă pentru cel de-al doilea război mondial? Ce îi atrage pe producători și pe jucători laolaltă către această perioadă neagră a istoriei? Nu putem decât să presupunem. Poate puși în fața unei presiuni din partea criticilor de a reduce violența din jocuri, producătorii au ales un subterfugiu: plasând jocurile în perioada celui de-al doilea război mondial, se pot scuza că violența nu mai are nici un impact asupra jucătorilor. Milioanele de soldați participanți sunt oricum morți și îngropați și nimeni nu o să se apuce să caute un Mauser antic și să iasă să tragă cu el la întâmplare pe stradă.

Dinspre partea jucătorilor, atracția este și mai dificil de explicat: se poate ca aceste jocuri să îi elibereze de stress-ul de a fi cineva impus de cele mai multe jocuri din ziua de azi. Jocurile cu tematică WW2 le oferă posibilitatea de a fi oricine, eroi necunoscuți, mici roțițe în mașinăria istoriei. Sau pur și simplu vor să se împuște fără discriminare și presupunem noi prea multe.

Acestea fiind spuse, vă urăm un război mondial plăcut în continuare.

Command&Conquer: Renegade



▶ Deși s-a dovedit o dezamăgire pentru noi, FPS-ul plasat în universul Command&Conquer a prins la public, în ciuda unei campanii single-player nu foarte atractive. În multiplayer însă, jocul se transformă într-un Tribes simplifical, amestecul de vehicule ce pot fi controlate de mai mulți jucători, clădiri care trebuie protejate și soldați cărora le trebuie foarte mult timp ca să moară dovedindu-se atractiv pentru numeroși gameri.

Star Trek Bridge Commander



▶ Primul joc cu licență Star Trek ce reușește să ne țină captivați mai mult de 20 de minute, succesul său datorându-se în principal echipei producătoare, Totally Games, responsabilă și pentru X-Wing Alliance. Grafica este meritorie, intriga rezonabil de atractivă. Chiar dacă uneori vă veți simți inutil, feeling-ul este excelent, iar fanii seriei TV și nu numai ei vor aprecia acest titlu.

Dungeon Siege

RPG

Format: PC • Producător: Gas Powered Games • Publisher: Microsoft • Distribuitor: Microsoft România • Apariție: aprilie 2002



Un RPG care va schimba lumea jocurilor

Droog. Vrăjitorii sunt priviți cu ochi buni, ceea ce nu se poate spune despre alte provincii ale imperiului, iar această situație fericită se datorează lui Merik, Mare Magician și Warden of Shadows pentru legiunea a zecea. Protejat de fortificații majestuoase și de armele legiunii a zecea a imperiului, Kingdom of Ehb a fost ferit de raiduri și războaie. Până acum.

Vei începe jocul ca un simplu fermier, ale cărui principale arme sunt înainte de orice determinare, curajul și istețimea. Alianțele pe care le vei face și aventurile prin care vei trece te vor călîi și te vor transforma într-un adevărat erou.

Printre inamicii care îți vor ieși în cale se numără creaturile întinericului ce fac parte din rasa Krug, care nu sunt nici foarte inteligente, nici foarte puternice, și care sunt adesea folosite ca unelte ale forțele răului, schelete ce au fost readuse la viață și care nu vor nimic altceva decât să te aducă și pe tine în rândul nemorților, sau Darklings, creaturi ce trăiesc în mine și care pot deveni periculoase atunci când sunt deranjate de aventurierul neatent. Forța lor stă în număr, iar uneori pot chiar să riposteze cu străfulgerări de energie care deteriorează armura și îl rănesc pe atacator.

PUNCTE DE INTERES

S-a vorbit mult pe marginea acestui joc și nu există aspect care să nu fi fost adus în discuție: lumea 3D pe care jucătorii o pot explora continuu fără să fie împiedicați de timpi de încărcare între o zonă și alta, modalitatea originală (și realistă) de păstrare a obiectelor aflate în posesia jucătorului în boccele cărate în spinare de un măgar, spațiul de joc dedicat în mod special pentru multiplayer (Peninsula Utraeană), posibilitățile aproape nelimitate de editare a jocului prin intermediul Siege Editor, Siege FX și gmax. Cu toate acestea, chiar dacă unii dintre voi știți despre ce este vorba, se vor bucura să afle că l-am rugat să ne ofere lămuriri în privința acestor aspecte chiar pe Chris Taylor, lead designer și director al Gas Powered Games. Deși ocupat cu finisarea jocului, care este programat să apară la începutul lunii aprilie, Chris Taylor și-a găsit timp să ne răspundă succint la întrebări.

Sperăm ca informațiile din interviu să vă suscite interesul pentru acest RPG monumental pe care noi cel puțin îl așteptăm cu sufletul la gură.

LUNA aprilie ne va aduce un RPG epic ce nu numai că nu se conformează regulilor prestabilite ale genului, dar are potențialul de a schimba considerabil modul în care sunt percepute RPG-urile la ora actuală și de a deschide noi oportunități pentru creatorii de jocuri în general.

Fără a exagera foarte mult, putem spune că Dungeon Siege va fi pentru RPG-uri ceea ce Total Annihilation a fost pentru genul RTS. Ceea ce nu este foarte greu din moment ce în spatele firmei producătoare, Gas Powered Games, stă Chris Taylor, un game designer de excepție, care este în mare măsură responsabil pentru Total Annihilation.

BASM MEDIEVAL

Regatul Ehb este un stat nou format la marginea Câmpiei Lacrimilor într-o lume fantastică plasată într-un ev mediu aproximativ. Aici trăiesc în pace oameni, dwarfi și membrii unei rase stranii numită



Interviu
Chris Taylor,
Lead Designer



Dincolo de... Dungeon Siege



► **Ce înseamnă să fii game developer pe vremea când ai început să lucrezi în industria jocurilor?** Era cu totul altfel față de cum este astăzi. Echipele erau mici și jocurile încăpeau pe o dischetă sau două. Glumeam cu toții despre cum o să evolueze acest business, dar nimeni nu credea că o să se ajungă la asemenea dezvoltare impresionantă.

■ **Cei care au citit esul "The art of game design" și modelul orientativ de gamedesign.doc pe care l-ai publicat pe Internet și au jucat Total Annihilation te privesc ca pe un fel de guru în materie de game design. Ce părere ai despre asta?** Cred că este extraordinar. Mult din ce am învățat despre game design este rezultatul direct al faptului că am avut norocul să lucrez cu oameni foarte talentați în acest domeniu. Este minunat să poți împărtăși din aceste experiențe și altora.

■ **A trecut ceva timp de la apariția Total Annihilation: Core Contingency, până la mult-așteptata lansare a Dungeon Siege. De ce nu te-ai mai implicat în alte proiecte în această perioadă?** După ce am terminat lucrul la Core Contingency am început să pun bazele firmei Gas Powered Games. Surprinzător sau nu, a durat o vreme până am pus toate piesele laolaltă.

■ **Spune-ne mai multe despre Gas Powered Games. De unde a pornit totul?** Am plecat de la Cavedog cu intenția specifică de

a-mi crea propria companie de game development. Primul lucru pe care l-am făcut a fost să stau de vorbă cu o duzină de publisher-i, după care m-am decis la un nume și am deschis compania. Am început să angajez oameni unul câte unul și lucram cu toții chiar în casa mea. Mulți dintre angajați chiar au locuit la mine în primele câteva luni. Am închiriat apoi niște birouri și Gas Powered Games a început să se dezvolte. Au trecut aproape patru ani de atunci și echipa are 32 de oameni, un progres uluitor, așa spune.

■ **Ce jocuri te joci când ai un pic de timp liber?** În ultima perioadă am încercat câteva misiuni din Medal of Honor: Allied Assault.

■ **Ce ne poți spune despre viitoarele voastre proiecte?** Nu sunt prea multe de spus în momentul de față. Încă mai avem detalii de finisat la Dungeon Siege.

■ **Când ați început să lucrați la Dungeon Siege?** Oficial, în septembrie 1998. Aceasta este data la care ne-am mutat în birourile din Kirkland, aceleași birouri în care lucrăm și în ziua de azi.

■ **De ce ați ales să produceți un RPG? Care sunt sursele de inspirație pentru Dungeon Siege?** Am vrut să încerc ceva diferit, nu doar un alt RTS. Îmi plac la nebunie RPG-urile și m-am gândit că un joc de acest gen ar fi proiectul ideal după ce am terminat Total Annihilation. Aici la GPG încercăm să folosim cât mai multe surse de inspirație cu putință: jocuri, filme, cărți și orice materiale interesante descoperim pe Internet. Încercăm în mod special să învățăm din RPG-urile de succes care au apărut recent și pe care oamenii au fost încântați să le joace.

■ **Care sunt elementele care fac Dungeon Siege o experiență RPG ieșită din comun?** Cel mai important element tehnic este lumea 3D nesegmentată. Acest aspect face ca universul jocului să pară imens, deși nu putem ține decât o porțiune în memorie la un moment dat. Pe măsură ce jucătorul se deplasează, noi transferăm datele pe un thread separat, iar el nu mai vede nici un ecran de încărcare până la final. Pe partea de gameplay, cred

că cea mai importantă este posibilitatea de a avea opt personaje în echipă. Acest lucru dă jucătorului mult mai mare flexibilitate în privința modului în care abordează jocul.

■ **Poți să alegi unul dintre aceste elemente și să spui: "acesta este lucrul pe care gamerii îl vor aprecia cel mai mult"?**

Tind să cred că vor aprecia modul în care toate elementele se îmbină pentru a crea o experiență unică: luptele în echipă rapide și fluide, lumea 3D nesegmentată și sistemul de clase bazat pe abilități sunt și ele printre primele în listă.

■ **Spui că lipsa ecranelor de încărcare este unul dintre cele mai importante caracteristici din Dungeon Siege: jucătorii pot călători ore întregi fără să încarce date. Pe de altă parte, s-ar putea ca ei să se plictisească dacă nu întâlnesc monștri sau nu sunt impulsionați să meargă mai departe. Cum plănuiești să eviți plictiseala?**

Avem de gând să nu lăsăm niciodată acțiunea să lăncezească astfel încât jucătorul să nu aibă ocazia să se plictisească. Vor fi întotdeauna și mai mulți monștri așteptând după următorul colț, astfel că jucătorul va avea întotdeauna ceva de făcut.

■ **La ce timp de joc ne putem aștepta?** Campania single-player va putea fi terminată în aproximativ 30-50 de ore de joc.

■ **Cât de mult își poate personaliza un jucător personajul pentru a fi pe placul său și în același timp diferit de celelalte personaje?** Înainte de începutul jocului, jucătorul poate selecta diferite nuanțe pentru pielea și culoarea părului, precum și diferite veșminte. Adevărata personalizare vine în timpul jocului, atunci când jucătorul dezvoltă abilitățile personajului. În mod natural, alegerea armelor și armurilor vor diferenția personajul unui jucător de altele într-un meci multiplayer.

■ **Ați precizat întotdeauna că lumea multiplayer este radical diferită de cea single-player. Ne poți spune mai multe în această privință?** Harta "The Kingdom of Ehb" a fost construită pentru a susține povestea single-player iar "Utraean Peninsula" a fost concepută special pentru

multiplayer. În momentul în care ai de-a face cu o poveste interactivă, ca în modul single-player sunt alte cerințe decât atunci când jucătorii pot explora și alege orice direcție doresc.

■ **Se poate dezvolta un personaj în modul single-player pentru a fi folosit în multiplayer?**

Desigur. Jucătorul va putea să importe personaje din orice salvare care a fost creată în decursul unui joc single-player.

■ **Am observat un adevărat boom în domeniul titlurilor MMORPG și nu numai, orice joc în ziua de azi are în mod necesar opțiunea de multiplayer. Este modul multiplayer esențial pentru un joc în ziua de azi? Este esențial pentru Dungeon Siege?**

Cred că partea de multiplayer este necesară dacă vrei să faci un joc de top. Mi-ar plăcea să cred că Dungeon Siege va fi primit la fel de bine și fără partea de multiplayer, dar este cu siguranță mult mai distractiv așa cum este.

■ **Când putem să ne așteptăm la o versiune demo și ce va include?**

În momentul de față avem în plan să lansăm o versiune demo după ce jocul a fost trimis către magazine. Probabil că va include primele câteva ore de gameplay.

■ **Care sunt avantajele și dezavantajele unui motor 3D atunci când este vorba de un RPG complex ca Dungeon Siege?**

Există un număr imens de avantaje, ca de exemplu libertatea de a deplasa camera, compresia unei cantități uriașe de date astfel încât să putem construi o lume de dimensiuni impresionante, un mediu dinamic cu platforme mobile și cu un nivel de realism general dat de elemente gen zăpadă, fum și proiectile care se deplasează prin aer conform legilor fizicii. Printre dezavantaje se numără timpul necesar pentru randarea unei scene, volumul inuman de calcule matematice ce trebuie făcute pentru a vedea dacă un proiectil se ciocnește de un obiect sau pentru a vedea dacă un personaj poate să se deplaseze într-un anumit loc. Un motor 3D creează o mulțime de dificultăți, dar dacă acestea pot fi depășite, rezultatele merită efortul.

■ **Care sunt diferitele tipuri de vreme pe care le vom întâlni în Dungeon Siege?**

Am implementat zăpadă, ploaie, ceață și vânt.

■ **Cum face motorul grafic tranziția între spațiile de joc?**

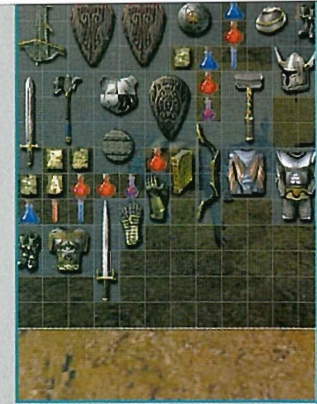
Engine-ul Siege folosește un sistem de "fade transitions". De exemplu, când personajul jucătorului intră în catacombe, lumea din jur devine transparentă, cu excepția treptelor ce duc către catacombe. În acest mod tranziția este fără întreruperi, dar jucătorul vede tot timpul tot ce are nevoie pentru a juca.

■ **Care va fi configurația necesară pentru a rula Dungeon Siege cu detaliile la maxim?**

Configurația minimă ar fi Pentium 233 MHz cu 128 Mb RAM.

■ **Cât de greu va fi pentru un gamer să conceapă un mod pentru Dungeon Siege?**

Să creezi un mod pentru Dungeon Siege nu va fi ușor, dar în funcție de nivelul de complexitate, o zonă din



lumea jocului ar putea fi construită într-o singură zi. Adaptarea la editor s-ar putea să fie dificilă la început, așa că plănuim să însoțim editorul cu documentația necesară pentru a construi diverse regiuni ușor și rapid.

■ **Care este rolul uneltelor adiționale care vin împreună cu editorul de la Dungeon Siege (Siege FX, gMax)?**

Siege FX este un sistem special de scripting care este implementat în joc și care poate fi controlat prin intermediul fișierelor .GAS standard folosite de Dungeon Siege. gMax este o versiune pentru gameri a programului 3D Studio Max de la Discreet, care va permite doritorilor să își creeze propriile modele și meșe. gMax le va exporta într-un format care va putea fi folosit direct de Dungeon Siege.

■ **Spune-ne mai multe despre limbajul Skrit. Este similar cu vreun alt limbaj de scripting? Ce poate și ce nu poate face? Va avea un manual?**

Skrit este foarte asemănător cu alte limbaje de

scripting, astfel că cei care nu l-au văzut și nu l-au folosit niciodată vor simți o vagă familiaritate din primele momente. Skrit poate fi folosit pentru a controla numeroase aspecte ale jocului, dintre care cel mai important este AI-ul monștrilor. Examinând "skriturile" existente, creatorii de mod-uri vor putea să își facă o idee pentru a crea propriile versiuni modificate.

■ **Va putea un utilizator să creeze un gen cu totul diferit de joc (univers și acțiune) folosind Siege Engine și Siege Editor?**

Lăsăm această problemă în seama minților creative din întreaga lume. Am lăsat deschise către schimbare cât de multe aspecte ale motorului grafic am putut și vom aștepta să vedem ce se întâmplă.

■ **Cum va sprijini Gas Powered Games comunitatea de mod makers după ce jocul va ieși pe piață?**

Primul lucru pe care îl vom face va fi să punem la dispoziția comunității informațiile necesare și vom răspunde oricăror întrebări pe care oamenii le vor avea în privința mecanismelor motorului grafic. Vom face toate aceste informații disponibile pentru download pe site-ul nostru. Următorul lucru pe care îl vom face va fi să urmărim ceea ce comunitatea creatorilor de jocuri încearcă să realizeze, ca noi să încercăm să îi ajutăm prin adaptarea codului atunci când lansăm un patch sau o nouă versiune de engine.

Chris Taylor a fost plasat de GameSpy pe locul 30 în ierarhia celor mai influenți oameni din industria jocurilor. Iată ce spun ei: "Chris Taylor este încă un copil în adâncul sufletului - un game designer pe gustul gamerilor. Știe cum să ambaleză un concept în tehnologiile de ultimă oră pentru a obține un joc antrenant. Dar el nu a căpătat un loc în lista noastră doar pentru că face jocuri distractive, ci pentru că face jocuri care anticipează viitorul."



Liber prin oraș

3D Action

Loose Cannon

Format: PC • Producător: Digital Anvil • Publisher: Ubisoft • Distribuitor: UbiSoft România (01-231.67.69)

O BUNĂ parte dintre dumneavoastră nu ați avut ocazia să auziți de Tony Zurovec, cel ce cu mai bine de cinci ani în urmă aducea la viață un joc foarte original și anume Crusader: No Remorse. Un titlu deosebit, foarte bine realizat și cu o multitudine de idei inovatoare pentru acea vreme, începând cu povestea și ajungând până la nivelul extraordinar de interacțiune cu mediul. Odată cu dispariția producătorilor Origin dintre noi, Zurovec s-a mutat la Digital Anvil, casa de producție a fraților Roberts, unde încearcă să realizeze jocul pe care l-a dorit întotdeauna, Loose Cannon, un titlu oarecum asemănător clasicului Autoduel și mai noului Grand Theft Auto 3.

LOOOSSEEEEE

Este anul 2016, și un război chimic a devastat centrul Statelor Unite. O violență recesiune economică urmează, orașele devin un focar al criminalității, iar poliția nu mai face față. Patrulele încep să controleze zone din ce în ce mai mici, pentru a minimaliza timpul de intervenție sau al sosirii întărilor necesare în cazuri disperate, fiind astfel nevoiți să legalizeze vânătorii de recompense pentru a îi folosi pe aceștia în protecția periferiilor. Tu ești Ashe, un astfel de freelancer, și munca ta este să ajuți poliția în rezolvarea variatelor probleme criminale. Disponând de un engine 3D impresionant, îți este oferită șansa de a îți desfășura munca atât cu ajutorul mașinii cât și pe propriile picioare, într-un mod foarte asemănător cu cel din GTA3. De altfel, Loose Cannon pare a fi versiunea polițienească a mult aclamatului titlu pentru PS2. Jocul oferă o libertate enormă, însă în același timp are un storyline bine încheiat. Misiunile sunt obținute în trei moduri: ori prin ascultarea frecvențelor poliției, acestea fiind misiuni oarecum de urgență, poliția având nevoie de ajutor într-un caz de ostacități sau jefuirea unei bănci, ori prin obținerea unor contracte de escortare, ori prin dosarele primite de la centrul poliției sau FBI. Libertatea este destul de mare, jucătorul putând decide ce misiuni să ia sau nu. Viteza de reacție este de bun augur, căci primul freelancer ce ajunge la locul faptei și îi prinde pe răufăcători este cel ce ia recompensa.

Combinăția aceasta, de simulare auto și



pedestriană în același timp, este foarte riscantă, puține titluri reușind să o ducă la capăt cu succes. Tony Zurovec este însă optimist, stipulând că acum are atât fondurile cât și experiența necesare pentru a realiza acest lucru. Toată această libertate se reduce de fapt la alegeri reale, pe care jucătorul trebuie să le facă în momentul în care este pus într-o anumită situație. Modurile alternative de rezolvare a acestora există, iar jucătorul alege. Ori varianta violentă, ori cea cu strecurarea. O ușă este cel mai bun exemplu, jucătorul putând ori să o arunce în aer, ori să-l mituiască pe cel ce o păzește ori să găsească o cale alternativă de a intra înăuntru. Vastitatea orașelor și complexitatea realizării lor este de asemenea impresionantă. Trafic, pietoni, agitație, tot ceea ce înseamnă un oraș plin. Și nu va fi doar unul, căci acțiunea începe pe Coasta de Est și gradual se mută înspre vest, trecând prin zona centrală și ajungând până la urmă în Los Angeles și San Francisco.

Spre diferență de alte jocuri asemănătoare, cel ce se află în centrul acțiunii este personajul tău și nu mașina sa. Perpedes vei avea acces la o întreagă panoplie de arme, începând cu un simplu pistol și ajungând până la sniper, grenade și chiar aruncătoare de rachete. Cu banii câștigați se pot cumpăra veste antiglont, mine personale, sau alte lucruri necesare pentru a rezolva problemele violente. Dacă la un moment dat mașina nu mai este folosibilă, nici o problemă, se poate fura alta. Universul pare să dispună de toate elementele necesare pentru a aduce la viață o poveste interesantă, cu câteva atingeri de "noir". Rămâne de văzut cât de mult vor reuși producătorii să păstreze și să realizeze ceea ce au de gând.

THEY SOLD A MILLION*

The BEST PC games collected for you



Bigbox



În curând:

Heroes of Might & Magic IV
Might & Magic IX

Un lucru e absolut sigur,



Prieteni de nadejde
rămân aceiași:

MONOSIT
Conimpex

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@ROSNET.RO



Breed

Shooter

Format: PC • Producător: Brat Design • Web: <http://www.breedgame.com> • Publisher: CDV • Distribuitor: N/A • Apariție: toamna 2002

NU ȘTIM cum se face că în majoritatea cărților, filmelor și jocurilor SF, extraterestrii sunt prezentați aproape întotdeauna ca o năpastă. Nici vorbă de creaturi inteligente care să ne ajute să colonizăm spațiul cosmic, să ne ridice la un nou nivel de gândire rațională, să elimine șomajul, coloranții artificiali și eventual, sindromul PMS. Dimpotrivă, creaturile din univers nu ne privesc decât ca pe un aperitiv, vor să își facă mănuși din pielea noastră, ne invadează planeta și transformă câmpiile în mlaștini, aerul în ceață, tancurile în pluguri și așa mai departe până la mult temuta extincție ireversibilă a speciei umane.

Din păcate jocurile cu extraterestri drăguți care spun "ouch" urmează alte tipare, sfârșind prin a se adresa invariabil unui public ce preferă păpușile Barbie și ursuleții de pluș. Așa că suntem nevoiți să alegem titluri gen Breed, oricât de pline de clișee ar fi ele. Nu lipsa de alternative ne-a împins însă către jocul celor de la Brat Games, ci o mulțime de elemente atractive și mai mult sau mai puțin originale.

Destinat platformelor Xbox și PC, Breed este un joc de acțiune ce poate fi comparat cu Giants sau Halo, atât din punct de vedere al complexității și diversității acțiunii, cât și din punct de vedere al graficii spectaculoase și libertății de mișcare. Deși nu se poate lăuda cu o poveste foarte originală (întriga amestecând elemente din Starship Troopers cu creaturi extraterestre mecanoide din desenele animate manga), Breed promite foarte mult pe partea de gameplay.

Motorul grafic "Mercury" face posibil ca jucătorii să se poată lansa cu navele de pe crucișător, să intre pe orbită și apoi în atmosferă, și în final să se lupte la sol cu inamicii, totul fără timpi de încărcare și fără scăderi de performanță. Tot o caracteristică a motorului grafic este posibilitatea de a alterna între o perspectivă third-person și una first-person, după dorință. Vehiculele umane (jeep-uri, tancuri, APC-uri, dropships) și chiar cele extraterestre pot fi controlate de jucător, sau chiar de mai mulți,



colaborativ (unul poate să conducă tancul, iar celălalt să tragă, de exemplu). Jocul promite peste 30 de ore de divertisment, un timp care depășește cele mai recente apariții în domeniu, care pot fi terminate destul de ușor.

Maxim 16 jucători se pot înscrie într-un joc multiplayer, LAN sau pe Internet, jucând cooperativ sau înfruntându-se într-o serie de misiuni cu obiective foarte bine puse la punct. Spre deosebire de CounterStrike (parțial) sau de Tribes, nu este nevoie de o colaborare strânsă între membrii echipei, fiecare putând să urmeze un drum distinct.

La fel cum am afirmat și în cazul competiției Disciples 2-Heroes IV, dacă Breed va reuși să iasă pe piață înaintea portării lui Halo, va avea cu certitudine succes, pentru că va beneficia de avantajul întâietății. Să sperăm însă că spre deosebire de Disciples 2, Breed se va dovedi un concurent pe măsura adversarului direct.



Interviu
Jason Gee,
Lead Designer

Dincolo de... Breed

▶ **Ne puteți spune câteva cuvinte despre Brat Games (când a apărut, care sunt membrii componenți ai echipei și unde au mai lucrat înainte)?**

Compania s-a format în vara 2000 și Breed este primul nostru proiect. Brat Games este plasată în nord-estul Angliei și majoritatea membrilor echipei s-au întâlnit în timp ce lucrau la Studiourile Teesside de la Acclaim (care au fost închise la începutul 2000 n.r.). Ed Scio este programatorul șef, și are o lungă istorie în industria jocurilor, începând cu Dragon 32. Jason Gee este lead designer, cu peste zece ani de experiență în producția de jocuri. Aled Lloyd este responsabil cu clădirile din joc, lucru de înțeles, având în vedere cunoștințele sale extensive de arhitectură. Billy Allison este animatorul nostru, care are o experiență considerabilă în numeroase domenii ale animației, de la 2D la motion-capture. Andy Catling este landscape artist, responsabil cu terenul. Și el are peste zece ani de experiență în industria jocurilor, timp în care a lucrat la variate proiecte. De asemenea, lucrăm cu un număr de freelancer-i în zonele design-ului și sunetului. "Muzicianul" nostru, de exemplu, este responsabil pentru muzica și sunetele din seria Tomb Rider.

■ **Motorul grafic Mercury este creat chiar de voi și este destul de sofisticat. Când a început lucrul la engine? Ce înseamnă să scrii un astfel de cod delicat?**

Mercury a implicat o mulțime de planuri, care conturau ceea ce vroiam noi ca engine-ul să poată face. Experiența noastră anterioară în crearea de motoare 3D ne-a ajutat considerabil. Am început să lucrăm la engine în urmă cu un an și jumătate, dar poate fi considerat și ca punctul culminant al multor ani de experiențe.

■ **Ce caracteristici fac ca Mercury să iasă în evidență față de alte motoare grafice, cum ar fi cel de Unreal sau cel de Quake III?**

Engine-ul nostru este capabil să gestioneze medii de exterior de dimensiuni impresionante. Este un sistem foarte versatil care nu limitează producția la interioare conectate prin diverse coridoare. Mercury suportă efecte de iluminare raytraced în timp real, umbre dinamice și tranziții noapte-zi. În plus, față de personajele și acțiunea FPS obișnuită, noi oferim vehicule gestionate de multiple script-uri, cu efecte fizice realiste pentru suspensii, accelerație, etc. Vehiculele pot fi controlate de mai mulți jucători, iar unele dintre ele, cum este Drop

Ship de exemplu, sunt capabile să transporte alte vehicule în interior.

■ **Plănuțiți să lansați și un editor de niveluri?**
Nu avem intenția să lansăm un editor odată cu Breed, dar faptul că jocul este bazat pe scripturi face ca lansarea unui editor la o dată ulterioară să fie foarte simplă. La un moment dat după apariția jocului s-ar putea chiar să facem publice și specificațiile limbajului de scripting.

■ **Aveți un program de licențiere pentru engine?**
Momentan, nu.

■ **Cum ați descrie Breed?**
FPS mission based de ultimă generație, cu vehicule. Un joc în genul unui Operation Flashpoint futurist, cu accent mai mult pe divertisment decât pe realism.

■ **Cu ce va mai fi diferit Breed de numeroasele 3D shootere care sunt programate să apară în aceeași perioadă?**
Breed va veni cu spații de joc deschise, outdoor, care dau jocului o perspectivă unică. Vehicule multi-station aeriene, terestre, amfibii și spațiale. Treckeri fără timp de încărcare de la misiunile din spațiu la cele planetare.

■ **Ce surse de inspirație ați avut când ați creat povestea care susține Breed și lumea în care se desfășoară jocul?**
Intriga se bazează pe numeroase teme science-fiction familiare. Suntem cu toții fani ai unor filme gen Aliens, Star Wars, etc. Așa că am încercat să integrăm acele influențe și să le dăm o nouă turnură. Zona în care este plasat sediul firmei este cunoscută pentru că a stat la baza unor locații din filmul "Blade Runner" al lui Ridley Scott, așa că avem o sursă de inspirație

chiar lângă noi. Vehiculele din joc au fost construite pe baza unor vehicule militare din realitate, astfel încât au numeroase detalii care le fac să pară autentice. Arhitectura din joc are și ea numeroase referințe la realitate: clădirile rasei Breed sunt construite cu fuselajul avioanelor din al doilea război mondial în minte, iar clădirile USC se bazează pe arhitectura navală din aceeași perioadă.

■ **Câte niveluri are Breed și cum este structurat jocul?**

Modul single player are 24 de misiuni legate printr-o poveste antrenantă, misiuni care au loc într-o varietate de niveluri și chiar pe orbita Pământului. Pentru modul multiplayer avem programate momentan patru niveluri de dimensiuni respectabile.

■ **Ce arme vom putea utiliza în joc?**
Arsenalul va fi compus din Miniguns, Sniper Rifles, Laser Guided Rocket Launchers, etc. Mai există și vehiculele USC ce au armele lor (Fighters, Dropships, Tanks, APC's, Buggies), precum și vehiculele Breed, care sunt prea multe pentru a fi menționate.

■ **Care sunt planurile pentru multiplayer?**
Breed va include modurile obișnuite, gen Deathmatch, King of the Hill, Capture the Flag, etc. Adicional, fiecare misiune din joc va putea fi jucată cooperativ în multiplayer, împotriva The Breed. După cum am spus, vehiculele din joc vor putea fi utilizate de mai mult de o persoană și multe dintre ele au multiple amplasamente de arme.

■ **Ce sperați că va realiza The Breed?**
Sperăm că va atinge statutul de cult pe care îl are CounterStrike și că va avea un număr record de vânzări, firește.



O echipă mică,
dar plină de
voință și talent

Hidden & Dangerous 2

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

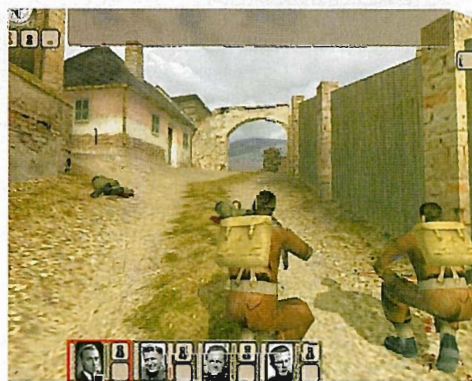
Mai dinamic, mai realist, mai performant grafic



ÎN 1999, la câteva luni după apariția 3D shooter-ului tactic Spec Ops, compania ce-l-a lansat pe piață Hidden & Dangerous. Piața simulatoarelor militare era relativ săracă în oferte și astfel H&D a avut șansa să devină un succes financiar în ciuda bug-urilor și curențelor de care suferea. Între timp, piața a fost aglomerată de jocuri similare și acum suntem curioși să aflăm dacă succesul său va înregistra același succes.

Primul lucru pe care l-am remarcat privind imaginile a fost nivelul grafic impresionant pe care producătorii au reușit să-l atingă. La începutul proiectului a fost folosită o versiune îmbunătățită a motorului grafic al primului joc dar apoi s-a hotărât trecerea la un engine total nou, dezvoltat in-house. Acesta permite realizarea unor hărți imense și combinarea fără compromisuri a spațiilor indoor cu cele outdoor, fiind posibilă randarea a peste 150.000 de poligoane în același timp fără ca jocul să fie încetinit. De asemenea personajele vor fi foarte detaliate și vor avea umbre realtime iar animația lor se va realiza prin tehnica motion capture.

La fel ca și predecesorul său, H&D 2 se desfășoară în timpul celui de-al doilea război mondial, cu deosebirea că acum teatrul operațional va fi mai variat, mai precis jucătorul va fi purtat prin toate locațiile vizitate de British Special Operation Units, cum ar fi Europa (Norvegia, Germania și Anglia), Africa de Nord și Burma. De-a lungul a 23 de misiuni complexe grupate în opt campanii, jucătorul va lua rolul lui Gary Bristol, un comandant al unei echipe SOE (Special Operations Executive). În contrast cu prima parte, în care personajele nu aveau identitate, personajul principal este implicat în firul epic al jocului și trebuie să rămână în viață pentru a se putea continua



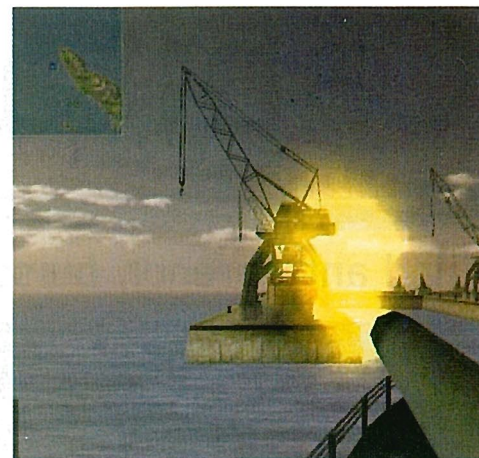
misiunea. Introducerea unui personaj central va face jocul mai captivant și va îmbina mai bine gameplay-ul propriu zis cu povestea de fundal, despre care producătorii spun că nu va fi total liniară, modul de finalizare a câtorva misiuni cheie putând ramifica evoluția campaniilor.

Echipei lui Gary poate fi formată prin alegerea a

până la 3 camarazi, fiecare cu abilități fizice și psihice unice ce se îmbunătățesc pe măsură ce câștigă experiență. Totuși în funcție de tipul și dificultatea misiunii este posibil ca echipa să fie redusă sau chiar ca eroul nostru să fie trimis singur. În alte cazuri, dacă echipa nu se dovedește capabilă să înfrângă inamicul pot fi chemate întăriri sau se poate cere ajutorul NPC-urilor prezente în locațiile respective. Conducerea echipei în misiune necesită o planificare tactică. Acest aspect a fost puternic simplificat în comparație cu jocul original, prin introducerea unei hărți tactice ce va fi prezentă mereu pe ecran, mărind astfel dinamismul jocului. Obiectivele ce trebuie îndeplinite vor fi relativ variate și vor presupune asasinări, escorte, răpiri, sabotaje sau furturi de documente.

Va fi posibilă folosirea vehiculelor pentru parcurgerea distanțelor mari dintre zonele de inserție/extracție și obiectiv. Producătorii promit că vor introduce avioane și alte vehicule exotice corespunzătoare locației misiunii. Controlul acestora va fi mult simplificat dar caracteristicile fizice vor fi pe cât posibil de detaliate și acurate, fiind definite prin peste 150 de parametri. Noul motor grafic suportă mai multe tipuri de suprafețe cu caracteristici diferite ce influențează de exemplu cât de ușor pot fi penetrate de gloanțe. Acestea, la rândul lor, au implementat un model balistic realist și pot ricoșa în funcție de unghiul și suprafața de impact.

Hidden & Dangerous 2 are toate atuurile să devină un hit mai mare chiar decât predecesorul său. Motorul grafic extraordinar, modelarea realistă a armelor, multitudinea de moduri în care se pot termina misiunile și nu în ultimul rând, introducerea unui fir epic consistent reprezintă suficiente elemente pentru a satisfăce un segment cât mai mare de jucători.



Battlefield 1942

Tactical FPS

Format: PC • Producător: Digital Illusions • Publisher: Electronics Arts • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

Războiul nu a fost niciodată atât de distractiv

SE PARE că cel de-al doilea război mondial a reprezentat întotdeauna o sursă nesecată de inspirație pentru creatorii de jocuri. După ce Medal of Honor a ridicat cu mult ștacheta calitativă, reușind să punteze decisiv la capitolul atmosferă, un aspect neglijat în ultima vreme, jocurile de gen ce vor urma vor avea mult de furcă pentru a se face remarcate pe un segment de piață și așa suprasaturat.

Din multitudinea de titluri ce sunt anunțate am remarcat Battlefield 1942, la bază un first person shooter, ce se diferențiază de jocurile din această categorie prin varietatea și numărul impresionant de vehicule, copii fidele ale modelelor reale din acea perioadă, pe care le oferă. Acestea încep de la banalele jeep-uri, transportoare și tancuri, prezente și în alte jocuri, continuă cu avioane de vânătoare, bombardiere, submarine, crucișătoare și culminează cu un portavion de dimensiuni monstruoase.

RĂZBOI LA SUPERLATIV

Producătorii nu vor încerca să simuleze un război în care jucătorii sunt împrăștiați pe zone imense de teren ci vor concentra acțiunea pentru a mări intensitatea gameplay-ului. Cele 16 misiuni, împărțite pe patru teatre majore de luptă din WW2, frontul de est, Africa de Nord, Pacific și Europa, vor încerca să recreeze cu acuratețe atmosfera celor mai faimoase bătălii ale celui mai sângeros război din istoria omenirii. De exemplu celebra bătălie de la Kursk, în care au fost angrenate mii de tancuri, va reda jucătorului, prins într-un tanc, oroarea și frumusețea unei înceștări haotice, sufocante prin grandioarea ei. Un alt scenariu ales este Stalingradul, un oraș măcinat de luptele frecvente dintre trupele rusești și germane, unde jucătorul va fi pus în situația de a lupta pentru supraviețuire târându-se printre ruine, înaintând centimetru cu centimetru, rugându-se ca lunetistul inamic să nu-l

considere suficient de important pentru a se dispensa de un glonț. Luând în considerare faptul că motorul grafic al jocului permite ca orice să fie distrus, între un tanc și un infanterist, pereteii nu vor constitui decât un mormânt pentru cel din urmă. Bineînțeles, nu va lipsi debarcarea din Normandia, Omaha Beach fiind mult mai mare și mai bogată în detalii decât corespondentele ei din MoHaa și RtcW.

COUNTERSTRIKE KILLER

Jocul va pune accent în special pe partea de multiplayer ce va suporta până la 64 de jucători, împărțiți în două echipe, axa și aliați. Vor fi disponibile cinci clase de personaje: scout, anti-tank, medic, assault, și engineer, singura asemănare dintre acestea fiind viteza de mișcare, în rest fiecare va avea o funcție unică și va purta arme specializate. Clasa assault este singura care se va putea echipa cu grenade, pușca cu lunetă este accesibilă doar scout-ului ce va mai avea drept abilitate și chemarea raidurilor aeriene prin simpla folosire a binoculului, soldații anti-tank sunt singurii care vor putea folosi lansatorul de rachete, inginerul va putea planta mine și va repara vehicule iar medicul, bineînțeles, se va ocupa cu vindecarea coechipierilor. Majoritatea vehiculelor vor trebui operate de mai mulți jucători pentru a profita din plin de dotările acestora. De exemplu, în cazul unui jeep, un jucător se va ocupa cu navigarea, iar un altul cu tirul.

Pe lângă modurile multiplayer standard, Battlefield 1942 va oferi și unul propriu, bazat pe un sistem de "bilete". Cele două echipe vor începe din bazele proprii situate la extremitățile hărții având la dispoziție diferite vehicule. În mijlocul hărții se va afla o serie de baze neutre. Fiecare echipă va începe cu un număr de bilete, obiectivul constând în capturarea acestor baze pentru cât mai mult timp, deoarece echipa care are mai puține



baze va pierde bilete într-un ritm ce depinde de raportul de baze ocupate. În momentul în care o echipă își va epuiza toate biletele va fi considerată învinsă.

În ciuda multitudinii de elemente pe care le înglobează ce ne-ar face să credem că jocul este greoi, cei de la Digital Illusion pretind că dinamismul este unul din aspectele pe care au accentuat foarte mult. Jucătorul va putea schimba oricând (fără să moară), în baza proprie, categoria de personaj din care face parte, se va putea urca în vehicule chiar și când acestea sunt în mișcare, iar medicul va vindeca automat coechipierii ce sunt în vecinătatea sa.

SINGLE PLAYER

Battlefield 1942 vine și cu un modul de single player construit, însă, pe premisele celui de multiplayer, ce va ajuta jucătorii să se acomodeze cu terenul și cu vehiculele, echipele fiind completate de boți. Totuși acest lucru poate fi schimbat în versiunea finală, versiune pe care o așteptăm cu nerăbdare.

Capitalism



Format: PC • Producător: Enlight Software • Publisher: UbiSoft România • Distribuitor: UbiSoft România (01-231.67.69)

Fiind antreprenor, burse cutreieram...



TREVOR Chan nu dispune de renumele unui Sid Meier, însă jocurile sale s-au bucurat întotdeauna de succes. Creator al seriei Capitalism și Seven Kingdoms, designerul din Hong-Kong a reușit să creeze de-a lungul timpului mai mult jocuri-cult decât succese comerciale, produsele sale fiind în general complexe și necesitând destul de multă atenție acordată diferitelor detalii, lucru ce în mod clar are darul de a pune pe fugă destul de mulți jucători. Apărut în 1995, Capitalism a surprins prin complexitatea simulării afaceristice și atenția aproape bolnăvicioasă pentru detaliile economice, fiind considerat de mulți învertați ai genului unul dintre cele mai bune produse de acest gen, alături de variatele Tycoon-uri. Capitalism II vine la mai bine de șapte ani de la original și se pare că reușește cu succes să continue tradiția.

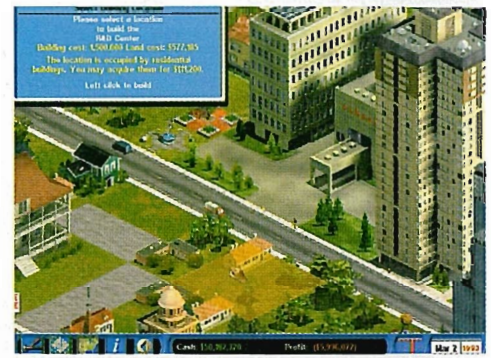
CORPORAȚIA MITICĂ & FII

Prin amabilitatea UbiSoft am reușit să obținem o versiune aproape finală a jocului, alături de care am purces la lungul drum al cuceririi economice a lumii. Prima impresie este de familiaritate, producătorii reușind să mențină toate elementele bune ale primului joc, îmbogățindu-le chiar și rezolvând o seamă de probleme și bug-uri. Obiectivele vechi sunt toate prezente, însă acum totul este privit mult mai în detaliu, aducând o serie nouă de adičii ce reușesc să simuleze mult mai bine ceea ce înseamnă lumea afacerilor. Sistemele economice sunt mult mai complexe, însă în mare parte totul se reduce la a încerca să dai lovitura prin magazinele tale și



produsele pe care le oferi, prin manipulări atente în oceanul bursei sau prin preluări de companii cheie în momentele potrivite.

Jocul dispune de unele dintre cele mai bune tutoriale întâlnite de noi până acum, ele reușind să te introducă în lumea afacerilor destul de rapid, explicând toate tainele vânzărilor, producției, reclamei, trecând prin bursă, R&D și chiar agricultură. Toate acestea vor lua câteva ore bune pentru a fi terminate, căci odată explicat mecanismul, jocul se transformă într-un scenariu propriu-zis, lăsându-te pe tine să continui până la atingerea unui anumit nivel financiar, ideea finală fiind obținerea a 70 miliarde \$ în 50 de ani. Însă aceasta este doar una dintre companii, cea introductivă. Campania principală îți permite să participi inițial la cinci scenarii diferite, ce dispun de anumite condiții specifice la început și necesită atingerea unor scopuri clare pentru a fi terminate.



Corporate Summary Report	Company	Price	Dividend	Stock Value	Stock Price
Corporate Summary Report	Vasile Corp.	\$9.29	N/A	0.00%	\$9.29
Corporate Detail Report	DCConcept Bldg	\$15.53	N/A	0.00%	\$0
Product Summary Report	EdEvolution	\$1.50	7.7%	0.00%	\$0
Product Detail Report	CDWest Conf	\$12.75	21.61%	0.00%	\$0

Company	Shares	Owned	City	Dividend	Stock Value	Stock Price
Public Shareholders	710,000	15.00%			\$6,314,000	\$9
Company	2,500,000	50.00%			\$18,710,333	\$7.5
Collette C. Nicholson	250,000	5.00%			\$2,071,333	\$8.28
Zhena H. Harbach	750,000	15.00%			\$6,214,000	\$8.28
Robert Jackson	250,000	5.00%			\$2,071,333	\$8.28
Howard Kossar	250,000	5.00%			\$2,071,333	\$8.28
Gilbert Paster	250,000	5.00%			\$2,071,333	\$8.28



Jocul însă este prea puțin joc și mult mai mult o adevărată simulare de afacere. O minimă cunoaștere a mecanismelor economice este necesară, el fiind neiertător cu cei ce nu dispun de acel simț al rechinului economic, pentru a simți momentele în care merită riscată o preluare, sau investirea unor bani în cercetare pentru o serie de produse farmaceutice ce probabil că vor sparge piața, sau deschiderea unui nou lanț de magazine și lansarea pe piață a unor produse noi.

Interfața a fost îmbunătățită, făcând mult mai ușoară găsirea anumitor produse, alegerea intermediarilor pentru produse și automatizarea diferitelor mecanisme. Cu toate acestea lipsesc shortcut-urile pentru tastatură, viața unui jucător fiind destul de amară atunci când se plimbă prin zecile de meniuri necesare coordonării afacerilor, astfel încât ar fi fost de bun gust să existe o serie de taste ce odată apăseate să trezească sau să trimită la culcare o serie de asemenea meniuri, simplificând astfel navigarea.

Grafic jocul nu se ridică la standardele actuale, folosind un engine 2D destul de învechit, însă avantajul este că partea grafică a jocului nu reprezintă decât un fel de feed-back vizual, căci informațiile sunt extrase din tot felul de tabele și meniuri.

Per total, Capitalism II vine puternic din urma noilor Tycoon-uri, aducând la viață nu o anumită latură a vieții economice, ci întregul spectru al acesteia, și fiind suficient de detaliat încât să ofere iluzia aproape perfectă a mediului respectiv.

ULTIMII doi ani au fost lipsiți de noutăți pe frontul RTS-urilor. După nebunia de la sfârșitul anilor '90, genul se pare că a luat o pauză de idei și produse bune, odată cu încercările de trecere la engine-uri 3D, ultimele RTS-uri ce ne-au gădilat retinele fiind majoritatea clone submediocre ale unor produse apărute cândva în negura antichității industriale. Surpriza însă a apărut în 2000, când SSG ne-a oferit Warlords Battlecry, un RTS nu foarte arătos, însă încorporând o seamă de idei noi și un gameplay în același timp asemănător și diferit de linia clasică. Battlecry reprezintă de altfel fațeta real-time a seriei Warlords, ce populează într-o formă sau alta industria jocurilor de mai bine de 10 ani, fiind o serie de strategii turn-based ce s-au bucurat de un succes moderat la vremea lor.

EROUL

Nici nu au trecut doi ani și SSG ne pregătește o surpriză plăcută sau neplăcută în funcție de cum priviți RTS-urile, și anume apariția lui Battlecry II. Jocul va dispune de o versiune îmbunătățită a sistemului cu erou inclus, acesta fiind de altfel și principalul atu al jocului. Eroul proprietate personală se va dezvolta în mare măsură asemănător unui personaj dintr-un RPG. El dispune de o seamă de abilități inițiale - strength, speed, intelligence și charisma - ce au efect asupra modului în care eroul atacă și asupra puterii sale, asupra vitezei de mișcare, abilității de a învăța vrăji sau de a recruta armate impresionante. Aceste atribute cresc prin reinvestirea experienței câștigate prin luptă, capturarea clădirilor inamice și restul de lucruri ce sunt așteptate de la un erou recunoscut pe plan mondial.

Creșterea în nivel îi permite să învețe noi abilități și să devină mai mult sau mai puțin expert în folosirea vrăjilor de tot felul. Eroul este o piesă importantă a armatei de care dispui, căci el conferă o serie de bonusuri unităților ce sunt în raza lui de comandă, și în plus este surprinzător de versatil, el putând juca rolul de vrăjitor, luptător sau spion. Dezvoltarea unui erou de nivel înalt a devenit mult mai interesantă în această continuare. Cele doisprezece rase din care poți să alegi conferă fiecare o serie de bonusuri și penalizări, iar odată cu creșterea în nivel se pot alege din mai bine de 20 de specializări, ceea ce înseamnă o varietate destul de mare între eroi.

Pe lângă eroul ce reprezintă savoarea jocului, Battlecry rămâne fidel rădăcinilor clasice ale RTS-urilor, cu construcții de baze, adunare de resurse și construirea de armate impresionante. Peste 140 de unități trăiesc în adâncurile monitorului, mai bine de 100 de abilități ce pot fi învățate și 100 de vrăji. Sume rotunde, mari, zemoase, numai bune pentru a aduce la viață un carnagiu înspăimântător între participanții la război.

Din ceea ce am putut vedea până acum diferențele dintre original și continuarea sa nu sunt neapărat grafice, în acest departament lucrurile rămânând relativ neschimbate, cât mai mult la nivel de gameplay, acesta fiind reechilibrat și parțial îmbogățit. Jocul nu dispune de acele elemente ce prind ochiul, grafica fiind învechită și ușor neatractivă, însă dacă vă doriți un RTS decent, inovativ și care să vă mănânce câteva ore din viață, Battlecry II este un titlu ce merită jucat atunci când va apărea, în această primăvară.



jocuri
prima impresie

Warlords Battlecry II

RTS

Format: PC • Producător: Strategic Studies Group • Publisher: Ubisoft România • Distribuitor: Ubisoft România (01-231.67.69)

Un erou și țipetele sale...



Warcraft III

Reign of Chaos

Format: PC • Producător: Blizzard • Publisher: Vivendi Universal • Distribuitor: Monosit (01-330.63.52)

Cel mai așteptat joc de strategie al anului



PRECUM mulți dintre voi probabil știu, acum câteva săptămâni a fost lansat beta testul pentru Warcraft III: The Reign of Chaos, următorul joc de strategie în timp real al celor de la Blizzard. Aproximativ 5000 de jucători din SUA, Canada și Coreea au fost aleși pentru realizarea testului ce se desfășoară numai pe Battle Net. Acesta conține toate rasele din joc dar nu poate fi jucat în single player, obiectivul producătorilor fiind balansarea cât mai exactă a rasele și testarea fiabilității serverelor.

CHESTIUNI GENERALE

Pentru a fi în pas cu standardele actuale, jocul este realizat cu un nou engine, unul complet 3D, ce excelează prin animațiile bogate și detaliate ale personajelor dar ca aspect general este sub nivelul unor producții recente ca de exemplu Battle Realms. Totuși grafica jocurilor Blizzard nu a fost niciodată de ultimă generație ci s-a făcut remarcată prin grija pentru detaliu de care producătorii dau dovadă cu prisosință și în cazul de față.

Diferențierea rasele, deși mai puțin evidentă decât în Starcraft datorită faptului că rasele au unități corespondente, s-a materializat prin upgrade-uri singulare pentru fiecare unitate în parte, precum și prin dotarea fiecărei rase cu câte trei eroi unici.

Caracteristicile genului RTS, exploatate la maxim de o puzderie de jocuri în ultimul timp, au fost îmbogățite prin implementarea câtorva elemente noi. Harta, care este vizibilă de la început fiind doar acoperită de "fog of war", a fost populată cu creaturi (creeps) și clădiri neutre iar jucătorul trebuie să elimine acești creeps ce păzesc minele de aur și clădirile respective pentru a le cucerii. De la clădirile neutre se pot achiziționa mercenari sau diverse obiecte ce constau în poțiuni și pergamente magice cu care pot fi echipați eroii. Pentru a spori realismul și adâncimea jocului, a fost introdus un ciclu zi-noapte ce afectează raza vizuală a unităților și a clădirilor precum și comportamentul creeps-ilor.

EROII

Cel mai atrăgător element în Warcraft III îl constituie, fără îndoială, introducerea elementelor RPG. Fiecare rasă are trei eroi ce pot fi aleși pentru conducerea unităților în luptă. Acești eroi, conform tradiției RPG, câștigă experiență și noi abilități și pot fi echipați cu obiecte. Pe măsură ce avansează în nivel, atributele lor de bază - putere, agilitate, inteligență - cresc automat și afectează diferite proprietăți ale acestora. Fiecare erou este specializat pe unul dintre aceste atribute. Astfel, puterea stabilește

numărul maxim și rata de regenerare a hit points-urilor, agilitatea mărește armura și viteza de mișcare, iar inteligența crește cantitatea maximă și rata de regenerare a manei în timp ce atributul de bază influențează damage-ul. De asemenea, la fiecare nivel atins eroul primește un punct pe care-l poate folosi pentru învățarea unei abilități. În stadiul actual al beta testului, eroii au patru abilități ce se aseamănă conceptual cu cele ale personajelor din Diablo II. Acestea se împart în trei categorii: vrăji, skill-uri pasive și auri ce influențează unitățile învecinate. Trei dintre aceste abilități se caracterizează printr-un consum de mana modest și un cooldown (timp de reîncărcare) de ordinul secundelor și au un efect moderat, structurat pe trei trepte de magnitudine ce trebuie învățate gradual pe măsură ce eroul atinge nivelul 1, 3 respectiv 5. Ultima vrajă ce poate fi învățată de-abia la nivelul 5, este de obicei devastatoare dar are un mare consum de mana și poate fi folosită la intervale de timp de ordinul minutelor.

Date fiind calitățile excepționale ale eroilor, este ușor de intuit că aceștia reprezintă factorul principal ce hotărăște finalitatea unei bătălii. Jucătorul trebuie să aleagă, în funcție de tactica adversarului, eroul și abilitățile optime pentru a-i contracara unitățile. De asemenea, scoaterea din luptă a eroului inamic

și protejarea celui propriu reprezintă aspecte ce trebuie tratate cu cea mai mare atenție. Totuși, eroii căzuți pe câmpul de luptă, pot fi readuși la viață prin intermediul unor altare, contra unui cost ce este direct proporțional cu nivelul acestora.

Experiența câștigată în bătălii este distribuită în mod egal între eroi deci este recomandat ca în stadiul inițial al jocului să se pornească cu un singur erou pentru ca vrăjile de nivel 5 să devină accesibile cât mai rapid. Bineînțeles, există și excepții. În cazul orcilor, de exemplu, se poate porni cu doi eroi pentru a se folosi o combinație extrem de eficientă de vrăji de level 1 (Shock Wave și Chain Lightning). În general este indicată recrutarea celui de-al doilea erou după ce primul a atins nivelul 5.

GAMEPLAY

Gameplay-ul a fost mult accelerat, în special prin reducerea timpilor morți în care jucătorii își dezvoltă baza. Astfel, timpii de construcție a clădirilor, de realizare a upgrade-urilor și de antrenare a unităților au fost micșorați. În plus, odată ce a antrenat două-trei unități ofensive, jucătorul trebuie să iasă din bază pentru a-și dezvolta eroul. Acest lucru se realizează în principal prin lupta cu creeps-ii prezenți pe hartă.

Partea economică, aparent neglijată, are acum o nouă savoare, Blizzard implementând un sistem numit "upkeep". În principiu, cu cât jucătorul are mai multe unități cu atât mai puțin eficientă este minarea aurului. Mai precis, dat fiind faptul că fiecare unitate ocupă de la unu până la șase puncte de "food", au fost delimitate două praguri: primul (low upkeep) situat la atingerea a 31 puncte de food, implică o penalizare de 30% la minarea aurului iar cel

HUMANS



Human Village

Este mai mult decât o rasă, este o alianță din care fac parte oamenii (trei unități și doi eroi), elfii (două unități) și dwarfii (cinci unități și un erou). Oamenii reprezintă una dintre cele mai tinere rase din universul Warcraft. Sunt adepții fotosirii tehnologiei și ultimelor invenții, fiind totodată maeștri ai confecționării armelor și armurilor. Deci să nu vă mirați când descoperiți printre unitățile lor pușcași, tancuri cu abur sau cavaleri cu armură incredibil de mare. Ca și în episoadele Warcraft anterioare, alianța regatelor Azeroth și Lordaeron nu dorește cucerirea de noi lumi sau asupra a altor națiuni, ci asigurarea propriei protecții.

Oamenii își pot face unitățile invizibile pentru o perioadă de timp sau pot reînvia propriile unități moarte pe câmpul de luptă prin vraja de ultim nivel a eroului Paladin. Un alt punct forte este abilitatea de a defendea de la Footman care este foarte utilă împotriva unităților ranged. De aceea Human era singura rasă care făcea față fără probleme puternicului rush de huntress al Night Elfilor în versiunile anterioare. Accelerarea procesului de construcție și reparație a clădirilor se poate realiza prin folosirea țăranilor. Cu ajutorul unui upgrade de la Town Hall, aceștia se pot transforma pentru un timp limitat în soldați, abilitate foarte bună pentru întâmpinarea unor rush-uri timpurii. Lumber Mill conține două upgrade-uri specifice acestei rase: unul dintre ele



crește cu puțin cantitatea de lemn adunată de fiecare țăran și celălalt crește notabil hitpoints-urile clădirilor. Unitățile non-mecanice își regenerază viața pe timpul zilei.

Eroii oamenilor sunt, poate, cei mai echilibrați, în sensul că toți se descurcă foarte bine în domeniul în care sunt specializați. Mountain King excelează în lupta corp la corp și în eliminarea eroilor adversi dar nu prezintă abilități folositoare propriilor trupe. Paladinul este în schimb ideal pentru ajutorarea armatei proprii, tot ce trebuie făcut fiind menținerea sa în viață pentru a crește armura întregii armate sau a învia unitățile căzute la datorie. Adept al ofensivei de la distanță prin magie, Arch-Mage-ul deține una dintre cele mai spectaculoase vrăji (care alta decât blizzard-ul), este mai greu de manevrat decât ceilalți doi eroi dar poate face minuni dacă este echipat cu suficiente poțiuni de mana.



ORCS



Orcs Village

Orcii au fost folosiți în trecut de către Burning Legions și trimiși sub forma unei hoarde imense să invadeze regatele Azeroth și Lordaeron. Puțini știu că orcii au avut o cultură nobilă dominată de Shamanii, înainte de a fi corupți de către infama Burning Legion și folosiți ca pionii pentru a pregăti propria invazie. Dar acum, sub conducerea liderului Thrall, orcii și-au regăsit vechea cultură, onoarea și curajul și sunt gata pentru confruntarea cu cei care i-au manipulat atâta vreme. Orcii sunt adepți ai forței brute și ai luptei corp la corp.

Cea mai slabă rasă în primele versiuni, a fost modificată radical, astfel încât orcul posedă acum cele mai puternice două unități meleee din joc: Grunt și Tauren cât și o defensivă de invidiat. Totuși Grunt-ul și Tauren-ul ocupă mai multă populație decât corespondentele lor din celelalte rase, deci jucătorul va avea mai puține unități în armată dacă va încerca să țină armata sub limitele de low upkeep sau high upkeep. Orc burrow, clădirea care asigură hrana, poate fi folosită ca un buncăr, în scopuri defensive, de către unități. Tot la capitolul apărare, există un upgrade pentru clădiri, numit Spiked Barricades. Orcii unitate meleee care atacă o clădire orc primește un damage considerabil. Este interesantă noua abilitate pasivă Pillage de care beneficiază Peon-ul, Grunt-ul și Wolf Rider-ul. De fiecare dată când aceste unități atacă o clădire adversă, fură de la adversar o cantitate de resurse. Unitățile non-mecanice își regenerează constant viața pe timpul zilei.

Eroii orcilor ni s-au părut cei



mai interesante și dar și cel mai slab din tot jocul. Combinația Tauren

Chieftain - Faarseer, era cam singura alternativă viabilă pentru că ambii aveau un skill de level 1 excelent și celelalte foarte slabe, în timp ce Blade Master-ul era complet nereușit. Patch-urile ulterioare au adăugat câte un skill nou la primii doi eroi și au îmbunătățit Blade Master-ul. Sigur că se poate juca cu combinația de mai sus și în versiunile noi dar, în sfârșit, au apărut și alte strategii. Cel mai bun erou al orcilor pare a fi Tauren Chieftain. Acesta crește aproape numai în strength ajungând la nivel mare la damage și viață imense. Shockwave, vraja de nivel 1, este foarte puternică împotriva unor grupuri mari de unități în timp, printr-o poziționare ferită putând fi afectată întreaga armată inamică. Adăugând aura care regenerează viața și crește viteza obținem un erou mult mai atrăgător decât ceilalți doi. Punctul slab al acestui erou este vraja de ultim nivel (se reîncarnează când moare dacă are suficientă mana), ce pâlește în comparație cu Ressurrect, Animate Dead sau Death and Decay. Cea mai bună vrajă de nivel cinci de la Orc o are Blade Master-ul, care însă este un erou mai dificil, cu abilități mai slabe de nivel 1.

UNDEAD



Undead Village

Undead reprezintă o armată oribilă de mii și mii de cadavre umblătoare, spirite, oameni blestemați și entități bizare din alte dimensiuni. Pe scurt: morții vii. Aceștia au fost creați de către Burning Legions cu un scop precis: răspândirea terorii și a haosului în întreaga lume anticipând astfel inevitabila invazie a Legiunii Arzânde. Ner'zhul, conducătorul acestei armatei, un Lich King, reușește să pună stăpânire pe tot mai mulți oameni prin control mental, lărgindu-și astfel armata. Cu toate că se afla sub comanda directă a Burning Legion, Ner'zhul se zbate constant să își dobândească propriul control.

Spre deosebire de Human și Orc care folosesc Peasant/Peon pentru colectarea resurselor, Undead-ul are două tipuri de unități pentru acest lucru: Acolyte și GhouL. Acolyte-ul extrage aur din mină și „summon-ează” clădiri (ca probele din Starcraft). Pentru a aduna aur este nevoie de Haunted Gold Mine, structură ce se construiește peste o mină, exceptând începutul jocului când această structură este deja existentă. La o mină pot lucra maxim 5 Acolytes cu mențiunea că nu trebuie să facă drumul între mină și Necropolis (echivalentul Town Hall). Taierea lemnului este lăsată în seama GhouL-ului care este și unitatea de baza a armatei Undead, oarecum corespondentul Footman-ului și Grunt-ului, fiind ceva mai slab în luptă decât aceștia. În schimb, are abilitatea de a-și regenera complet viața mâncând cadavre (bleah!) și încă o abilitate pasivă ce îi crește rata de atac. Un GhouL aduce 20 de lemne la un drum, spre deosebire de Peasant/Peon care aduc doar 10. Undead-ul are abilitatea de a învia pentru un timp limitat orice unitate moartă care a lăsat un

cadavru în urma ei cu vraja Animate Dead a Death Knight-ului. În lipsa sa, cadavrele pot fi transformate de către necromafți, în scheleți (unități slabe, care pot reprezenta însă un scut pentru unitățile ranged deoarece blochează efectiv drumul inamicului prin numărul lor mare) sau pot fi stocate și transportate pentru folosință ulterioară. Unitățile non-mecanice își regenerează constant viața numai dacă sunt situate pe blight (un soi de pavaj pe care trebuie construite clădirile, este asemănător cu creep-ul zerg-ului din Starcraft).

De departe cel mai folosit erou în jocurile pe 1.10 a fost Lich-ul, în special datorită vrăjii Frost Nova, mult dezechilibrată în comparație cu abilitățile celorlalți eroi. Acum însă, lucrurile stau mult mai bine, devenind viabile și alte dezvoltări. Death Knight-ul a primit o aură care mărește viteza de mișcare și de atac a unităților. Death Coil, o vrajă care poate vindeca trupele proprii și ucide eroii inamici a fost și ea îmbunătățită iar Animate Dead se poate dovedi o lovitură decisivă în toila unei bătălii prin faptul că schimbă brusc raportul de forțe. Dread Lord-ul pare util doar în faza de început a jocului

Carrion

Swarm-ul, aura vampirică și mai ales Sleep-ul fiind vrăji de temut dar ultima abilitate (poate teleporta lângă el până la 12 unități proprii) pare destul de inutilă.



de-al doilea (high upkeep) ridică penalizarea la 60% odată cu depășirea ștachetei de 60 puncte de food. Trebuie reținut că acest fapt nu presupune încetinirea procesului de minare ci efectiv pierderea procentului respectiv de aur. Astfel, jocul este în mod ingenios dinamizat, jucătorii fiind încurajați să cerceteze harta și să atace constant inamicul în loc să aștepte formarea unei armate numeroase. În plus, populația maximă a fost redusă de la 200 (în Starcraft) la 90, ceea ce înseamnă că nu veți avea niciodată mai mult de 20-25 de unități ofensive. În consecință, cheia succesului va fi formarea unei armate polivalente prin combinarea cât mai eficientă a unităților disponibile.

Un alt aspect ce trebuie menționat este faptul că, spre deosebire de Starcraft, nu mai există unități clar specializate în contracarea altor tipuri de unități. O oarecare încercare există în cazul unităților ranged ce au un bonus de 25% damage când atacă unitățile aeriene dar sunt penalizate cu 25% în cazul eroilor. Totuși, aceste modificări au fost introduse pentru a le echilibra randamentul nicicum pentru a-l eficientiza într-o anumită direcție. În cazul distrugerii clădirilor însă, într-adevăr există o specializare clară dat fiind faptul că unitățile melee sunt penalizate cu 60% iar cele ranged cu 75% făcând astfel obligatorie folosirea unităților de tip siege pentru spargerea bazelor fortificate cu clădiri defensive.

INTERFAȚĂ

Controlul este în același stil cu care ne-a obișnuit Blizzard-ul dar prezintă îmbunătățiri subtile ce au rolul de a eficientiza micromanagement-ul. În continuare se vor putea selecta maxim 12 unități într-un grup cu deosebirea că, odată format un grup,

prin apăsarea tastei TAB se poate cicla printre toate subgrupurile alcătuite din același tip de unități pentru a le da ordine și a le folosi abilitățile fără a se deselega restul trupelor. În plus, câteva vrăji ale spellcaster-ilor au o opțiune de autocast ce se poate dovedi extrem de utilă în toiuul bătăliilor.

BALANSAREA RASELOR

Fiind vorba despre o versiune beta, este posibil ca multe dintre informațiile prezentate în acest articol, să fie schimbate mai mult sau mai puțin radical în versiunea finală a jocului. Începând cu prima versiune până la 1.03 inclusiv, rasele au fost relativ dezechilibrate. Astfel, Night Elf și Undead erau, în această ordine, cele mai puternice iar Orc cea mai slabă. Singurele două meciuri echilibrate erau cele Orc vs Human și Human vs Night Elf. Începând cu 1.10 situația s-a schimbat, Blizzard modificând radical jocul prin introducerea unor noi tipuri de unități, clădiri și abilități și schimbarea hit-points-urilor și damage-ului tuturor unităților în încercarea de a obține un joc mai echilibrat și mai complex. Totuși este prea puțin probabil ca în urma unui update de o asemenea magnitudine, jocul să devină dintr-o dată balansat deci este de așteptat ca ultimului patch curent, 1.11, să-i urmeze multe altele.

ÎN SFÂRȘIT, CONCLUZIA

În mod cert Warcraft III va fi un hit, ca de obicei cei de Blizzard reușind să punteze decisiv la capitolul jucabilitate. Deși mai simplist din punct de vedere strategic decât Starcraft-ul, jocul compensează prin dinamism și atmosferă și devine din ce în ce mai captivant pe măsură ce jucătorul ajunge să-i cunoască tainele.

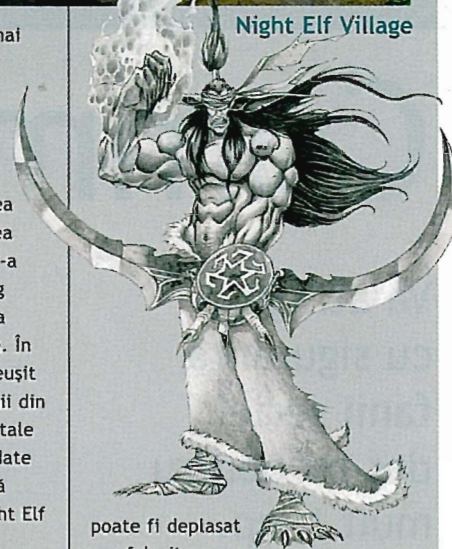
NIGHT ELF



Night Elf Village

Solitarii Night Elf sunt cea mai veche rasă din universul Warcraft. Aceste ființe nemuritoare au fost primele care au început să studieze magia, cu aproximativ zece mii de ani înainte de acțiunea din primul Warcraft. Folosirea nesăbuită a forțelor magiei i-a atras în lumea lor pe Burning Legion și un război gigantic a izbucnit între cele două rase. În cele din urmă Night Elf au reușit cu greu să își alunge dușmanii din această lume dar locurile natale au fost distruse și apoi inundate de apele mării. După această confruntare catastrofală Night Elf au refuzat să mai folosească magia de teama unei reîntoarceri a Legiunilor și s-au retras pe muntele sacru Heyjal. Creaturi nocturne, trăiesc de câteva mii de ani într-o completă izolare de restul lumii. Cu toate că onoarea îi caracterizează, ei vădesc neîncredere față de celelalte rase, considerându-le mai puțin importante.

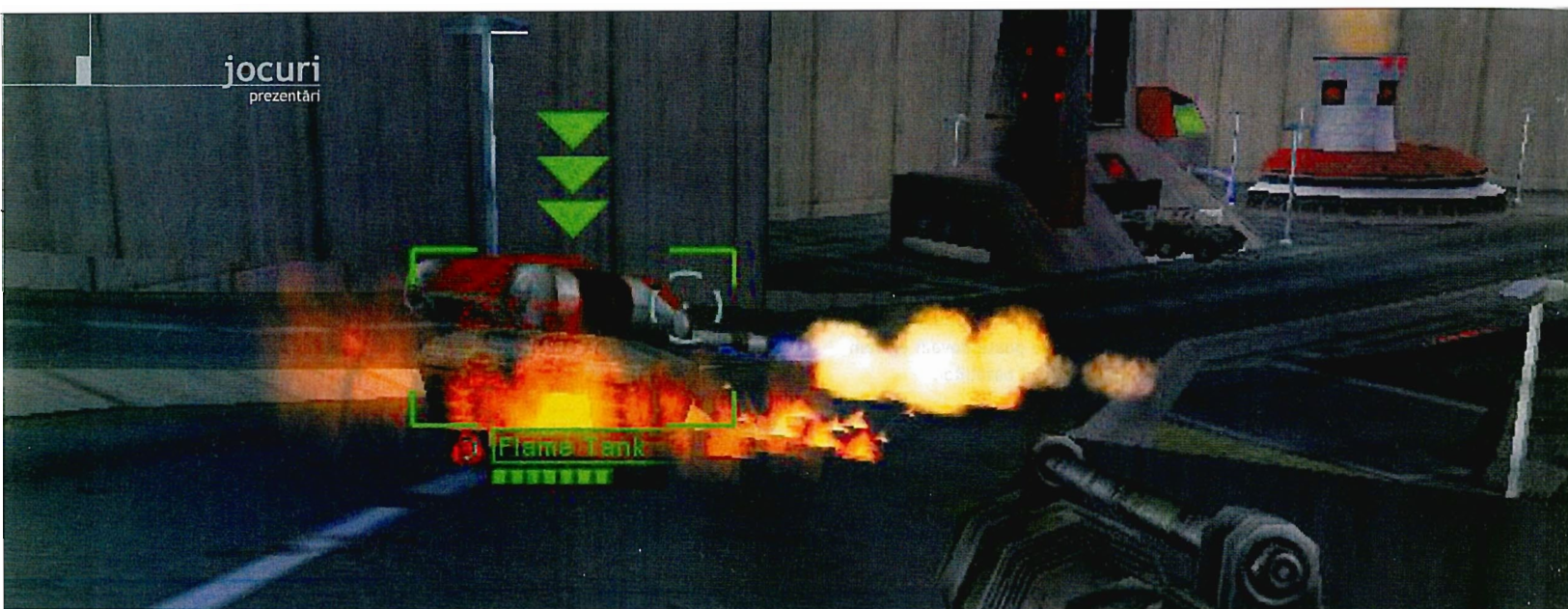
Night Elf minează aur numai după ce pun stăpânire pe o mină folosind „Entangle”. Într-o mină intră maxim 5 Wisp care, la fel ca Acolyte, nu trebuie să facă drumul între mină și Tree of Life. Spre deosebire de cei de la Undead, Wisp-urile nu pot fi atacate în timp ce se află în mină. În schimb Entangle-ul poate fi lejer distrus, dar nici nu costă nimic și se construiește instant. Wisp-urile asigură și fluxul de lemn fără să taie pădurea dar în ritm mult mai lent decât celelalte rase. Pe lângă Tree of Life care produce Wisp-uri și conține câteva upgrade-uri, printre care și cel care permite Wisp-urilor să vindece unități, mai sunt încă trei structuri care produc unități. Fiecare din aceste structuri este de fapt un copac care la nevoie



poate fi deplasat sau folosit pe post de unitate defensivă. De asemenea „structura” poate consuma copaci adevărați din pădure pentru a-și regenera viața. Moon Well este o structură care asigură hrana și are abilitatea de a încărca mana unităților. Unele unități sunt invizibile noaptea dacă nu se mișcă și nu atacă. De remarcat că principalele unități ofensive: Archer, Huntress și Balista sunt ranged. Unitățile non-mecanice își regenerază constant viața pe timpul nopții.

Pentru lupta propriu-zisă cel mai bun erou este Demon Hunter-ul, excelent pentru a absorbi și a produce damage, recomandat pentru rush-uri. Keeper of Grove este însă cel mai bun în cazul unui joc lung, putând să dea naștere la o mică armată de Treants (9 treats la nivel 5), luptători convertiți din copaci. Acest skill este foarte puternic pentru că asigură o forță puternică fără a ocupa populația. Al treilea erou prezintă interes doar pentru aura ce mărește considerabil damage-ul unităților ranged.





Command&Conquer Renegade

Va atrage
cu siguranță
fanii seriei,
dar nu pentru
mult timp.

Format: PC • Producător: Westwood • Publisher: Electronic Arts • Distributor: Best Distribution (01-345.55.05)

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 800Mb



FĂRĂ îndoială, seria Command & Conquer a reprezentat o piatră de hotar a industriei jocurilor, aducând la viață un RTS pur-sânge, rapid, relativ simplu și dispunând de un univers dacă nu interesant la un nivel intelectual, măcar plin de oportunități pentru a umple ecranul cu victime. Din păcate, un titlu de succes creează premisele unor continuări, iar în cazul de față, cu Electronic Arts drept publisher, premisele a multe continuări, ce scad calitativ proporțional cu distanța temporală de la jocul original. C&C și Red Alert cu tot cu add-on-urile fiecăruia au reprezentat în mare măsură o binecuvântare pentru mulți jucători, însă odată cu Tiberium Sun și Red Alert 2, lucrurile au degenerat într-un fel de experiment sălbatic de clonare și colorare cu carioca pe margini, reușind să stoarcă până și ultima impresie bună cuibărită în adâncul sufletelor noastre referitoare la Westwood și la întregul univers C&C. Anunțul făcut de producători în acest context, și anume că pregătesc apariția unui joc ce nu va mai fi RTS dar first-person shooter, a avut darul să ridice multe sprâncene și să facă speranța să renască. Jocul a apărut, iar sprâncenele au căzut la loc.

C&C: Renegade este

- C&C la nivelul ochilor
- în ton cu ultimele apariții Westwood
- un joc cu un multiplayer interesant

C&C: Renegade nu este

- o reușită în domeniul FPS
- un joc unde AI-ul strălucește

COMMMMANDOOOOO

Personajul pe care îl vom aduce la viață se numește Nick "Havoc" Parker, unul dintre personajele din jocul original, și este omul-armată de care dispune GDI-ul în lupta sa împotriva răufăcătorilor și neaveniților, adică NOD-ul. Individul în cauză este produs în concordanță cu cele mai de succes rețete ale inflamațiilor cinematografice cu scenariu trepidant, numărând printre rubedeniile sale un nepot, Duke Nukem, un văr primar, Schwarzenegger, un frate renegat, Stallone, și încă un număr incalculabil de unchi, mătuși, surioare și bunicuți. Misiunile pe care va trebui să le duci la capăt sunt din seria clasică, aplicată și în numeroase filme din Hong-Kong în care miliarde de bucătari asiatici se alergau pe străzi, pontoane, prin grădini, case și păduri cu satărele fluturând în briză, încercând să

transforme oponentul în salată. Aici, lucrurile capătă totuși un caracter mai serios, căci NOD-ul este, nu-i așa, o ditamai organizația teroristă pusă pe variate rele, printre care și cucerirea lumii.

Într-o oarecare măsură, și în abstract, Westwood a reușit să păstreze ceea ce s-ar putea numi spiritul original al jocului, acela în care distrugerea în masă și luptele colosale nu veneau decât după o abilă distrugere a variate clădiri sau unități de interes, limitând astfel capacitățile adversarului de a se apăra, sau de a produce unități noi. Înainte totul se făcea prin interfața oarecum impersonală a unui RTS, însă acum, noi suntem cei ce sabotăm Obelisk-ul, sau fabricile sau orice altceva are culoare potrivită și ne apare pe radar drept obiectiv. În aceeași măsură, Westwood sunt de admirat pentru modul în care au reușit să refacă toate clădirile în

INTELIGENȚĂ... ARTIFICIALĂ

Adversarii sunt cascadori de performanță, antrenaji special pentru a lua parte la comedii de acțiune. Este chiar hilar să vezi cum o întreagă armată se repede în pas alergător înspre tine, cu degetul uitat pe trăgaci, și fără să își schimbe într-un fel direcția, transformând totul într-un fel de concurs între tine și inamicul care este cel mai în spatele valului de atacanți, căci nu se știe care dintre noi va dobori mai multe asemenea marionete ce mor artistic, animația modelelor fiind realizată foarte bine, compensând oarecum pentru pătrătoșenia low-poly de care dispun. Grafic jocul este drăguț, motorul grafic al celor de la Westwood reușind să redea destul de bine uriașe niveluri exterioare, însă nivelul de texturare și modelarea propriu-zisă nu se ridică la nivelul altor producții contemporane. O interesantă adădire este existența vehiculelor controlabile, începând cu cele mai simple și ajungând la tancuri. Este o adevărată plăcere să mergi de-a lungul nivelului într-un Mammoth, iar faptul că modul de control a fost păstrat simplist nu poate decât să ajute.

MULTIPLAYER

Din păcate, singurul element notabil mai bun al acestui joc este multiplayer-ul. Renunțând la deathmatch-ul clasic și introducând un mod de base-attack, Westwood a riscat destul de mult, intrând pe terenul altor jocuri mai renumite, cum ar fi Tribes. Lucrurile sunt destul de simple, cu una dintre părți dispunând de o bază NOD cu toate facilitățile (barăci, fabrici etc.) și cealaltă de o bază GDI. Respawnul este imediat morții, neexistând conceptul de rundă, iar jucătorul poate apoi să plece la luptă cu echipamentul de care dispune sau să intre într-una dintre clădiri și să obțină variate upgrade-uri sau vehicule, pe baza unor credite ce variază în funcție de prestația generală a echipei și de modul în care reușesc să își păzească harvesterele. Din păcate nu există o latură mai strategică, sau obiective foarte clare, totul reușind să degeneze, cel puțin dacă nu reușești să comunici direct cu coechipierii, într-un fel de team-deathmatch ceva mai costisitor și cu o grămadă de efecte luminoase interesante. Jucat în lan însă, lucrurile sunt mult mai clare, și un mic meci te poate prinde și ține în fața monitorului destul de mult timp.

Cu un suport destul de larg pentru cei amatori de moduri și pentru gmax, Westwood pare să pună ceva preț pe valoarea jocului dezvoltat chiar de către jucători. Multiplayer-ul ar putea motiva un oarecare interes din partea celor plictisiți de CounterStrike sau Tribes, însă din păcate campania single-player este un fel de glumă ce nu reușește să aducă nimic nou, ci chiar este sub nivelul multora din ultima vreme. Însă adevărul este că odată cu Medal of Honor: Allied Assault, cerințele din parte pasionaților de FPS-uri au crescut brusc, iar C&C: Renegade nu est în mod clar jocul care să le satisfacă. Un joc drăguț însă, măcar și pentru faptul că apuci să privești la universul C&C de la nivelul pedestru.

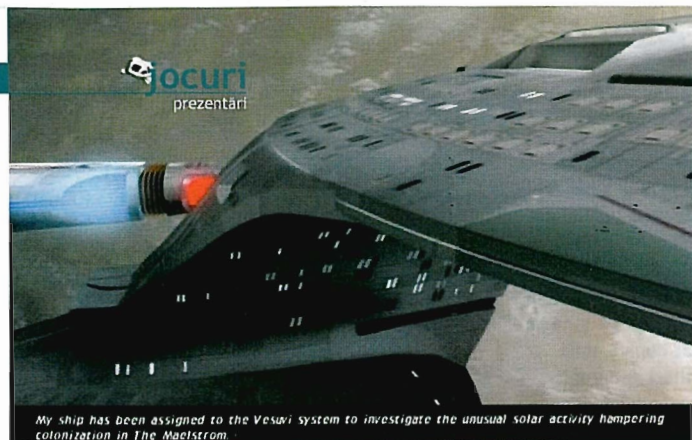
În același gen			
Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	MDK		
2	MDK2	8.9/10	XPC#13
3	C&C: Renegade	7/10	XPC#30

Verdict XtremPC
Ar fi putut fi mult mai bun.

7 / 10



conformitate cu cele din original, și fără îndoială ca inima mi-a trepidat atunci când am privit la Hand of NOD de aproape. Asta până m-am apropiat suficient de mult pentru a vedea ușa ce părea o clonă de prost gust a ușii mele de la intrarea în apartament. Când am deschis-o mă așteptam să mă găsesc pe mine însumi jucând jocul la una dintre consolele cu iz de Star Trek ce sunt aruncate de colo colo fără un motiv aparent, însă în schimb am găsit ceva mult mai groaznic. Un labirint de culoare ridicol de nepractic ținând seama de scopul clădirii în sine, acela de a antrena soldații. Labirint însă este puțin cam mult spus, designul interior al nivelurilor fiind probabil inspirat din proiectele arhitectonice ale unor sportivi de performanță. Niscaiva culoare, cu camere de-o parte și de alta, și mulți indivizi dispuși să mă treacă pe meniul dimineții respective.



Star Trek Bridge Command

Format: PC • Producător: Totally Games • Publisher: Activision • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

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

Fii căpitanul nostru!

"SPACE... the final frontier. To boldly go where no man has gone before". Cam așa s-ar rezuma în câteva cuvinte ideologia Star Trek. Serialul care ne ducea de fiecare dată acolo unde nici un bărbat nu mai fusese niciodată a căpătat de-a lungul timpului statutul de cult cu milioane de fani care îi idolatrizează pe actori, își învață copiii să vorbească în klingoniană și construiesc cabine de teleportare cu elastic și rezultate parțiale.

După sezonul "Next Generation" însă, atmosfera serialului a devenit destul de fadă și Star Trek și-a pierdut mare parte din atractivitate. Jocurile bazate pe licența Star Trek nu s-au bucurat nici ele de foarte mare succes pentru prea mult timp, indiferent că este vorba de RTS-uriile din seria Armada, shootere ca Elite Force și Klingon Honor Guard, strategii cu accent pe tactică tip Away Team sau adventure/puzzle gen Hidden Evil. Odată ce euforia dată de sigla Star Trek se împrăștiă, până și fanii începeau să priceapă că renumele nu poate compensa deficiențele de gameplay și jocurile din serie se acopereau încet-încet de praf.

Nu am vrea să vă faceți prea multe speranțe, însă credem că Bridge Commander este primul joc din serie care ar putea să vă captiveze pentru mai mult decât o zi-două. Creat de Totally Games, echipa responsabilă pentru seria X-Wing, jocul iese din zona mediocrității prin numeroase aspecte interesante și reușește să fie captivant în ciuda inevitabilelor deficiențe.

Povestea este simplă, însă expusă în mod plăcut într-o prezentare in-game cu vădite calități cinematice. Căpitanul navei stelare U.S.S. Dauntless moare în misiune datorită unui accident de proporții cosmice cu cauze neelucidate și nou-venitul prim-ofițer este promovat în locul lui, în ciuda lipsei de experiență. Firește, fostul First Officer este chiar jucătorul, care se vede nevoit să învețe cum stau treburile căpitaniei sub tutela lui Jean Luc Picard, aflat în tranzit între o conferință din Alpha Centauri și una în Eridani Major. Săracul Jean Luc Picard nu

mai poate nici să iasă la pensie că mai are din când în când Activision nevoie de el să îi instruiască pe recruții. Ceea ce nu este rău, însă oricât de popular ar fi, și oricât am fi de fani Star Trek (deși negăm oficial că suntem), totuși odată și-odată tot ne plictisim de vocea lui sfătoasă și potolită și chelia aparent plină de sex-appeal. Căpitanul/android Data își va face și el apariția pasager pentru a vă mai da câteva indicații prețioase.

Din fericire conducerea unei nave de dimensiunile lui U.S.S. Dauntless este mult mai simplă decât vă așteptați. De fapt să nu vă mire foarte mult dacă veți descoperi că pe modul easy vă veți simți oarecum inutil, restul ofițerilor știind cu toții ce au de făcut și doar cerându-vă permisiunea pentru a pune în practică ceea ce cred ei că este mai bine.

Jocul poate fi jucat din două puncte de vedere: unul exterior navei, care permite controlul manual al acesteia și o oarecare viziune globală asupra acțiunii, și celălalt de pe puntea de comandă, unde puteți interacționa cu membrii echipajului însărcinați cu supravegherea diverselor module vitale: comunicații, motoare, supraveghere externă, armament. Interacțiunea se reduce la privit în direcția respectivului personaj și apăsat pe butoanele mouse-ului, după care i se pot da comenzi distincte din meniul specific ce apare pe ecran. Surprinzător, producătorii fac mare caz că au schimbat locul stației de lucru pentru Tactical Officer, din spatele căpitanului în fața lui pe stânga. Nu știm pe cine interesează acest schimbare, însă se pare că este perfect posibilă conform cu manualul tehnic Star Trek: Next Generation, secțiunea Basic Control Panel/Terminal Us, paragraful D, aliniatul 3.

Personajele nu sunt foarte individualizate în ceea ce privește caracterul, putând fi cu o singură excepție interșanjabile. Excepția este primul ofițer, o domnișoară foarte înțepată și cu fumuri în cap, care mai are-mici comentarii la adresa jucătorului și inițiative neprevăzute, undeva în mîntea ei fiind stabilită Prima Directivă: "Este cam multă veselie pe

nava asta, da' las' că fac eu ordine și disciplină". Grafic modelele sunt create destul de realist, unele mici neglijențe la skinning dând impresia că personajelor li s-a aplicat machiajul aiurea. Acestea fiind spuse, trebuie să mărturisim că este greu de spus de unde vine sentimentul plăcut, curat și uscat de Star Trek, dar el există fără urmă de îndoială. Va trebui să ne credeți pe cuvânt până încercați jocul, iar dacă depistați sursa feeling-ului, dați-ne de știre.

Misiunile sunt diverse implicând navigarea prin diverse sisteme stelare, transportarea de echipament către colonii aflate la ananghie, salvarea unei nave aflate în derivă dintr-un câmp de meteoriți cu unda tractoare, distrugerea unor fragmente de planetă care amenință stații orbitale, lupte cu Romulanii și Cardasiienii și multe alte variații ale acestor elemente de bază. Fanii serialului probabil că se vor simți la ei acasă în joc, însă noi, amatori în ale SF-ului comercial, nu ne-am putut abține să nu ne întrebăm cum de se aud sunete (văjăieli, trasoare, warp jumping) în cosmos când nu există aer care să conducă undele sonore, cum de fragmentele unei planete pot să ajungă la viteza 0 când nu există nimic care să le frâneze inerția și de ce trebuie să le distrugem dacă oricum nu se mișcă și alte astfel de întrebări.

Ca să vă demonstrăm că nu suntem cusurgii vom lauda motorul grafic ce își face cu brio datoria și susține foarte bine universul pe care, nu-i așa, am ajuns să îl iubim cu toții. Sau dimpotrivă.

Bridge Commander este o piesă aparte în universul Star Trek și o realizare meritorie care poate salva de la ruină o serie de jocuri mediocre ce au dispărut de pe PC-urile noastre fără a ne impresiona prea mult.



Verdict XtremPC:
Fanii Star Trek vor fi încântați.

8 / 10

Rogue Spear Black Thorn

Format: PC • Producător: Red Storm Entertainment • Publisher: UbiSoft • Distribuitor: UbiSoft România (01-231.67.69)

Procesor: Pentium II 450MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 4Mb • HDD: 540Mb

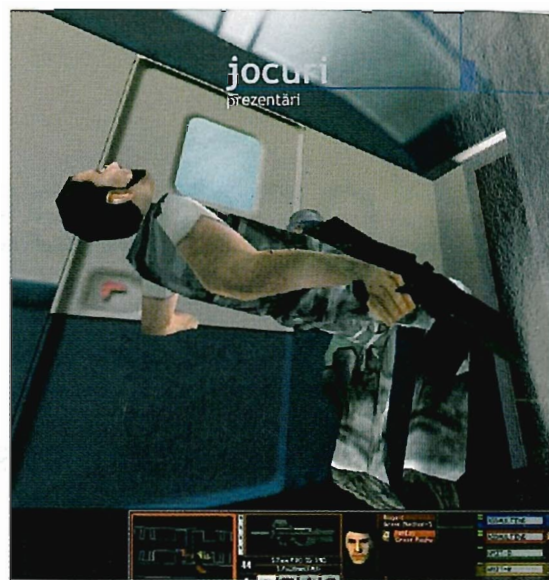
Un add-on care nu este atât de complet pe cât ar vrea să pară

NIMENI nu a reușit încă să își dea seama cum compania lui Tom Clancy a reușit să creeze o serie de jocuri de calitate. Rogue Spear și Rainbow Six au fost la vremea lor jocuri de succes, în ciuda numelor fandosite: conceptul de "one shot kill" era ceva nou, care i-a captivat pe mulți, iar planificarea meticuloasă a strategiei ce preceda misiunile s-a dovedit atractivă pentru numeroși fani ai confruntărilor tactice teroriști-antiteroriști. Sinceri să fim, noi nu am agreat niciodată modulul respectiv și preferăm să ne năpustim cu un singur soldat trăgând stil Rambo în stânga și în dreapta până personajul care ne întrușipa își dădea obștescul sfârșit sau până împușcam din greșeală politicianul pe care trebuia să îl salvăm. Să fim realiști... în momentul în care un joc este jucat de un singur jucător, este inuman să presupui că respectivul poate controla 20 de inși deodată. Nu și dacă ești Tom Clancy, firește, caz în care îți poți folosi abilitățile supraomenești pentru a controla o întreagă armată.

Singurul aspect cu adevărat interesant al seriei a fost din punctul nostru de vedere partea de multiplayer. Fie cooperativ, fie adversativ, feeling-ul era extraordinar: tensiunea pânzei ne făcea să încleștăm mouse-ul până ni se albeau degetele, tresăream când un camarad se prăbușea secerat de un glonte venit parcă de nicăieri, strigam triumfători când eliminam un adversar din capătul celălalt al nivelului cu arma cu lunetă.

"Spinul Negru" este "cel mai complet add-on pentru Rainbow Six", după afirmația scrisă cu caractere mari de-o șchioapă pe copertă de producători. Trecând peste faptul că sintagma "cel mai complet" este pleonastică, nu putem să nu observăm că schimbările față de titlurile precedente sunt minimale: grafica este la fel de depășită, problemele de AI sunt prezente în continuare, iar muzica este în mare parte neschimbată. Acest ultim aspect este însă pozitiv, partea sonoră excelentă fiind una dintre calitățile fundamentale ale seriei. Diferențele se pot categorisi pe degetele de la o mână: zece misiuni noi, șase noi hărți de multiplayer, zece arme noi, modulul multiplayer Lone Wolf și o serie de echipamente explozibile pentru multiplayer (Land Mines, Trip Mines și Mine Detectors).

Campania single-player poate fi terminată într-o singură zi, dacă nu vă complicați prea mult cu partea de planificare ce a fost, din fericire, simplificată. Asta înseamnă că nu vă mai rămâne decât multiplayer-ul, dacă vă puteți convinge prietenii să vă acompanieze sau aveți legătură suficient de bună la internet încât să jucați Ubi.com.



Oricum, șase hărți sunt destul de puțin pentru "cel mai complet add-on", iar armele noi nu creează mari inovații în gameplay. Black Thorn nu aduce un suflu nou în lumea Rainbow Six, iar ca să fim sinceri, lumea stranie a lui Tom Clancy, în care personajele nu pot să sară și nici să ia armele de pe jos devine ușor iritantă.

Dacă vreți ceva cu adevărat inovator, încercați Ghost Recon, care surclasează Black Thorn din toate punctele de vedere. Iar dacă sunteți fani ai seriei, reveniți la Rogue Spear, care este vechi, dar bun.

În același gen			
Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Rogue Spear	-	
2	Ghost Recon	8/10	XPC #27
3	Rogue Spear: Black Thorn	6/10	XPC #30

Verdict XtremPC
Totuși, o puțină experiență multiplayer.

6 / 10

Conquest: Frontier Wars

Format: PC • Producător: Fever Pitch Studios • Publisher: UbiSoft • Distribuitor: UbiSoft România (01-231.67.69)

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 128Mb • Video: OpenGL 8Mb • HDD: 600Mb

Real-time strategy la superlativ

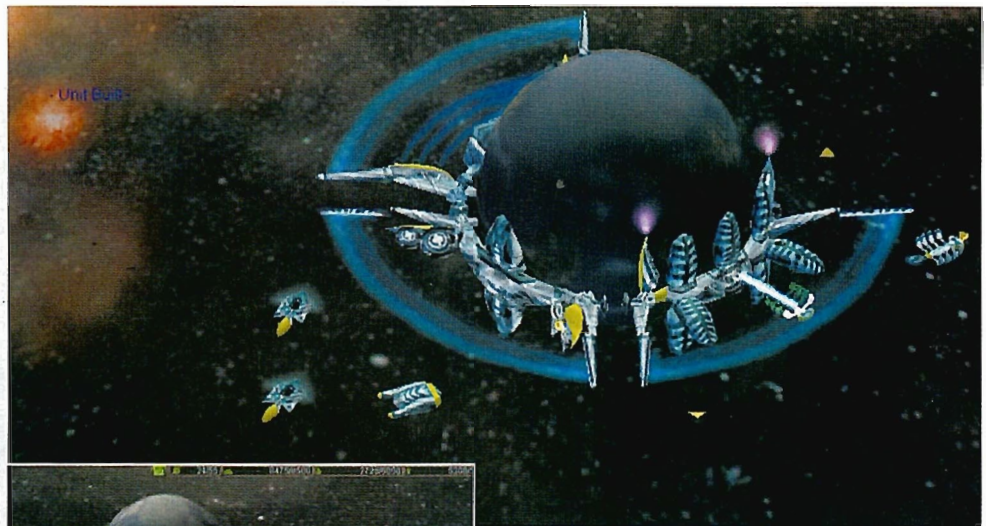
DRUMUL pe care Conquest: Frontier Wars a trebuit să-l parcurgă pentru a ajunge pe piață a fost unul anevoios. Început acum patru ani de Digital Anvil, jocul a fost abandonat la scurt timp după ce compania a fost cumpărată de Microsoft. Totuși câțiva membri au părăsit noua siglă sub care au ajuns și au înființat Fever Pitch Studios având astfel libertatea de a continua lucrul la vechiul lor proiect care, sub oblăduirea UbiSoft, a ajuns într-un final în magazine. Chris Roberts, creatorul seriei Wing Commander, a fost și el implicat în producerea jocului, drept urmare, nu este de mirare că avem de-a face cu un joc cu nave spațiale, extraterestre, călătorii intergalactice și alte elemente ce vor aduce în extaz fanii Star Trek-ului.



SPACE, THE FINAL FRONTIER

De obicei, în cazul RTS-urilor, povestea nu se remarcă prin originalitate sau adâncime și are simplul rol de a asigura pretext și continuitate misiunilor. Nici în cazul de față lucrurile nu sau altfel. Intriga jocului este una banală iar evoluția firului epic deși nu este extraordinar de proastă, nu reușește să pară interesantă. Peste 200 de ani, în viitor, oamenii (Terran) folosesc recent descoperitele găuri de vierme pentru a explora și cartografia zonele limitrofe ale galaxiei. Cum era de așteptat, în timpul unei astfel de expediții aceștia nimeresc accidental exact în mijlocul unui război civil între două facțiuni rivale ale unei rase evoluată de insecte (Mantis) care, incredibil dar adevărat, amenință existența întregii umanități. Și pentru că cele mai incitante lucruri se întâmplă întotdeauna în trei, în scenă își va face apariția încă o rasă, nobilă, a cărei indivizi sunt alcătuiți din energie pură și posedă o inteligență superioară (Celareon), rasă ce va echilibra balanța războiului.

Pe single player este oferită doar o singură companie, privită din perspectiva oamenilor, ce înglobează 16 misiuni cu obiective multiple și suficient de lungi pentru a nu se face simțită lipsa companiilor pentru celelalte rase. Totuși de-a lungul jocului, jucătorului i se va oferi ocazia să controleze și unități ale celorlalte rase.



de adevăr cel puțin din două motive. În primul rând misiunile nu se desfășoară pe o singură hartă ci într-un conglomerat de până la 16 sisteme planetare interconectate prin găuri de vierme. În al doilea rând jocul ia în considerare unul din cele mai importante detalii ale unui război real și anume aprovizionarea trupelor. Absolut toate navele din joc dispun de un stoc limitat de muniție direct proporțional cu mărimea lor și trebuie realimentate când acesta se epuizează. Designerii au reușit să imbine magistral realismul cu jucabilitatea prin introducerea unor nave de aprovizionare ce au rolul de a alimenta din mers flota scutind astfel jucătorul de a se întoarce la bază după fiecare atac.

Aceste noi elemente au rolul de a adăuga realism și profunzime modului clasic de abordare strategică. Găurile de vierme reprezintă puncte cheie în tactica de luptă deoarece controlul acestora poate însemna întreruperea liniei de alimentare a inamicului și scoaterea din luptă a flotei sale. De asemenea, expansiunea teritorială și contruirea unor avanposturi cât mai aproape de adversar sunt imperative pentru asigurarea unei aprovizionări fluente necesare unui atac de proporții.

GAMEPLAY

La prima vedere, C:FW lasă impresia unei puternice similitudini cu Starcraft-ul. Deși jocul se desfășoară în spațiul cosmic, gameplay-ul se încadrează perfect în canoanele RTS-urilor clasice. Astfel, clădirile sunt înlocuite cu diverse structuri ce trebuie construite pe orbitele planetelor iar pentru procurarea resurselor se apelează la câmpurile de asteroizi și nebuloasele ce reprezintă singurele elemente ce populează harta. Controlul unităților nu constituie o problemă deoarece, deși toate obiectele sunt modelate 3D, acestea se mișcă pe o suprafață 2D. Din punct de vedere conceptual rasele seamănă suspect de mult cu terranii, zergii respectiv protoșii celor de la Blizzard. Totuși a spune că jocul este o simplă clonă de Starcraft este o afirmație departe

EVOLUȚIE, DAR TOTUȘI NU REVOLUȚIE

Conquest: Frontier Wars este un joc efectiv construit pe principiile RTS-urilor clasice care reușește însă să demonstreze că încă mai este loc pentru inovații în domeniu. Fanii genului n-ar trebui să-l rateze mai ales pentru faptul că producătorii au acordat o mare atenție și modulului de multiplayer reușind să creeze trei rase echibrate și diferite ca mod de abordare ce vor asigura o experiență deosebită.

Verdict XtremPC
Față nouă pentru conceptul clasic de RTS.



DIN punctul nostru de vedere, motocicletă este un soi de bicicletă ceva mai evoluată. Poate că fanii vehiculelor motorizate pe două roți (și includem aici și scuterele) se vor simți oripilați de această afirmație, însă acesta este adevărul. Nu ne plac motocicletele. Nu știm ce vedeți la ele. Sunt zgomotoase, nesigure, inconfortabile și se strică repede. Firește, afirmăm asta fără să fi experimentat propriu-zis avantajele și dezavantajele acestui mijloc de locomotie. Și ne bucurăm că există jocuri gen Motoracer, care ne permit să ne menținem prejudecățile, să ne alimentăm neîncrederea în motociclete și să ne bucurăm de avantajele vitezei și adrenalinei fără să ne batem capul cu reparații, pericol și disconfort.

Delphine a pus la punct un motor grafic excelent, care permite redarea unor vehicule realiste și a unor spații înconjurătoare detaliate. Animațiile motocicliștilor sunt realizate prin capturarea mișcărilor unor piloți reali, astfel că senzația de veridicitate este suficientă chiar și pentru cei ce știu despre ce este vorba. Noi, necunoscători în ale motocicletelor, ne-am mulțumit să notăm cu malițiozitate încălcările flagrante ale fizicii: în cazul unei coliziuni, Motoracer demonstrează noi legi ale inerției - motociclistul este aruncat în spate, invers cu direcția de mers, iar motocicletă se rostogolește înainte. Jucătorul poate pune frână chiar și când se află în curbă, inclinat de atinge asfaltul cu genunchiul. Foarte bine am zis: cu cât este mai puțin pus accentul pe simulare, cu atât crește jucabilitatea. Prezența unui buton de turbo este bine-venită, deși motocicliștii vor strâmba din nas. Personalizarea tehnică a motocicletei este redusă la minim și nu trebuie să vă bateți capul cu aceste detalii decât dacă sunteți cu adevărat maniaci sau vreți neapărat ca motocicletă să nu funcționeze cum trebuie. Accentul este pus pe joc, nu pe realism, ceea ce este în mare parte bine. Dezavantajele le vom sublinia ceva mai încolo.

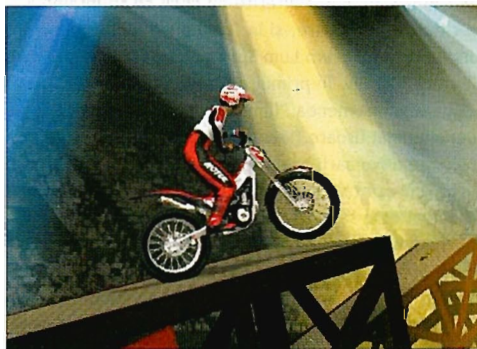
Jocul celor de la Delphine propune șase moduri de joc: Speed, SuperCross, Motocross, Trial, Freestyle și Traffic. Primele trei sunt curse destul de clasice, în care obiectivul principal este firește să

Motoracer 3

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

Procesor: Pentium III 500Mb • Memorie: 128Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 500Mb

Pe locuri, fiți gata, start!



terminați primul. Speed este firește cel mai atractiv, pentru că toate circuitele sunt construite pentru viteză. Trial a fost cel mai iritant din punctul nostru de vedere, pentru că presupune cățărarea cu motocicletă pe diverse rampe și țevi ce se constituie într-un fel de junglă artificială. Faptul că la cinci greșeli ești eliminat vă va irita probabil și pe voi în aceeași măsură. Nu negăm însă că satisfacțiile pot fi pe măsura efortului, așa că valoarea modului de joc în general este discutabilă. Freestyle este modul unde puteți să vă dați în spectacol, fiind un soi de Tony Hawk Skater cu motociclete. Rulați în viteză într-o arenă cu diverse rampe și apăsând pe tastele direcționale și pe cele numerice puteți realiza o serie de combo-uri explicate în detaliu în manual. Cu cât este mai complexă și mai spectaculoasă săritura, cu atât luați mai multe puncte. Bineînțeles, toată proba se desfășoară contra timp. Surprinzător sau nu, publicul este format din bitmap-uri, lucru pe care îl puteți descoperi în mod brutal dacă aterizați cu motocicletă pe platforma cu camere de filmat.

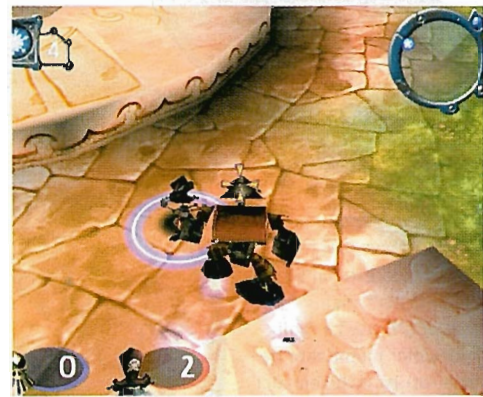
De departe cel mai interesant este modul Traffic, care vă dă prilejul să accelerați prin aglomerația urbană din Paris, pe ambele maluri ale Senei și în centrul orașului. În unele momente viteza și riscul vă pot aduce aminte de o scenă palpitantă din Tomorrow Never Dies, în altele vă veți simți frustrați de șoferii care se gândesc să intre în depășire tocmai când aveți viteză maximă. Surprinzător, unii vă vor tăia calea virând înspre stânga (sau dreapta), chiar și când în fața lor este un zid sau o barieră. Francezii ăștia, ce măgari...

Per total însă, Motoracer 3 este unul dintre cele mai bune jocuri cu motociclete pe care am avut plăcerea sau neplăcerea să le experimentăm de-a lungul timpului și dacă sunteți pasionați de racing, vi-l recomandăm cu căldură.

În același gen			
Loc.	Titlu	Notă	Prezentare
1	Motoracer 3	8/10	XPC #30
2	Dave Mirra Freestyle BMX	-	-
3	Superbike 2000	-	-

Verdict XtremPC
Grafică excelentă pentru un joc cu motociclete.

8 / 10



Rayman M

Format: PC • Producător: UbiSoft • Publisher: UbiSoft • Distribuitor: UbiSoft România (01-231.67.69)

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 8Mb • HDD: 900Mb

Populara serie, acum și în multiplayer

LA MAI bine de doi ani de când eroul nostru favorit a reușit să își salveze lumea de năpasta necurată ce plana asupra-i, cruda soartă îl zmulge de pe fotoliul său și îl aruncă în vâltoarea unei noi producții. Pauza prea lungă însă nu a fost bună, căci iată, Rayman deține un gameplay cu totul nou, iar M-ul acela din titlu vine de la Multiplayer.

Lucrurile sunt încă puțin încetoșate după privirea nedumerită pe care simțim că o aveți, și astfel am dori să ne explicăm. Rayman M(ultiplayer) nu este un joc online în care concurezi alături de prietenii tăi din Australia. Rayman M(ultiplayer) nu este un joc pe care să îl joci în LAN cu colegii de birou, pentru simplu motiv că nu are LAN. Rayman M(ultiplayer) este primul joc ce reușește să dea o nouă dimensiune titlului de multiplayer, prin faptul că ești nevoit să aduci cu forța pe cineva la calculatorul tău pentru a juca în acest mod. Mai mult chiar, cea de-a doua persoană nu are nici cea mai mică șansă să joace dacă nu cumva sunteți fericitul posesor al unui joystick, căci a pune două persoane să joace de pe aceeași tastatură este prea mult pentru cele 104 taste. În fine, UbiSoft

întotdeauna a avut viziunea proprie asupra a ceea ce înseamnă un joc.

PENTRU COPII

Cu tot M(ultiplayer)-ul din titlu, această ediție a seriei Rayman dispune și de single-player, împărțit în două tipuri de joc, Battle și Race. În Battle lucrurile sunt destul de noi și diferite de ceea ce se întâmplă în titlurile anterioare, și în funcție de subtipul tipului de joc, avem Lum Spring, Lum Fight și Capture The Fly. În primul dintre acestea trebuie să aduni cinci asemenea "lum"-uri, și pentru a face lucrurile mai ușoare fiecare jucător are o armă ce îngheață adversarii pentru câteva secunde. Lum Fight reprezintă clasicul deathmatch, în care scopul principal este să aduni cât mai multe frag-uri, folosindu-te de variatele arme împrăștiate prin nivel. Sunt grenade, fireballs, aruncătoare de flăcări, lasere, rachete și altele asemenea. Jocul are un rating scăzut, și astfel că nici una dintre aceste arme nu va avea un impact vizual prea violent. Ultimul, Capture the Fly, este exact ceea ce spune numele. Undeva prin nivel există un Light-Fly pe care trebuie să îl ții cât mai mult timp pentru a câștiga puncte.

Partea de Race este mult mai apropiată de modul în care se desfășura gameplay-ul în titlurile anterioare, numai că acum există presiunea timpului. Veți regăsi aici totul de la platforme pe care să sari, la inele de care să te legi, la tot felul de butoane ce trebuie apăsat și altele asemenea. Și aici există trei moduri de joc, cu primul fiind modul clasic de concurs, primul care termină cursa câștigă, apoi modul Polopopo?, în care ești singur pe

traseu și concurezi contracronometru, și Lums (din nou), cel mai greu, în care după ce că trebuie să fi primul, trebuie să colectezi și toate lum-urile de pe traseu.

Personajele sunt drăguțe și chiar interesante, fiind în număr de 8. Diferențele sunt însă doar vizuale căci în ceea ce privește caracteristicile propriu-zise ele nu diferă cu nimic unul de celălalt. Animațiile sunt foarte bine realizate, iar ca design al nivelurilor, Rayman M reușește să strălucească pur și simplu din când în când. Din păcate motorul grafic folosit, același ca și pentru The Great Escape, nu reușește să aducă prea multă savoare vizuală, numărul mic de poligoane cu care poate jongla în același timp limitând drastic complexitatea arhitecturală a nivelurilor. Texturarea este însă decentă și astfel că nu vor fi motive de plângere prea mari.

Jocul este antrenant, însă faptul că singura metodă prin care poți să joci cu altcineva este split-screen îl trage mult în jos, mai ales că cineva ce cumpără acest joc s-ar aștepta să îl poată juca pe Net sau măcar în LAN, ceea ce nu se întâmplă.

Rayman M este

- un joc pentru copii
- antrenant pentru o perioadă
- un joc M(ultiplayer)

Rayman M nu este

- un clasic
- o revelație
- o demnă continuare a seriei

În același gen			
Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Rayman	-	-
2	Rayman M	7/10	XPC#30
3	Earthworm Jim 3D	-	-

Verdict XtremPC
Copilăresc dar interesant.

7 / 10

End of Twilight

Format: PC • Producător: New Media Generation • Publisher: Buka Entertainment • Distribuitor: N/A

Procesor: Pentium II 450MHz • Memorie: 64Mb • Video: OpenGL 4Mb • HDD: 350Mb

Nu vă lăsați păcăliți de aspectul infantil.



CINE dă prima oară ochii cu acest joc poate avea impresia că a ajuns în universul Lego, varianta cu tentă fantastică. Dacă aveți răbdare însă, veți descoperi că lucrurile nu stau chiar așa. Deși infantil în aparență, End of Twilight se dovedește a fi un joc original și captivant. Singura problemă este să nu vă încredeți în aparențe: etichetat ca RPG third person pe ture, jocul celor de la New Media Generation este în esență transpunerea digitală a unui concept de boardgame, asortat cu diverse puzzle-uri.

Povestea alambicată începe cândva după un conflict devastator între zeii din panteonul scandinav. Consecința acestei bătălii a fost că Valhalla (raiul războinicilor căzuți pe câmpul de luptă) și Asgard (locul de baștină al zeilor) s-au sfărâmat și s-au prăbușit din cer. Fragmentele lor au creat insule plutitoare, care în timp au început să fie populate de diverse creaturi și în cele din urmă de oameni. Odin și Fenrir, cei doi poli ai panteonului scandinav, se luptă pentru supremație în această lume fantastică și sunt nevoiți să recurgă la ajutor extern pentru a-și atinge scopurile. Odin angajează trei eroi din Valhalla pentru a-l ajuta, eroi cu care veți juca pe rând sau împreună toate cele 16 niveluri ale jocului.

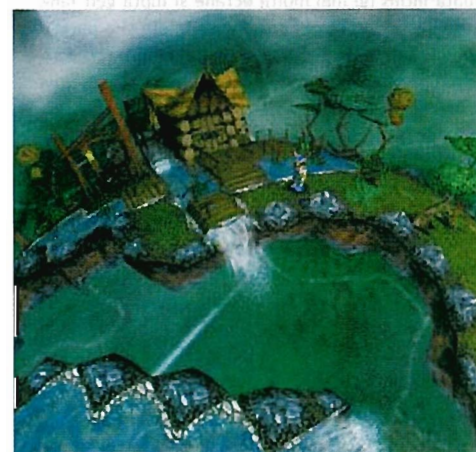
În fiecare dintre acestea veți avea de îndeplinit una sau mai multe misiuni de tip: "omoaară toți inamicii", "găsește artefactul", "omoaară monstrul special", "protejează personajul x", misiuni care în marea lor majoritate necesită gândire tactică și perspicacitate din partea jucătorului. Din păcate, micile trucuri ce trebuie făcute pentru a câștiga fiecare misiune sunt descoperite fie din întâmplare, fie prin întoarcerea la începutul nivelului și interogarea unui NPC, în caz că în nivel există vreunul. Oricum, procesul este destul de anevoios și schimbările de status sunt destul de greu perceptibile. Va trece ceva timp până la veți da



seama că vikingul pe care îl conduceți omoară păianjeni din prima lovitură dacă este cufundat în apă, spre deosebire de cele 2-3 lovituri care trebuie să îi fie aplicate în caz că bătălia se duce pe mal, sau că există și unele avantaje atunci când ești transformat pe neașteptate în piatră. E de înțeles astfel de ce producătorii spun că fiecare nivel înseamnă în medie 30 de minute de joc, însă atunci când nu vă prindeți de o chichiță care apoi vi se părea evidentă, cele 30 de minute se vor transforma într-o oră infernală.

Cele trei personaje se completează în privința abilităților, și vor câștiga și unele noi pe parcurs. Din acest punct de vedere jocul se aseamănă cu Lost Vikings, similitudinile continuând la nivelul personalității eroilor și a dialogurilor hilare pe care le au între ei și cu NPC-urile. Veți sesiza ironia la adresa altor jocuri și chiar auto-ironii. Singura problemă este că personajele au o concepție, după cum am mai pomenit, tip Lego: scunde, indesate, cu picioare scurte și fețe schematice. Și este chiar păcat în condițiile în care restul jocului este conceput excelent, cu culori vii, efecte de calitate și o geometrie distorsionată care dă un sentiment straniu, de scufundare în lumea stranie a basmelor. Chiar și muzica, voice-acting-ul și restul efectelor sonore vin să completeze această impresie folcloric scandinavă.

Din păcate, sunt multe aspecte care nu au fost finalizate și care strică aspectul general, însă din fericire nu veți întâlni prea multe bug-uri. Până la apariția Paradise Cracked este cel mai bun joc pe ture care a fost creat de vecinii noștri ruși și calitățile sale-depășesc considerabil minusurile dacă reușiți să vă învingeți prejudecățile față de grafică aparent infantilă.



În același gen			
Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Lost Vikings	-	-
2	End of Twilight	8/10	XPC#30
3	Gunlock	8/10	XPC#18

Verdict XtremPC
Interesant, deși iritant uneori.

8 / 10

Worms Blast

Format: PC • Producător: Team 17 • Publisher: Code Masters • Distribuitor: UbiSoft România (01-231.67.69)

Procesor: Pentium II 450MHz • Memorie: 64 Mb • Video: DirectX 8Mb • HDD: 400Mb

Luptă cu viermi și nu numai cu ei



WORMS a reprezentat una dintre loviturile excelente ale industriei jocurilor. Un joculeț simplu, cu un umor deosebit, ușor de jucat și de înțeles, cu o multitudine de arme și suficient de săngeros încât să fie plăcut. Au trecut mai bine de cinci ani și patru jocuri de la apariția originalului, însă până acum puține lucruri au fost schimbate. S-a păstrat în general aceeași rețetă, variat îmbunătățită grafic și coloristic, un lucru nu neapărat rău, succesul perpetuându-se. Ca orice savoare însă, prea mult strică, și astfel că și vechea rețetă a devenit la un moment dat plictisitoare. Team 17 au luat la cunoștință acest lucru și s-au pus pe lucru, decizi să schimbe complet direcția. Worms Blast este o schimbare radicală, însă valoarea pozitivă a acesteia este relativ discutabilă.

PUZZLE

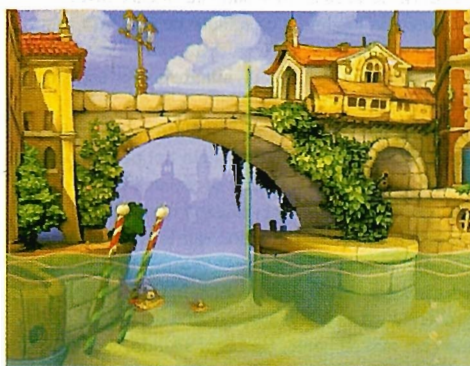
Prima impresie va fi că aveți de-a face nu cu un nou Worms, ci cu un nou Puzzle Bobble. Asemănarea este mai mult decât perfectă. Dispărut este câmpul de luptă întins pe mai multe ecrane și lupta gen Tank, turn-based. Au rămas doar personajele și o parte din armele lor. Plimbându-se în bărcuțe, ei trebuie să distrugă o serie de buline codate coloristic asemenea muniției de la variatele arme, ce vin de sus și se duc, pas cu pas, în jos înspre apă. Sistemul este într-un totu asemănător cu cel din Puzzle Bobble, bulinele de aceeași culoare distrugându-se reciproc, iar tu, pentru a distruge o serie de buline de culoare galbenă, trebuie să tragi cu o armă cu muniție de culoare galbenă. Simplu.

Worms Blast este

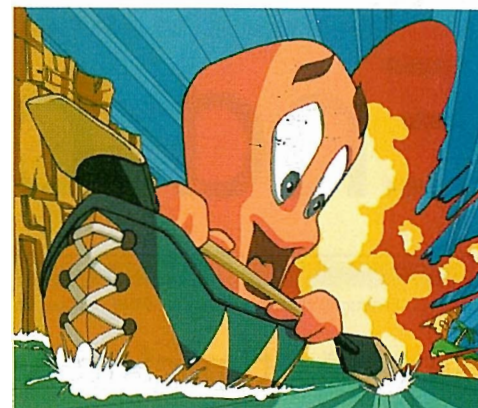
- Puzzle Bobble cu viermi
- relaxant
- o schimbare totală de direcție

Worms Blast nu este

- pentru claustrofobi
- pentru cei care nu știu de glumă
- lupta săngeroasă din titlurile anterioare



Însă lucrurile se complică în momentul în care trebuie să rezolvi și o serie de puzzle-uri legate de aceste buline, combinând diferite suprafețe pentru ricoșeuri, folosind combinații de arme, sau trăgând cu efect. Culoarea muniției se schimbă la fiecare foc tras, iar dacă tragi cu o culoare într-o bulină, sau mai multe, de altă culoare, bulinele vor lua culoarea muniției. Puneți la socoteală că mai trebuie să colectați și stelele sau cuferele cu bonusuri ce mai pică din când în când, sau că trebuie să împușcați niște ținte ce se mișcă rapid, totul contratimp, și veți avea imaginea unui joc în care rost de plictiseală nu prea este. Fiecare bărcuță se controlează în mod diferit, ceea ce are un impact asupra modului în care joci jocul și în care te miști



de colo colo pe ecran. Biluțele nu sunt numai din tagma "distrugeți, vă rog", ci sunt și câteva ce au doar rostul de a oferi un surplus de adâncime gameplay-ului, cum ar fi bouncy blocks, din care muniția ricoșează, sau anchor blocks, printre multe altele.

Modurile de joc sunt destul de multe, mai ales în partea single-player, unde opțiunile Puzzle și Tournament se împart mai departe în alte câteva tipuri de joc, puzzle-uri diferite, medii variate și așa mai departe, asigurând rejucabilitatea atât de necesară. Multiplayer nu există decât split-screen, Team 17 refuzând să facă suport pentru LAN sau Internet. Jocul este însă perfect și așa, cu un control simplu, un umor ciudat însă interesant, și un gameplay bazat pe o rețetă ce deja și-a dovedit valabilitatea, însă dusă acum un pic mai departe. S-ar putea spune că este o trecere puțin cam bruscă de la titlurile anterioare, însă cei ce vor încerca acest titlu vor fi fascinați de simplitatea sa, de curățenia motorului grafic 3D folosit și de gameplay-ul relaxant.

Verdict XtremPC
Departa de Ideea Worms.

8 / 10

În același gen

Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Worms Blast	8/10	XPC #30
2	Arcanoid	-	-
3	Puzzle Bubble	-	-

Wario Land 4

Format: Game Boy Advance • Producător: Nintendo • Publisher: Nintendo • Distribuitor: Skin Media (01-231.50.97)

Ruda agresivă și egoistă a lui Super Mario

DACĂ urăști cuplul Mario și Luigi pentru că sunt mereu atât de bine intenționați, de infanțili, de bine-crescuți și de pacifști, atunci înseamnă că Wario Land este pentru tine. Wario este antiteza lui Mario, creat de același genial designer japonez, Shigeru Miyamoto. Este lacom, viclean și violent. Nu îi pasă de consecințele faptelor sale atâta timp cât își atinge scopurile. Este suficient de surprinzător pentru Nintendo, care și-a făcut un nume din personajele sale drăgălașe și jocurile lipsite de evenimente sângeroase. Dar dincolo de o aparentă relaxare a regulilor se ascunde aceeași inepuizabilă inventivitate a Nintendo. Wario Land este un joc original și antrenant, care vă va surprinde prin varietatea acțiunii și prin longevitatea sa.

Wario află de descoperirea unei piramide în care au fost îngropate averile prințesei Golden Diva și se repede să își însușească fără scrupule bijuteriile și monezile de aur. Spre surpriza lui va descoperi o mulțime de portale spațio-temporale și de obstacole. Deși este un platform clasic, Wario Land vă va cuceri prin diversitatea nivelurilor, care variază atât coloristic, cât și din punct de vedere al construcției, graficii, muzicii, puzzle-urilor și inamicilor. Practic fiecare nivel este o unică cutie cu surprize excelent realizată ce vă invită să îi



descoperiți conținutul. Singurul lucru care se repetă este faptul că trebuie să adunați cele patru fragmente ale unei pietre prețioase răspândite în nivel și o cheie care vă va ajuta să progresați către boss-ul ce pândeste la finalul fiecărui grup tematic de patru niveluri.

Mișcările lui Wario sunt extrem de variate: poate sări, poate înota, se poate rostogoli, poate sparge ziduri cu capul din viteză. Dacă este înțepat de albine i se va umfla capul și se va ridica spre cer, dacă îi cade zăpadă în cap se poate transforma în bulgăre și poate sparge zidurile de gheață și așa mai departe.

Cu punctele adunate din explorarea nivelurilor,



Wario poate participa la trei mini-jocuri: un simulator de baseball, un arcade în care trebuie să sară peste obstacole în timp ce conduce o bicicletă cu o singură roată și un joc în care trebuie să reconstruiască din memorie o figură din elementele distinctive. Performanțele deosebite la aceste jocuri îi aduc medalii, cu care poate cumpăra arme speciale care să îl ajute în lupta cu monștri de sfârșit de nivel. Acest sistem economic conferă jocului o longevitate de invidiat, oferind practică multiple experiențe ludice în același pachet.

Experiența Nintendo în detaliile tehnice ale consolei Game Boy Advance se dovedește decisivă în succesul jocului, controlul și claritatea imaginii fiind excelente. Wario Land 4 este o experiență completă care culminează o serie de succes, făcându-vă să uitați de plictiseală.

Verdict XtremPC
Unul dintre cele mai bune titluri de pe GBA. **10** / 10

În același gen			
Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Wario Land	10/10	XPC #30
2	Super Mario Land	-	-
3	Donkey Cong	-	-



UNELE jocuri nu au nevoie de poveste. Ba chiar dimpotrivă, o poveste nu face decât să le scadă din atractivitate. Acesta este și cazul unor arcade-uri clasice cum este Frogger. De ce a crezut Konami că dacă învește conceptul de succes într-o poveste infantilă și insipidă va crea ceva mai original decât originalul este o enigmă.

Tot ce trebuie să știți este că eroul amfiban

Frogger's Adventures The Temple of the Frog

Format: Game Boy Advance • Producător: Konami • Publisher: Konami • Distribuitor: Skin Media (01-231.50.97)

Povestea broscuței care salvează lumea

trebuie să adune o serie de relicve magice necesare pentru a-l învinge pe maleficul doctor D., care, firește, este o altă broască. Acțiunea este simplă și creează dependență. Pe de altă parte, complicarea ei cu tot felul de opțiuni suplimentare ni se pare inutilă și chiar un minus. Nu era bine cum era, mai trebuie ca Frogger să prindă și fluturași cu limba. Și alte asemenea noutăți care îi vor bucura foarte mult pe copiii de patru ani.

Cele 15 niveluri împărțite în cinci lumi distincte sunt pline de suprafețe acvatice și nu numai ce trebuie traversate cât mai rapid și eficient. În plus, pentru a complica lucrurile, mai apar și o serie de inamici care se învârt pe rute preprogramate și inamici speciali gen King Linek și Goblin King.

Grafica nu iese cu nimic în evidență iar muzica este destul de jalnică, ceea ce ne face să ne întrebăm cum de Konami a lăsat să scape un produs mediocru pe piață. Cu toate acestea moștenirea Frogger nu poate fi înfrântă de manevrele stângace

de evitare a banalului experimentate de Konami. Și asta pentru că deși banal, Frogger are un gameplay excelent, ca și Tetris, Lander și încă alte câteva titluri care au făcut istorie. Măcar pentru atâta lucru și acest titlu merită luat în seamă.



Verdict XtremPC
Nesatisfăcător. **6** / 10

Black Mail

■ ATACUL VIRUȘILOR ZBURĂTORI

Mihăiță Grosu
similact@hotmail.com

Oameni buni! Am o problemă cu tântării. Mie îmi place să stau cu geamul deschis și ziua și noaptea, ca să am aer curat (pe cât posibil). Însă blocul meu este lângă parc, iar în parc este o baltă numită de primărie lac. Această relicvă acvatică nu are altă utilitate decât aceea de a produce în masă tântării, dintre care o mare parte mă terorizează pe mine seara. Un prieten mi-a zis că găsesc pe Internet un program care țiue și omoară tântării. L-am găsit la adresa www.#####.net/files/gnatskiller.htm și l-am instalat. Vreau să vă spun că deși la început părea enervant, după un timp nici nu îl mai auzai. Problema este însă că tântării, în loc să moară au început să se adune grupuri-grupuri și în cele din urmă s-au apucat să își construiască un stup lângă piciorul lustrii. Am vrut să le studiez comportamentul și am lăsat calculatorul să meargă toată noaptea. A doua zi, când m-am trezit, stupul era terminat. Avea o textură stranie la atingere, pulsa ușurel și era cald. Tântării au sărit pe mine și m-au alungat. Am vrut să dezinstalez programul, însă nu l-am găsit nicăieri pe calculator. Sunetul continuă să se audă chiar dacă îl resetez, iar stupul continuă să crească pe zi ce trece. Ce vroiam de fapt să vă întreb, credeți că este logic ca tântării să nască puii vii? Și dacă da, cu ce îi hrănesc?

XtremPC îți spune:

Dacă vă întrebați de ce adresa din misiva lui Mihăiță a fost cenzurată, aflați că este pentru binele vostru. Programul respectiv este unul dintre cei mai machiavelici viruși, creat de un programator lapon aflat în slujba lui Bin Laden, o armă biologică care a fost lansată în secret pe Internet. Conform unui raport confidențial al C.I.A., nucleul de cod a fost primit de laponul Inugo Palata de la extraterestri gri din Betlegeuse în schimb al a trei kilograme de pește uscat, o blană de urs polar, un joystick la mâna a doua și trei surprize Turbo care le lipseau din colecție. Am

vrut să îl contactăm pe Mihăiță, însă filtrarea tuturor blocurilor care sunt lângă un parc cu un lac de pe teritoriul României este o muncă titanică. Așa că am fost nevoiți să recurgem la ajutorul S.R.I. Deghizați în recenzori care adună date despre populație, agenții S.R.I. îl caută în toată țara pe Mihăiță. Probabil este prea târziu ca el să fie salvat, însă stupul de care pomenea în e-mail se va dovedi cu siguranță un obiect de studiu pentru comunitatea științifică internațională. Mihăiță, oriunde ai fi, presupunând că mai ești, omenirea îți mulțumește.

■ MANIA DOLARULUI BĂLBĂIT

Alin
alin_ro@yahoo.com

Salut băieți, Vă Scriu pe fugă dintr-un Internet-Cafe aflat în Subsolul unei case din București Noi. Este cam frig și intuneric, monitorul păpăie în draci iar calculatorul găfăie așmatic. Litera "S" de pe tastatură lipsește cu deșăvârșire și sunt sigur că am văzut prin gaură ceva mișcându-se înăuntru. De la etajul de deasupra se aude scârțâind un pat și gemete înfundate. V-aș mai povești, dar mai așteaptă câțiva tipi în spatele meu să folosească singurul calculator, iar unii dintre ei par periculoși. Și oricum simt o nevoie disperată să mă spăl pe mâini... Întrebarea mea este: când o să se hotărăască Romtelecomul să scadă tarifele ca să mă pot conecta și eu ca omul de acasă la Internet? Sau când o să ajungă și RDS-ul la mine în cartier cu Internetul prin cablu care trebuia să fie deja în tot Bucureștiul?

XtremPC îți spune:

Dragă Alin, Internetul de cartier, așa cum este denumit în literatura de specialitate poate fi nociv pe mai multe căi. Ai văzut și tu... mai vine omul, mai navighează, mai pleacă acasă cu o tastă amintire, asta-i viața, ce să-i faci. Se pare însă că nu prea ai alte șanse, pentru că Romtelecomul va crește din nou tarifele, iar cât despre Internet prin cablu... mai ai de așteptat. Până atunci, singura soluție este să

frecvențele Internet-Cafe-urile din centru, să porți mănuși subțiri din plastic și niciodată, dar niciodată, să nu o întreb pe matahala de lângă tine de ce intră pe mIRC cu nick-ul Roxxysexy.

■ EXCESE FEMININE

Ghenghis Han
atilla_the_hun@polisei.eu

Mergeam cu niște amici în autobuz și discutam de ultimul meci de CounterStrike și la un moment dat, o tipă de pe un scaun de vizavi se bagă în discuție, contrazicându-se că AK-47 este oricând mai bun decât un M4 și că oricum este clar mai ieftină. De când au ajuns să aibă păreri despre el?

XtremPC îți spune:

Amice mongoloid, dacă o tipă roșcată cu ochii verzi și zâmbet șagalnic îți spune că ți-a văzut scriptul de headshot cu luneta de la cuțit, ar trebui să zâmbesti cu reciprocitate, să îți recunoști greșeala și s-o întreb când vrea să puneti o bombă împreună. Ce naiba, trebuie să te invățăm noi? Ai putea să fi nimerit și mai rău: de exemplu, în cartierul Dristor există un club. Acolo îl poți găsi pe Titi, un puști de 7-8 ani, trăgând cu sete din țigară. Dacă vei pomeni cuvântul CounterStrike, în ochii lui oboseți va juca o luminiță diabolică. Impresarul lui te va anunța însă imediat (căci lui Titi i-au fost extirpate coardele vocale) că Titi nu joacă decât de la 50.000 în sus, cu banii pe masă. Pentru 200.000 te bate cu o mână legată la spate. Pentru 500.000 te bate și pe tine și pe toți prietenii tăi jucând cu picioarele, în timp ce cu mâinile scrie un mail la UNICEF pe un alt calculator. Nu fetele ar trebui oprite să joace CounterStrike, ci astfel de monștri inumani. Ah, și Titi, dacă citești aceste rânduri, să știi că într-o bună zi, o să ne luăm banii înapoi.

N.R.: Următorul e-mail a fost tradus din limba engleză și editat din considerente de spațiu.

dankuff@hotmail.com

Extrem de confidențial
În atenția directorului:
Domnule, s-ar putea să fiți surprins că primiți acest mesaj de la mine, din moment ce nu mă cunoașteți personal, dar ca să știți, eu sunt Daniel Kuffong, fiul răposatului Steve Kuffong, care a fost ucis într-o dispută funciară în Zimbabwe. Adresa dumneavoastră mi-a fost dată de Camera de Comerț din Johannesburg, ca fiind foarte de încredere, așa că m-am decis să vă scriu. Răposatul meu tată a fost printre puținii fermieri de culoare bogăți din Zimbabwe care au fost uciși cu sânge rece de agenții guvernului condus de Robert Mugabe ce susțineau că ar fi fost suporteri ai opoziției din Zimbabwe. Înainte să moară însă,

tatăl meu m-a luat cu el în Africa de Sud unde a depus suma de 14,2 milioane de dolari la o companie de asigurări financiare, ca și cum ar fi știut de pericolul care îl pândea în Zimbabwe. Bani au fost depuși sub formă de pietre prețioase, pentru a evita delapidarea din partea firmei. Eu și familia mea căutam în prezent azil politic în Africa de Sud și am decis să transferăm toți banii tatălui meu într-o altă țară, unde să îi putem investi. Astfel că, dacă sunteți de acord să ne ajutați, eu și familia mea am decis să vă oferim 15% din totalul de bani, 40% să fie investiți într-o afacere comună, 40% ne vor rămâne mie și familiei mele, bani pe care îi vom investi tot în țara dumneavoastră, iar cei 5% care rămân vor fi puși deoparte pentru eventualele cheltuieli ce vor apărea pe parcursul tranzacției. Deci, dacă sunteți interesat să ne ajutați, dați un reply la acest e-mail. Voi avea

nevoie de telefonul dumneavoastră privat și o adresă de fax pentru a comunica mai ușor. Țineți minte că ceea ce vă spun este extrem de confidențial și că succesul acestei afaceri depinde de cât de bine este ținută secretă. Aștept cu nerăbdare un răspuns de la dumneavoastră, Daniel Kuffong.

XtremPC îți spune:

Dragă Daniel, s-ar putea să fii surprins că ți-am răspuns, la fel de surprins pe cât am fost eu când am aflat că adresa mea se găsește în agenda Camerei de Comerț din Johannesburg, un oraș frumos de altfel, cu palmieri și alte plante exotice, cu străzi largi și miros de asfalt incins, un oraș în care, dacă îmi dai voie să îți spun, nu am fost niciodată. Robert Mugabe mi se pare un bătrânel simpatic și nu cred că ar omorî pe nimeni cu sânge rece nici dacă l-ai pica cu ceară. În plus,

oricine are 14,2 milioane de dolari în Zimbabwe este cu siguranță mai oneros decât restul populației negre, cinstite, sărace și infometate. Scenariul pe care mi-l propui tu ar avea succes la Hollywood, mai ales dacă filmul care s-ar face după el l-ar avea pe Jean Claude van Damme în rolul principal, pe Arnold Schwarzenegger în rolul secundar și ar fi vorba de un transport clandestin de banane umplute cu diamante. Oricum, chiar dacă așa fi de acord cu schema frauduloasă pe care mi-o propui, nu ai apuca să investești nimic în România pentru că banii tăi ar dispărea cât ai clipi din ochi. Oricum, pentru siguranță am transmis mail-ul tău unui om de afaceri de succes din părțile noastre, Sorin Ovidiu Vântu pe numele său. Sunt sigur că te poate ajuta. Numai bine și succes în obținerea azilului politic.

BlackView

SPAȚIUL, PENULTIMA FRONTIERĂ
- episodul copilot -

John Wurlitzer,
personal log:

Stardate 2001.06.30

"Am fost trimis de administrația Flotei Stelare să investighez o serie de morți ciudate care au avut loc la bordul navei stelare U.S.S Baracuda. M-am urcat la bordul navei de pe stația orbitală McDonalds din Quadrantul Delta, unde Baracuda se afla de două zile pentru reparații minore. Am fost întâmpinat de locotenentul Skund, un dwarf din Epsilon Eridani, căruia îi place muzica hip-hop și care are prostul obicei de a mă ciocăni în genunchi ori de câte ori vrea să îmi spună ceva. Un obicei care nu ar fi atât de iritant dacă nu ar utiliza frecvent pentru semnalizare mini-barosul protocolar pe care este obligat în mod tradițional să îl poarte tot timpul asupra sa. Auu!..."

"Ce vorbești acolo sus?", îmi zâmbește angelic de la nivelul șoldului suvenirului Skund.

"Îmi făceam raportul", mă răstesc la el. I-aș mai fi spus că prefer să nu mă mai lovească în genunchi, dar sunt sigur că ar fi în stare să găsească alternative mai neplăcute la o altitudine relativ apropiată.

Capul său ras și lustruit cu ceară reflectă cu fidelitate luminile din plafonul liftului, iar cerceul de dilitiu din urechea dreaptă îmi sugerează că ordinea și disciplina nu sunt punctul forte al acestui echipaj. Liftul se opri brusc și ușile se deschid jumătate la nivelul superior al punții de comandă, jumătate la nivelul inferior al unui apartament în care nu pot să nu remarc o pereche de picioare suficient de lungi și grațioase încât să nu încapă în întregime în câmpul meu vizual obstrucționat de cadrul liftului. Prin partea de jos intră un val de muzică și câteva baloane. Pe puntea de comandă domnea un haos total: o mulțime de oameni, ghirlande, baloane, muzică asurzitoare, ce mai, o petrecere în toată regula.

"Ah, domnul Wurlitzer, te așteptam cu nerăbdare", mă salută căpitanul sucindu-și gâtul pentru a mă vedea de după bustul generos al unei domnișoare cu pielea portocalie și părul blond care i se cocotase languros pe genunchi. "Servește un pahar de prrrl, o prăjitură, fă-te comod", zise gesticulând ospitalier cu paharul. O cantitate semnificativă de lichid evadă în decolteul blondei care nu păru să se sinchisească prea mult, cantitatea de alcool din interior depășind-o semnificativ pe cea din exterior. Am îndepărtat un platou cu prăjituri (dintre care unele păreau suspect de zgloabii) de pe scaunul alăturat și m-am așezat.

"Cu ce ocazie petreceți?", nu m-am putut abține să nu îl întreb.

"E ziua mea de naștere" îmi zâmbi afazat căpitanul, după care făcu o pauză pentru un sughit. "Distrează-te, lasă ancheta pe mâine. Carpe diem!"

M-am uitat de jur împrejur. Locotenentul Skund dansa lasciv cu o făptură drăgălașă ai cărei genunchi se îndoaiau în direcția opusă normalului. Restul ofițerilor petreceau într-o fericire, de parcă nu erau pe aceeași navă pe care tocmai se petrecuseră trei morți misterioase. Am recapitulat mental: șeful securității a comandat un tort de clătite de la replicatorul de alimente și a așteptat inițializarea cu capul în containerul respectiv. Aparent sinucidere. Am văzut fotografiile ale rezultatului și vă pot garanta că nu era deloc estetic. Unul dintre ingineri și-a prins în mod aparent



accidental în motorul stardrive și a sfârșit prin a fi înfășurat de 12 ori în jurul nucleului de dilitiu, în ciuda presupusei lipse de elasticitate a corpului uman. O asistentă medicală s-a prăbușit în puțul liftului și s-a înecat într-o cantitate considerabilă de sirop de mure ajuns acolo pe căi necunoscute.

"Cine este persoana care locuiește deasupra cabinei de comandă?", îl întreb pe căpitan.

"Hehe", râde el amuzat. "Numele ei este Nina Aricci și a fost atașat cultural al Federației pe Rasputyn 3, unde s-a infectat cu un organism extraterestru". Se apropie de mine și îmi șoptește confidențial, efluviiu bahice fiind la un pas de a mă băga în comă alcoolică: "E vorba de un lichen care trăiește în simbioză cu pielea și care la orice excitare nervoasă semnificativă a organismului înflorește".

"Și ce este atât de grav?" mă mir.

"Hmmm... aspectul general este chiar plăcut. Mirosul de plăcuțe de frână arse este puțin deranjant însă. Tocmai de asta nici nu

fost invitată la petrecere."

"Vă deranjează dacă îi pun câteva întrebări?" am întrebat, orice metodă de a evada din mijlocul petrecerii părându-mi-se perfect rezonabilă. Întrebarea putea să fie la fel de bine retorică, căpitanul fiind sensibil defazat față de realitate. M-am strecurat către lift și am urcat cu un etaj mai sus.

Nina Aricci se dovedi la fel de simpatică și mlădioasă pe cât puteai bănuși admirându-i doar picioarele: o roșcată superbă, cu ochii verzi și curbe voluptuoase.

"Bună. Sunt John Wurlitzer, investigator. Te deranjează dacă îți pun câteva întrebări?"

"Deloc." îmi zâmbi galeș Nina, așezându-se provocator în fotoliu. Pielea i se coloră pentru câteva secunde în portocaliu și un damf acru mă izbi aproape fizic. Mi-am mscat reacțiile tușind astmatic câteva minute.

"Ai fost la bordul navei în perioada în care au avut loc așa zisele accidente în care au murit trei membri ai echipajului?"

"Da. S-ar putea spune chiar că i-am cunoscut foarte bine. Intim, chiar..." Duhoarea devenea opresivă, iar pielea Ninei bătea în portocaliu aprins. Am început să mă întreb cât poate supraviețui cineva fără să respire.

"Deci ceea ce îmi spui de fapt este că toți trei s-au sinucis din cauza ta."

"Am nevoie de dragoste ca oricare altă femeie. Și dacă tot vorbim de dragoste, trebuie să îți mărturisesc că mă simt atrasă de tine."

Conținutul stomacului începu să mi se cațere pe esofag. M-am năpustit către ușa liftului, am apăsat pe butonul pentru deschiderea de urgență a ușii și m-am aruncat în gol. Brusc, siropul de mure mi se părea o perspectivă mult mai plăcută decât continuare banalei mele existențe.

În cădere, am trecut pe lângă locotenentul Skund, care urca agățat de un mănunchi de baloane.

"Nu te supăra că te întreb, tot Blackview-ul ăsta este despre Star Trek?", strigă el după mine.

"Nu, mai era și o scurtă parte despre motocicliști și fumători, dar se pare că va fi păstrată pentru numărul următor". E greu să ridici din umeri în cădere liberă, dar am reușit o destul de bună aproximare. Ce are a face logica cu Star Trek-ul? Sau cu intriga jocurilor?

Mmmm, mure...



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



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

© 2001 Nintendo. TM and ® Trademarks of Nintendo.



jocuri fără limite



SKINMEDIA

- unic distribuitor -

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



Tradiția 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

