

"Nebunia este ca realitatea virtuală doar că fără mânușile de rigoare" - Derek Wilken

XtremPC



RĂZBOIUL CONSOLELOR

GameCube vs Xbox
vs PlayStation 2

Reportaj E3
Expoziția la
care jocurile sunt
cap de afiș

SECRETELE i845G

Intel lansează
grafica integrată

UMFLĂ POTUL!



CĂȘTIGĂ GT61 CHAINTECH
cu chipset GeForce4 Ti4600.

TITANIUM4200 RUPE TOT

Overclocking pentru
noul chipset de la nVIDIA



FURIA ROȘIE: 24 de pași pentru a-ți înfuria calculatorul



NINTENDO
GAMECUBE™



Wave Race - Blue Storm



NBA Courtside 2002



Luigi's Mansion



Super Smash Bros. Melee



International Superstar Soccer

SKINMEDIA

IT ENTERTAINMENT

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

Viata e un joc
Life's a game



Luigi's Mansion
Te va speria de moarte



Super Smash Bros. Melee
Personaje simpatice rezultate drastice



Wave Race - Blue Storm
Un pic mai realist si vei avea
nevoie de vesta de salvare



Nintendo[®]
jocuri para limite

Cea mai mică distanță între două punkte este...

linia care-ți place!



Încearcă
noile linii de radiocasetofoane

FunLine și T-Line

BLAUPUNKT
Un punkt în plus pentru mașina ta.



Cyber-shot

Digital Still Camera

Calitatea imaginii digitale va fi întotdeauna remarcată

Cipul Sony Super HAD CDD reduce zonele de graniță dintre pixeli, permițând fiecărui senzor să capteze mai multă lumină. Rezultatul: fotografiile de înaltă calitate fără distorsiunile asociate fotografiilor digitale. În plus, procesorul digital extins (DXP) de 14 biți realizează conversia semnalului analogic în semnal digital, fără pierderi. Împreună produc un contrast realistic și redau culorile fidel, chiar și la dimensiuni mari. Cu o tehnologie de ultimă oră, într-un design stilat și compact, aparatul de fotografiat Cyber-shot este destinat a fi digital. Oricum l-ai privi.



Cyber-shot este livrat cu un Memory Stick de 16 MB. Sony și Memory Stick sunt mărci înregistrate ale Sony Corporation, Japonia.
www.sony.ro



go create
SONY

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!



Advertiser

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 Lipsani, tel. 310.28.32

best
computers

www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro



Blestemul tehnologiei

Cei de la Sony s-au declarat învinși pe piața consolelor în momentul în care au dat de înțeles că lucrează la PlayStation 3. Acest anunț este echivalent cu afirmația: "PlayStation 2 nu mai face față, este timpul să trecem la ceva mai performant". Planurile optimiste plasează apariția acestei console undeva în 2005 și conform unor zvonuri din ce în ce mai răspândite, ea va fi optimizată pentru conexiuni de mare viteză prin fibră optică, iar jocurile vor fi jucate direct pe Internet, făcând inutilă stocarea lor pe CD-uri sau DVD-uri. IBM și Toshiba lucrează împreună la realizarea chip-ului central, care va fi orientat către distributed computing. Nu este exclus ca jucătorilor să li se ofere jocuri gratuit în schimbul acceptului de a folosi întreaga rețea de console ca pe un calculator gigantic.

Dincolo de aceste zvonuri însă, se găsește o lecție simplă, căreia ar trebui să îi dăm cu toții atenție: sistemele tehnologice invariabile nu au șanse de supraviețuire în fața timpului. Consolele, construite fără posibilitatea de a le fi actualizate componentele, trebuie să fie gândite în viitor, într-un efort aproape admirabil de a le asigura o supremație fragilă într-o lume a informațiilor și tehnologiei ce își schimbă mereu fața. Ele vor fi însă inevitabil ajunse din urmă și depășite de PC-uri, anii lor de glorie fiind puțini și urmați de o pensionare jenantă și dizgrațioasă pe un raft prăfuit.

Astfel se face că în războiul consolelor vor exista în cele din urmă doar învinși, indiferent de cea care este mai bună. Playstation 3 va avea maxim 5-6 ani glorioși până ce se va pierde în uitare. Shin'ichi Okamoto, directorul departamentului tehnic de la Sony a afirmat chiar că PlayStation 6 sau 7 vor fi construite cu biotehnologie. Nu negăm că este posibil să fie așa. Dar suntem siguri că PC-urile vor fi ajuns deja în stadiul de inteligențe artificiale în acel moment.

cuprinsiunie



56 trueSpace 6 Un pachet alternativ care câștigă tot mai mult teren

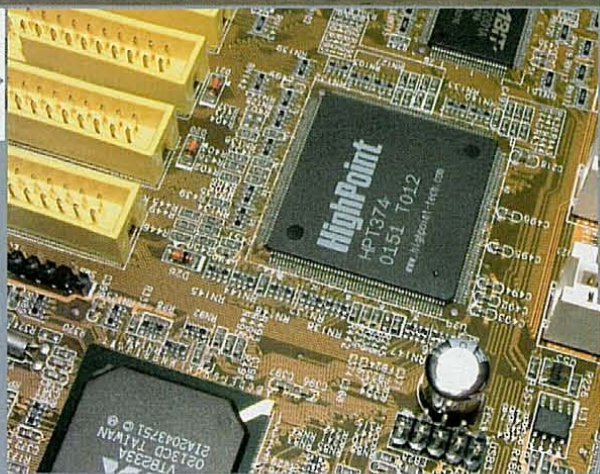
78 CONSOLE

Toate lucrurile bune sunt trei



24 VERSUS

Shuttle oferă viteză și overclocking, Abit privește spre viitor



16 ȘTIRI

ALBATRON - Un nou brand în domeniul plăcilor de bază

62 XPLORER XTREM

laborator

38 Overclocking facil - GA-8SRX
Procesorul Intel rămâne campionul overclocking-ului

39 13690 puncte în 3DMark
2001 SE Pentium4 2.53GHz - cel mai rapid sistem la ora actuală

40 Plăci de bază 6 plăci s-au luptat, dar nici una nu a reușit să preia șefia clasamentului

43 Produse diverse Aparare foto și reportofoane digitale - toate au la bază memoria flash

teste comparate

24 Secretele chipset-ului i845G
Chaintech și EPoX au implementat deja cel mai nou chipset de la Intel

28 Viteză & viitor
Shuttle oferă viteză și overclocking, în timp ce Abit privește în viitor

30 Războiul conectării
interfețelor IDE7200RPM vs SCSI - Interfața ideală pentru calculatorul și harddiskul tău

32 Revelație la Ti4200 Cel mai recent chipset GeForce4 devine campion la overclocking

periodice

11 Reportaj - Pulsul străzii - Cumpărătorii au cuvântul

12 Interviu - Lupta pentru Capitală - Contactul direct cu liderii pieței IT românești

52 Hardmail - Aici găsiți o rezolvare la problemele hardware care vă preocupă

54 Topuri - Plăcile socket A au un nou lider

96 Black Mail - Fanii Star Trek ripostează din nou

97 Black View - Lanțul slăbiciunilor

66 E3 Report

Cele mai noi știri despre
jocurile
care contează



46 Olympus C-4040Zoom

prima cameră de 4
Megapixeli de la Olympus



avanpremiere

82 Divine Divinity Rezultatul
ciocnirii creative dintre două
subgenuri

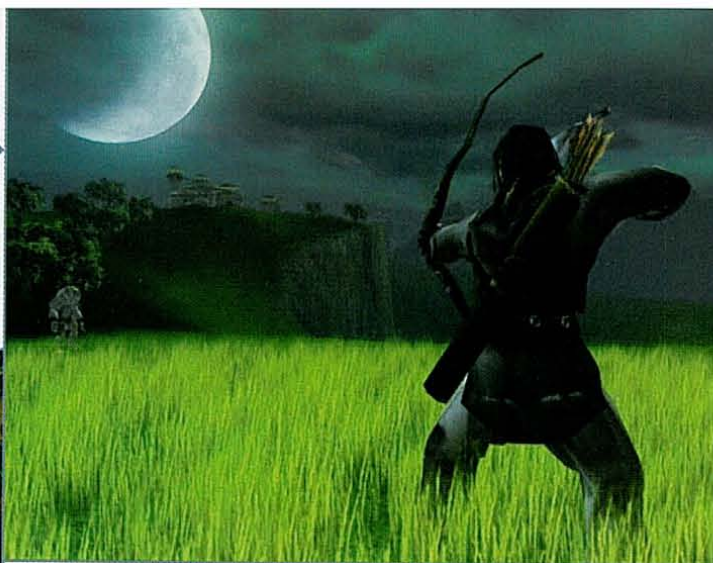
84 America's Army Armata
americană ne demonstrează cum
ar fi trebuit să arate CounterStrike

hobby

56 Grafică Anunțarea trueSpace 6
ne-a luat prin surprindere

60 Editare video DivX 5.0 - Viteză
maximă și calitate optimă

62 Xplorer Doza lunară de site-uri
recomandate



20 ROSSO FUOCO

24 de pași teribili ca să îl aveți



93

Elder Scrolls III: MORROWIND

**58 GALERII
XTREME** singura
expoziție offline
care găzduiește
creațiile tale



prezentări

86 Sum of All Fears
De ce ți-e frică nu scapi orice ai
face. Suma fricilor a venit după tine

88 Grand Theft Auto 3
Viața de criminal nu a fost
niciodată așa de plăcută. Este momentul
să treci la volan.

92 Spiderman Omul păianjen
într-o nouă prezentare

93 Elder Scrolls 3: Morrowind O
poveste complexă extrem de
bine redată grafic.

feature

63 Feature - Schema 419
"Nigeriană" și variantele ei

66 E3 Report - cele mai noi știri
despre jocurile care contează

73 Interviu - Dincolo de... I of the
Dragon - Interviu cu Dimtry
Zhukov, Lead Game Designer la Primal
Software

76 Sezonul evadărilor
spectaculoase

- Prisoner of War
- Escape of Alcatraz

Echipa

Adrian Dorobăț redactor șef
Liviu Marica redactor hardware
Răzvan Rădulescu redactor hardware
Mihai Asgian redactor software
Radu Alexandru redactor feature
Cristian Soare redactor jocuri
Dragos Inoan redactor jocuri
Alin Sărbu redactor jocuri

Design

Nicoleta Toma layout & dtp
Florian Marina grafica

Publicitate & PR

Cristina Savu director publicitate
cristinasavu@xtrempc
Andreea Fogas 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

Probleme legate de
produsele testate
E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

Producție

Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

ISSN

1582-2818

hardware

testele indispensabile pentru achiziția oricărui produs

interviu



LUPTA PENTRU CAPITALĂ p12

ȘTIRI HARDWARE

ALBATRON - Un nou brand în domeniul plăcilor de bază p17



24 de pași teribili pentru

ROSSO FUOCO p20



TESTE VERSUS



SECRETELE CHIPSET-ULUI

I845G p24

REVELAȚIE LA TI4200



Cel mai recent chipset GeForce4 p32



VITEZĂ ȘI VIITOR

Shuttle - viteză+overclocking
Abit - privește spre viitor p28



IDE7200RPM VS SCSI

Care este interfața ideală pentru calculatorul tău? p30

LABORATOR



GIGABYTE GA-8SRX p38
Procesorul Intel - campionul overclocking-ului



HERCULES FORTISSIMO II p44
Calitate cu Cirrus Logic



PLEXCOMBO 20/10/40-12A p42
Prima unitate DVD de la Plextor



OLYMPUS C-4040ZOOM p46
Camera de 4Megapixeli de la Olympus



WACOM HOME PHOTO STUDIO p44
"Departa de a fi un instrument, este o atitudine"

Cum să vinzi pielea ursului din pădure

▶ La Computex 2002, numeroși producători de plăci de bază (Asus, Gigabyte și MSI printre alții) au expus cu mândrie cele mai noi platforme pentru K8-ul de la AMD. Nimic anormal până aici, cu excepția faptului că AMD nu a reușit încă să termine miezul procesorului și nu va avea decât 10.000 de unități gata până în decembrie 2002, și doar 400.000 în primul trimestru al anului 2003, ceea ce înseamnă foarte puțin. Chipset-urile pe care sunt construite vin fie de la VIA, fie de la AMD, și nu trebuie uitat nici ALi. În ciuda relației bune pe care o au cu Intel, SIS s-au alăturat și ei grupului vesel. Momentan însă toate aceste plăci se simt foarte singure fără un procesor care să le țină companie.

Paradoxal, acest suport entuziast pentru viitorul K8 vine în condițiile în care seria AMD Hammer se profilează a fi un ghimpe în coasta producătorilor de chipset-uri pentru plăci de bază. Asta pentru că procesoarele din seria "Hammer" vor include un controller de memorie integrat, un link Hypertransfer pentru interconexiunea cu mai multe procesoare și componente ce până acum făceau parte din northbridge-ul plăcii de bază. Acest lucru va scădea destul de mult valoarea chipset-urilor pentru că majoritatea componentelor vor fi logic incluse în "processor die".

AMD a avut un singur calculator cu K8 pentru demonstrație în cadrul Computex, în schimb a avut patru servere cu patru procesoare Opteron fiecare, Opteron fiind primul procesor pe 64 biti de la AMD. Opteron este un procesor "de tranziție", pentru că mai poate încă să ruleze aplicații pe 32 biti, deși este dedicat celor pe 64 biti.

Sistem Pentium4 2.53MHz

Intel Pentium 4 se dovedește cel mai rapid procesor disponibil pentru utilizatorul obișnuit. Pe noi ne-au impresionat performanțele obținute în toate aplicațiile și mai ales stabilitatea sa extraordinară. Așteptăm replica AMD, care bănuim că nu se va lăsa prea mult așteptată.



Reportofon digital Olympus DW-90



Memoria flash este utilizată din ce în ce mai mult ca mediu de stocare pentru orice tip de fișier. Olympus DW-90 este un reportofon care utilizează acest tip de memorie ca înlocuitor al minicasetelor cu bandă magnetică folosite la aparatele de generație mai veche. Ea oferă o calitate foarte bună a înregistrărilor timp de 90 de minute, la un consum de energie extrem de mic.

SIMTE!

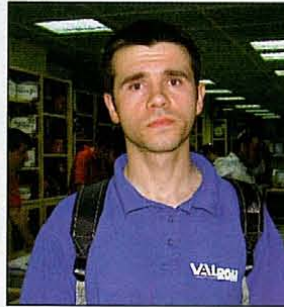
PULSUL STRĂZII

Din dorința de a afla cât mai multe despre voi, inaugurăm din acest număr rubrica "PULSUL STRĂZII", prin intermediul căreia vom realiza scurte interviuri cu persoane alese aleator, aflate într-un magazin IT. Luna aceasta ne-a fost gazdă "Depozitul de calculatoare" din Str. Știrbei-Vodă nr.172, București.



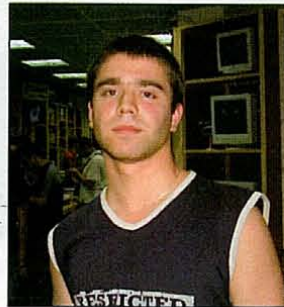
CĂTĂLIN ALBU

Partea favorită din XtremPC? Mai mult partea de hardware.
Ce aplicații folosiți? Aplicații gen Office (Word, Excel) și pentru web-design.
Ce procesor aveți/vă doriți? Am un Pentium la 166MHz, dar mi-aș dori un Athlon XP 1800.
Ce jocuri ai acum? Nu am timp să mă joc, iar în acest moment nu am decât jocurile care vin cu Windows.
Ce placă video ți-ai dori? Cred că un GeForce4 MX440 ar fi suficient.



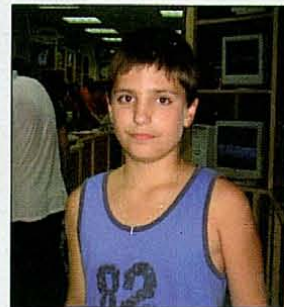
RADU NICHIFOR

Partea favorită din XtremPC? Îmi plac rubricile hardware.
Ce aplicații folosiți? Tot ce înseamnă multimedia (în special editare audio-video) și jocuri.
Ce procesor aveți/vă doriți? Am un Athlon XP 1600 și prefer evident procesoarele de la AMD.
Ce jocuri ai acum? Prefer jocurile de strategie.
Cel mai mult mă joc Starcraft.
Ce placă video ți-ai dori? O placă video de la ATI, probabil un Radeon 8500.



FLORIAN CULEA

Partea favorită din XtremPC? Pe mine mă pasionează hardware-ul în general, deci răspunsul este hardware.
Ce aplicații folosiți? Web-design, multimedia și jocuri.
Ce procesor aveți/vă doriți? Am un Celeron la 850MHz.
Prefer procesoarele Intel.
Ce jocuri ai acum? Driver și Return to Castel Wolfenstein.
Ce placă video ți-ai dori? Cu siguranță un GeForce4 Ti4600.



ROBERT

Partea favorită din XtremPC? Partea de jocuri.
Ce aplicații folosiți? Pentru jocuri și Internet.
Ce procesor aveți/vă doriți? Un procesor AMD la 1GHz.
Aș prefera Intel.
Ce jocuri ai acum? Spiderman și Counter Strike.
Ce placă video ți-ai dori? Nu mă pricep la plăci video.



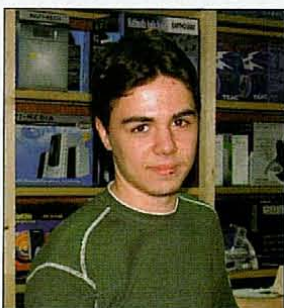
MIHAI TIANU

Partea favorită din XtremPC? Îmi plac paginile cu știri.
Ce aplicații folosiți? Jocuri, programare și rețele.
Ce procesor aveți/vă doriți? Athlon XP 1600. Dacă nu ar fi așa scumpe, aș prefera un Intel Pentium4.
Ce jocuri ai acum? Nu prea mă joc, dar ca să mă destind am instalat Serious Sam2.
Ce placă video ți-ai dori? Fără nici o ezitare aș cumpăra un GeForce4 Ti4600.



BOGDAN TUTUNARU

Partea favorită din XtremPC? Partea de software și cea de hardware.
Ce aplicații folosiți? Cel mai mult folosesc calculatorul pentru navigare pe Internet.
Ce procesor aveți/vă doriți? Am un laptop cu Celeron 650, dar aș prefera să trec la un calculator cu procesor AMD.
Ce jocuri ai acum? AOE și StarCraft.
Ce placă video ți-ai dori? GeForce4 Ti4600.



MĂDĂLIN BANCHEȘ

Partea favorită din XtremPC? Jocurile și hardware-ul.
Ce aplicații folosiți? Jocuri, web-design și baze de date.
Ce procesor aveți/vă doriți? Am un procesor AMD K6-2 la 350MHz. Prefer AMD.
Ce jocuri ai acum? Half Life, MK4 și Red Alert2.
Ce placă video ți-ai dori? GeForce4 MX.



MARIANA MARCU

Partea favorită din XtremPC? Software și jocuri.
Ce aplicații folosiți? Mai mult de contabilitate, dar navighez și pe Internet și îmi place să mă joc.
Ce procesor aveți/vă doriți? Am un AMD la 1000MHz, dar în acest domeniu nu mă pricep.
Ce jocuri ai acum? Îmi plac jocurile de logică și am o mulțime instalate. Am mai instalat și Doom și Dune.
Ce placă video ți-ai dori? Nu pot răspunde, nu știu.



DANIEL BOBOC

Partea favorită din XtremPC? Hardware și partea de software.
Ce aplicații folosiți? Programare, web-design și Internet.
Ce procesor aveți/vă doriți? Am un Athlon XP1800 și prefer, pe viitor, tot procesoarele AMD.
Ce jocuri ai acum? FIFA2002, Unreal, Serious Sam2.
Ce placă video ți-ai dori? O placă video nVidia.



ROMEO NĂSTASE

Partea favorită din XtremPC? Nu citesc XtremPC.
Ce aplicații folosiți? Office, editare HTML și Internet.
Ce procesor aveți/vă doriți? Duron la 700MHz de care sunt mulțumit și prefer procesoarele AMD.
Ce jocuri ai acum? Space Empire, Football Manager2000, Cossacks.
Ce placă video ți-ai dori? Un accelerator grafic de la nVidia, probabil un GeForce.

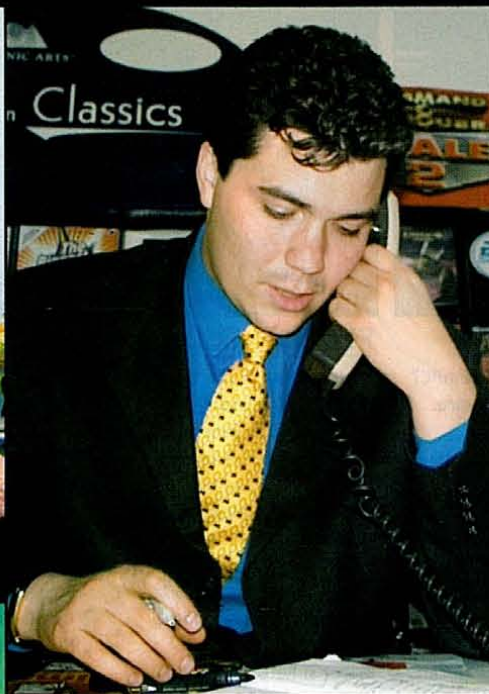
LUPTA PENTRU

interviu



Alina Fughină

KTech Electronics / UltraPro Computers



Robert Coman

Best Computers



Adrian Furnică

Romsoft / Depozitul de Calculatoare

S-a dus vremea firmelor de apartament și a micilor comercianți IT. Locul le-a fost luat de marile lanțuri de magazine. Cine stă însă în spatele acestor magazine și ce planuri au pentru voi, este momentul să aflați acum.

1) Cum ați debutat pe scena afacerilor IT? În ce an, cu ce capital și cu câți angajați ați debutat?

Alina Fughină: K TECH s.r.l. s-a înființat în martie 1995, ca firmă cu capital integral privat, cu doar doi angajați, acționariatul firmei împărțindu-se între doi proaspăt absolvenți ai Facultății de Electronică și Telecomunicații. Din 1997, calculatoarele produse de firmă sub standardul de calitate ISO 9001, poartă numele de ULTRA PRO, marcă înregistrată la OSIM. Începând cu anul 1999 activitatea firmei urmărește două direcții de dezvoltare: K TECH ELECTRONICS importă componente și accesorii, assemblează calculatoare sub brandul propriu

și se ocupă de vânzarea en gros către distribuitorii din toată țara. ULTRA PRO COMPUTERS dezvoltă lanțul de magazine IT destinat utilizatorilor finali.

Robert Coman: Best Computers s-a născut în 1997, cu capitalul minim posibil, cu 2 patroni și 1 angajat.

Adrian Furnică: Pe scena afacerilor am debutat în 1992, fără nici un capital, iar ca angajați am fost eu și câțiva asociați.

Contactul cu lumea IT-ului, l-am avut cu mult înainte, când în România nici nu se visau microprocesoare, în 1982, la Microelectronica, de altfel unica producătoare de microprocesoare de microprocesoare din această parte a Europei.

Cine a început atunci și a știut să-și facă managementul afacerii corect a ajuns bine și departe, dovadă că dacă ne uităm în jur, vedem că cine a debutat atunci a ajuns lider de piață, cum ar fi: Scop, Omnilogic etc.

2) Care este cifra de afaceri și câți angajați aveți în prezent?

Alina Fughină: Grupul de firme K TECH - ULTRA PRO a avut o cifră de afaceri de 25 milioane dolari în anul 2001. Acum lucrează aproximativ 170 de angajați în head office și în rețeaua de magazine. Până la sfârșitul anului, această cifră va crește la peste 220 milioane dolari prin deschiderea de noi magazine în București și în țară.

U CAPITALĂ

contactul direct cu liderii industriei IT

Robert Coman: În 2001 cifra de afaceri a fost de 6,5 milioane USD. Grupul BEST (Best Computers, Best Distribution și Best Security) a ajuns la aproximativ 100 angajați (cei mai mulți sunt cuprinși la Best Computers).

Adrian Furnică: Am ajuns la 18 milioane dolari, iar anul acesta așteptăm 20-22 milioane, în funcție de ce se întâmplă în toamnă-iarnă, deoarece activitatea noastră este sezonieră. În toamnă, sau poate chiar mai devreme, sperăm ca lumea să vină din concediu cu o altă viziune asupra pieții calculatoarelor și asupra necesităților. Este clar că acum este o necesitate ca un student sau un tânăr „boboc” de liceu să aibă un calculator. Cine vrea să facă performanță, mă refer în special la noua generație de tineri, va avea nevoie de așa ceva.

3) De unde vine numele firmei Dvs? Îi considerați un nume norocos?

Alina Fughină: Ultra PRO = calculatoare „ultra”-performante pentru „PRO”fisionști.

Este un nume mai mult decât norocos, fiind un brand local puternic, recunoscut în toată țara și cotate de către IDC în ultimii 3 ani ca fiind unul din primele 3 branduri locale sau în primele 6 dacă se ține cont și de vânzarea brandurilor multinaționale.

Robert Coman: Până acum s-a dovedit foarte norocos. De la bun început ne-am dorit să fim o firmă cu adevărat deosebită pe piața IT din România. De ce nu, chiar „the BEST”?

serviciu rapid.

Dacă este norocos, cred că cel mai bine ar putea să spună clienții pentru că dacă clientul este mulțumit, numele este norocos. Un client mulțumit mai aduce un client mulțumit și deci încă un client.

4) Ce considerați că personalizează cel mai mult magazinele dvs?

Alina Fughină: Portocaliul - dacă ar fi să glumim, sau, dacă nu, varietatea de produse IT cu un raport optim calitate - preț, modul de prezentare atractiv în regim de autoservire, cu consultanța unui personal foarte bine pregătit. Configurațiile standard de calculatoare se pot achiziționa pe loc, iar pentru configurațiile la comandă nu se percep taxe de asamblare. Serviciile oferite sunt de calitate și vin în sprijinul clientului, oferindu-se transport gratuit la domiciliu în București, precum și un service prompt de calitate.

Robert Coman: În magazinele noastre se găsesc aproape toate brand-urile importante prezente pe piața IT din lume.

Adrian Furnică: Este vorba mai mult de apropierea față de oameni. Urmărim ideea de a avea în fiecare magazin oameni simpli, simpatici, care să îți zâmbescă, să te atragă, să nu pună sub nici o formă între client și vânzător acea barieră a cunoștințelor de tehnologie pe care orice vânzător se simte obligat să le arate. Din această cauză cumpărătorul nu are încredere în vânzător, devine suspicios și tentat să creadă că

plăci de bază: Gigabyte, Abit, Asus, Supermicro, Jetway; procesoare: Intel, AMD, Cyrix; memorii PQI și Kingmax; hard discuri: Seagate, Western Digital, Maxtor, IBM; plăci video Leadtek, Gigabyte, Gainward, Jetway, Creative; laptopuri: Fujitsu Siemens, Toshiba, Compaq; imprimante și cartușe: HP, Canon, Lexmark, Epson, Seikosha; scanere: Umax, Plustek, Genius; rețelistică: 3 COM, Allied Telesyn, Planet, Safeway, Mentor; accesorii: Genius, A4TECH, Chicony, Thrustmaster, APC, Trust, Tsunami, Altec Lansing, Umax, Phillips.

Robert Coman: Îmi este greu, pentru că la noi se găsesc virtual toate (IBM, Compaq, Dell, Fujitsu, Toshiba etc).

Adrian Furnică: Am plecat de la o idee pe care am sesizat-o de fiecare dată în piața internațională de calculatoare și anume că există acele nivele de calitate ale pieței și există produse ieftine, de o calitate acceptabilă, dar care au niște performanțe ceva mai reduse. Special nu am spus de o calitate mai slabă sau proastă pentru că, din punct de vedere calitativ, ne-am orientat întotdeauna către produsele de o foarte bună calitate care să nu aibă retururi, pentru că orice produs care are retururi înseamnă un om în service, un client nemulțumit și atunci avem gama de jos (entry-level), gama de mijloc și gama de „high-end”.

Aș putea să vă dau câteva exemple: la gama entry-level lucrăm cu Acorp care este un producător de plăci de bază ce și-a făcut cunoscut numele pe piața românească prin intermediul nostru aproape opt ani; ne-am orientat apoi către o placă de bază de mijloc EPoX, Soltek sau Biostar, și ne-am canalizat atenția și asupra produselor de cea mai bună calitate și am ales vârful vârfurilor în materie care este Asus. Este adevărat că diferențierea dintre ele se face prin preț. Iar la sfârșit, dar nu în ultimul rând, este EagleTec, cu care avem un parteneriat special în gama plăcilor de bază și anume, are o caracteristică extraordinară de bună, atât pentru noi, cât și pentru clienți: nu se strică. Astfel, aș putea spune că am vândut până în momentul de față 14.000 de plăci și nu știu dacă avem 100 de plăci defecte în service, ceea ce reprezintă o rată a defectelor extraordinară de scăzută. Explicația ar fi că este o firmă mică, dar care are un control de calitate extraordinar.

“Configurațiile standard de calculatoare se pot achiziționa pe loc, iar pentru configurațiile la comandă nu se percep taxe de asamblare.”

(Alina Fughină - K Tech Electronics / UltraPro Computers)

Adrian Furnică: Ceea ce ne reprezintă în momentul de față este Depozitul de Calculatoare. Este un magazin actual și care are la bază un concept care „speculează” impresia că de la depozit iei mai mult și mai ieftin. Numele a fost ales tocmai pentru a sublinia această idee.

M-am gândit la o groază de alte nume, însă Depozitul de Calculatoare sună românește, direct, transmite o idee clară, subliniază diversitate, prețuri de depozit imbatabile,

vânzătorul poate să îl înșele sau, altfel spus, să-l îndrume într-o direcție greșită. De aceea, toți vânzătorii de la Depozitul de Calculatoare sunt antrenați să fie prietenoși, pregătiți să ofere explicații cât mai pe înțelesul cumpărătorilor și să fie un prieten pe al cărui sfat te poți baza.

5) Ce mărci de produse se pot achiziționa din magazinul dvs? Numiți-le pe cele mai reprezentative.

Alina Fughină: Pentru monitoare: AOC, LG, Sony;

6) Ce tip de produse vindeți cel mai bine?

Alina Fughină: Ponderea valorică a vânzărilor o reprezintă sistemele asamblate. Estimările pentru anul 2002 sunt de peste 30.000 de unități, până în acest moment vânzările înregistrând aproximativ 12.000 de unități.

Robert Coman: Computere și componente IT.

Adrian Furnică: În magazin cel mai bine vindem sisteme, am pus accent pe calitatea tehnicianilor, a liniei de asamblare și a produselor, astfel încât calculatoarele care ies de pe linia noastră de asamblare să aibă o garanție de 3 ani 100% și să nu aibă niciodată probleme de compatibilitate, să răspundă în totalitate cerințelor. De aceea aș putea spune că din acest punct de vedere, calculatoarele sunt pe locul întâi, iar pe lângă ele se vând foarte bine plăcile de bază, monitoare (piață pe care avem parteneriate extrem de importante ca cel cu LG, CTX și Hyundai) și, în ultima vreme, probabil datorită sezonului estival, camerele video digitale de la Aiptek, ca o bijuterie a coroanei, pentru că reprezintă un produs inedit. Cel mai bine ar fi să le vedeți în magazin. Sunt foarte mici, foarte compacte și de o calitate foarte, foarte bună.

7) Ce obiective aveți definite pe termen scurt? Dar pe termen lung?

Alina Fughină: În luna iulie se va deschide un Service Center specializat, cu personal foarte bine pregătit, ce va rezolva orice problemă pe loc, în fața clientului. Aici se vor face upgrade-uri, depanări PC-uri, monitoare, imprimante, devirusări, instalări softuri, proiectări rețele.

Până la sfârșitul lunii august se vor deschide 3 noi supermarketuri în București și unul în Bacău. Până la sfârșitul anului 2003 se vor deschide magazine Ultra PRO în toate orașele cu peste 300.000 locuitori.

Deoarece cererea pieței este din ce în ce mai complexă, ne vom axa pe vânzarea de soluții la cheie: hardware + software + network + training. Începând cu anul 2001 am pus în aplicare un plan de extindere a rețelei de magazine Ultra Pro în toate marile orașe, lucru ce va veni în întâmpinarea clienților prin reducerea costurilor de transport, consultanță în domeniu IT precum și service la magazinul cel mai apropiat de client, montare și testare gratuită pentru orice produs achiziționat din lanțul nostru de magazine. Un alt punct forte este reprezentat de

promoțiile pe care le oferim periodic clienților, atât la sistemele complete, cât și la componente: antivirushi, jocuri, acces la Internet etc. Pentru atragerea unui segment de piață cât mai mare am pus la dispoziția clienților un magazin virtual ce prezintă în amănunt gama de produse prezentă în fiecare magazin, clientul putând comanda orice produs aflat în stoc, ce-i va fi expediat de către noi cu un curier rapid în maximum 24 de ore.

Din ianuarie 2002, firma a obținut statutul de Centru de Pregătire și Testare autorizat de Microsoft - MCTEC, fiind unul din cele trei centre din țara unde pot fi obținute diplome de atestare IT, recunoscute pe plan mondial.

Firma poate oferi soluții complete hard, soft, cablări și configurări rețele, oferind apoi utilizatorilor training autorizat pentru administrarea echipamentelor.

Robert Coman: Pe termen scurt, mărirea rețelei de magazine de la 5 la 7, până la sfârșitul anului, iar pe termen lung deschiderea altor magazine, atât în București, cât și în provincie (în fiecare oraș important din țară). Până acum 2 luni am avut cel mai mare magazin IT din România, iar deviza noastră a fost și a rămas "Avem de toate, dar nu orice". Oferim seriozitate și calitate.

Adrian Furnică: Pe termen scurt, suntem preocupați să formăm o echipă de vânzări foarte competitivă, să avem oameni foarte buni. Aș putea să vă spun aici cifre de afaceri astronomice, dar acestea sunt absolut independente de voința noastră, în general piața calculatoarelor depinde de puterea de cumpărare, de încrederea oamenilor în economie, în viitorul pe care îl au, pentru că este clar, calculatoarele reprezintă o opțiune de viitor. Deci, pe termen scurt, cred că cel mai important este să facem față tuturor cerințelor

actuale.

Pe termen lung, în funcție de piață și de cerințe, urmărim să avem un cât mai mare procent, din piața românească de IT. Și nu vreau să exagerez, dar în momentul de față suntem văzuți pe piață ca o firmă care deține între 17-20% din piața românească de componente.

8) Câte magazine dețineți acum și câte veți avea în total până la sfârșitul anului?

Alina Fughină: În prezent sunt 8 magazine Ultra Pro în București și 9 în țară. Până la sfârșitul anului vor fi 11 în București și 11 în țara.

Robert Coman: 5 plus un foarte important magazin virtual (www.magazinultau.ro), care vinde "cot la cot" cu cele nonvirtuale. Așa cum am mai spus, intenționăm să ajungem la 7 magazine până la sfârșitul anului.

Adrian Furnică: În momentul de față noi avem un singur punct de desfacere. Este un magazin de aproximativ 350-400 metri pătrați, cu o ofertă extrem de bogată (oferta are în jur de 25-30 pagini). Până la sfârșitul anului intenționăm să mai deschidem un magazin, deși la ora actuală nu cred că în București ar mai fi nevoie de foarte multe magazine de calculatoare. Este din ce în ce mai important ce anume oferi, pentru că dacă oferta este bună, variată și cu un preț atrăgător, utilizatorul vine să cumpere și din Pantelimon, și din Drumul Taberei.

Sper că până la sfârșitul anului vom mai avea încă un magazin care va fi definitoriu pentru piața IT a Bucureștiului.

9) Ce mijloace de interacțiune cu problemele sau sugestiile clienților folosiți?

Alina Fughină: Datorită cererii mari de informații din domeniul IT am înființat un departament specializat ce se ocupă cu răspunsurile la problemele cumpărătorilor; acestea ne pot fi adresate prin intermediul forumului de pe pagina de web, al unei adrese de email, precum și prin intermediul condiției de sugestii și reclamații, aflată la vedere în fiecare magazin. Astfel se rezolvă probleme de compatibilități între componente, de service, de informare asupra produselor etc., clientul fiind chiar direcționat către o rezolvare cât mai rapidă a problemei.

Robert Coman: Avem o organizare ierarhică ce este structurată și pe verticală. Interfața directă cu utilizatorul (vanzătorul) raportează sugestiile superiorilor lui, iar de la aceștia, un sumar

"Deviza noastră a fost și a rămas "Avem de toate, dar nu orice". Oferim seriozitate și calitate."

(Robert Coman - Best Computers)

ajunge mai departe la conducere. Sunt menționate toate doleanțele și, în limita posibilului, încercăm să le soluționăm cât mai rapid și eficient.

Adrian Furnică: Există un anumit feedback pe care noi îl solicităm clienților, în magazine, prin completarea unor chestionare cu sugestiile lor. În general, clienții au avut lucruri bune de spus despre noi. Pe de altă parte, există un site, www.itshop.ro, unde este și un magazin virtual

11) Care considerați că sunt principalii dvs. competitori pe piață?

Alina Fughină: Flamingo Computers.

Robert Coman: Nu încercăm nici o departajare. Considerăm coleg și competitor orice firmă IT care se adresează pieței de retail.

Adrian Furnică: Există mulți competitori, depinde la care anume parte a business-ului vă referiți. Există niște competitori pe piața distribuției și există niște competitori pe piața de

firmei updatată zilnic de către o echipă de profesioniști. Din aceste motive, interesul clienților pentru vizitarea târgurilor, în general, este în continuă scădere. Totuși CERF-ul a rămas cel mai important târg în domeniul IT și Telecomunicații de la noi din țară.

Robert Coman: Mai bun decât cel de anul trecut. Greu de spus dacă a fost un succes. Am fost prezenți și în acest an la CERF. Nu am urmărit în primul rând creșterea vânzărilor noastre. Am dorit să arătăm cine suntem și ce avem de oferit.

Adrian Furnică: CERF-ul mi s-a părut, să zicem, mai sărac dintr-un anumit punct de vedere, mai mic, dar parcă a avut un mai mare impact decât anul trecut, lume mai multă, mai multă agitație, într-o oarecare măsură, o mediatizare mai bună. Este greu de cuantificat succesul CERF-ului imediat, deoarece CERF-ul este întotdeauna înaintea unui sezon slab. Rezultatul îl vom vedea începând din septembrie. De altfel, cam acesta ar fi momentul în care se pot trage concluziile.

"Dacă toată lumea ar avea bani și ar investi în calculatoare la nivelul adevăratelor nevoi, eu cred că în România nu am face față cererii."

(Adrian Furnică - Romsoft / Depozitul de Calculatoare)

prin care se pot face comenzi. Există și un site al firmei, www.romsoft.ro. Modul de exprimare și de interacțiune nu este cel mai fericit și de aceea abordăm cu clienții discuția direct. Pentru că omul, dacă te privește în ochi și are ceva de spus, îți spune și astfel putem să îl servim cât mai bine.

10) Aveți o metodă (metode) de fidelizare pentru cumpărători?

Alina Fughină: Da. În afară de avantajele enumerate mai sus, oferite de firmă, prin care clienții, fiind mulțumiți, devin fideli, avem un sistem propriu de fidelizare prin cartele cu reduceri. Anul trecut am înființat Clubul Ultra PRO, în care se poate înscrie orice cumpărător al produselor noastre, aceștia beneficiind de programe, informări și promoții speciale.

Robert Coman: Mă bucur că m-ai întrebat.

Pregătim în toamnă cardul BEST care va fi un card de fidelizare. Clienților li se va emite un card nominal cu reduceri permanente, acces la oferte speciale, gratuități și, pe viitor, credit.

Adrian Furnică: Să zicem că metoda este clasică și simplă - prețul, stocul și calitatea deservirii.

Prețurile în magazin au fost, zicem noi, competitive și au respectat bunul simț al pieții, adică întotdeauna am încercat să fim în piață și puțin sub. Este vorba de prețul, de cantitatea și de calitatea produselor. Și atunci este evident că fiecare revine și este extrem de important nu numai să revină, ci să nu revină singur.

enduseri, pe piața de utilizatori. Doresc doar să subliniez că, după părerea mea, în România, la ora actuală, competiția pe segmentul acesta de piață este oarecum falsă. Dacă toată lumea ar avea bani și ar investi în calculatoare la nivelul adevăratelor nevoi, eu cred că în România nu am face față cererii. Normal așa ar fi. Suntem o țară în care numărul mediu de calculatoare, dacă nu mă înșel, se situează undeva între 100-150 de mii de sisteme pe an. Dacă veți face socoteala și veți ține cont de faptul că parcul de calculatoare este învechit, vă veți da seama că nevoia de calculatoare este enormă.

Principalii noștri competitori consider că sunt: Flamingo Computers (care este o prezență extrem de activă pe piață), K Tech (care este de asemenea o prezență activă) și Best Computers (pentru piața de retail). Dovada a ceea ce am spus mai înainte este că toți supraviețuim și ne înțelegem.

12) Cum vi s-a părut recentul CERF? A fost un succes sau nu pentru firma dvs?

Alina Fughină: În anii '95, '96, în România nu prea existau magazine specializate IT. Singura modalitate de prezentare de produse erau târgurile specializate IT, CERF-ul fiind cea mai importantă manifestare în domeniu. Acum toate produsele, inclusiv ultimele noutăți în domeniu, sunt prezentate în toate magazinele din rețea, în catalogul de produse al firmei - catalog lunar, gratuit, cu tiraj mare și distribuție gratuită către toți cei interesați, precum și pe pagina de web a

13) Ce mesaj doriți să transmiteți posibililor clienți prin intermediul nostru?

Alina Fughină: În general, clienții noi sunt aduși de către clienții vechi multumiți. Grija noastră principală este ca orice cumpărător care iese din magazin să fie încântat de alegerea făcută și lucrurile vor decurge bine, ca și până acum.

Invităm pe oricine dorește să afle mai mult despre noi, să ne viziteze în orice magazin "portocaliu" Ultra PRO!

Robert Coman: Mulțumim clienților noștri pentru că fără ei nu am fi existat. Succesul nostru se bazează pe satisfacția lor și îi invităm să fie în continuare alături de noi.

Adrian Furnică: În primul rând ar trebui ca fiecare utilizator să își cântărească opțiunile astfel încât, în momentul în care dorește să-și cumpere un calculator sau o componentă ar fi foarte important să solicite mai multe oferte. Când spun aceasta, mă bazez pe faptul că oferta noastră este una dintre cele mai bune.

Clienții trebuie să aibă încredere în firmele mari pentru că ele au în spate o logistică, un departament tehnic, persoane bine pregătite. Este bine să alegeți acea firmă pe care știu că o pot găsi și mâine, și peste un an, și peste trei.

ULTIMA ORĂ

Produsele care merită toată atenția

Cooler Master ATC-600

O carcasă "HI-FI"

Cooler Master ATC-600 arată ca o componentă HI-FI. Acest model de carcasă este adresat oamenilor care doresc să își aranjeze o cameră destinată jocurilor pe ecran mare, filmelor pe DVD,

auditei de muzică și în același timp, să fie în ton cu designul aparatelor HI-FI achiziționate anterior.

Carcasa este din aluminiu, cântărește doar 5 kilograme, iar interiorul arată ca al unei carcase normale. Carcasa este livrată fără sursă, dar se poate monta în ea orice tip de sursă.

Dezavantajul este că nu se pot monta decât plăci de bază microATX și nu full ATX.



HANDSPRING Treo 270

Telefonul inteligent de la Handspring

Handspring este renumită prin producerea minicomputerelor de tip palmtop. Odată cu seria Treo, Handspring și-a extins gama de produse în domeniul telefoniei mobile, evident într-o combinație unică cu un minicomputer. Pe lângă 16Mb de memorie și un procesor rapid, Treo 270 mai include: Date Book Plus, PhoneBook, To Do List și Memo Pad. În plus se pot instala sute de aplicații Palm OS color, inclusiv jocuri, editoare de documente și managere de imagini. Adicional la multitudinea de programe suportate, Treo 270 oferă un grad mare de securitate prin folosirea criptării pe 128-bit și a serverelor proxy HTTP. Treo 270 este complet compatibil cu Microsoft Outlook. Telefonul pe care îl încorporează este dual band și suportă GPRS. Display-ul suportă peste 4000 de culori la o adâncime de 12-bit. Bateria este de tip Lithium-Ion și oferă 3 ore de vorbire și 150 ore în standby. Prețul său este de aproximativ 499\$.


ABIT MediaXP

Control panel a la Creative



ABIT MediaXP este prima generație de extensie multimedia frontală care va crea un nou val de produse cu funcții similare. Acest panou aduce toți conectorii din spatele calculatorului în față. Porturile IEEE1394 și USB 2.0 sunt prezente și

ele pe acest panou. Tot frontal vor fi accesibili și conectorii SP/DIF, Audio Out, MIC In și Line In.

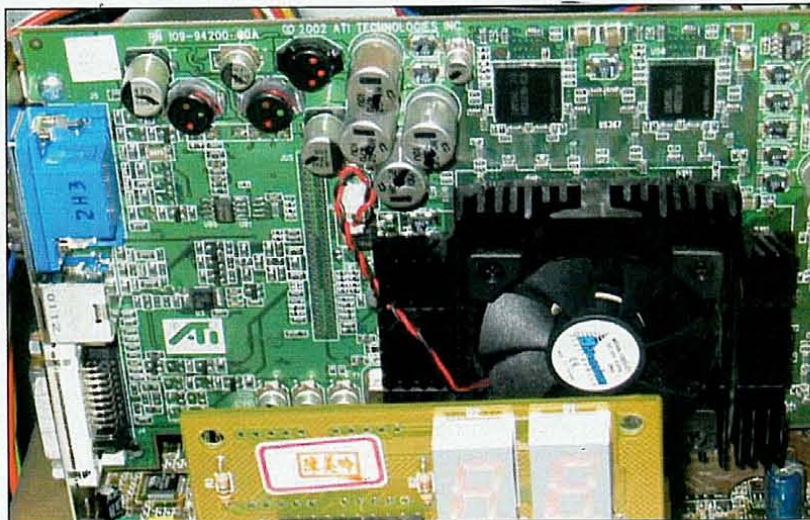
Pachetul vine împreună cu o telecomandă cu infraroșu care poate fi folosită la controlul oricărui player multimedia.

Computex 2002

VIA KT400 și ATI R300

La Computex majoritatea firmelor își prezentau noile produse rulând diferite demo-uri sau benchmark-uri. În standul VIA au fost demonstrate capacitățile noului chipset VIA KT400 și în special funcționalitatea noului AGP 8X. Deoarece au existat probleme de compatibilitate cu SiS Xabre 400, VIA a dorit să

demonstreze totuși că noul lor chipset suportă AGP 8X și pentru aceasta au folosit singura placă video care suportă AGP 8X - ATI R300. Demonstrația a decurs fără probleme, însă nu au fost făcute dezvăluiri despre caracteristicile tehnice ale plăcii.



OLYMPUS CAMELIA C-720 Ultra Zoom

8X zoom optic x 3X zoom digital = 24X ZOOM TOTAL

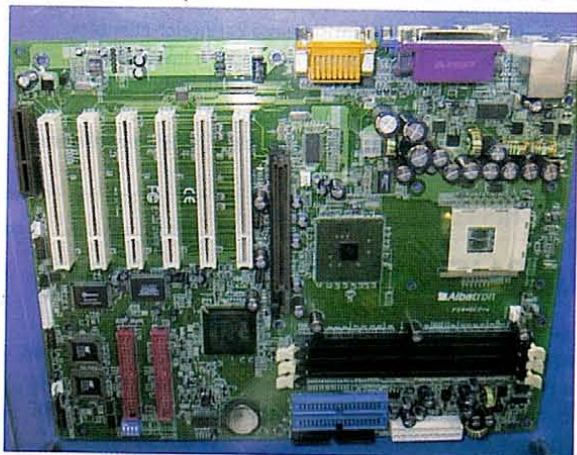
CAMELIA C-720 Ultra Zoom este prima cameră digitală cu 8X zoom optic, incluzând și 3X zoom digital. Când sunt utilizate împreună, fotografii beneficiază de un zoom total de 24X. Greutatea de 315 grame a camerei, aspectul său ergonomic și claritatea imaginilor sunt trei elemente care te aduc cu adevărat aproape de natură, acțiune sau evenimente sportive. Rezoluția totală a

camerei de 3 megapixeli și lentilele performante ajută la obținerea unor imagini de o calitate deosebită față de alte produse cu aceeași rezoluție. C-720 Ultra Zoom utilizează tehnologia TruePic dezvoltată de Olympus pentru a optimiza claritatea imaginii, contrastul, puritatea și gradația culorilor. C-720 Ultra Zoom va fi disponibilă începând cu luna august.



ALBATRON

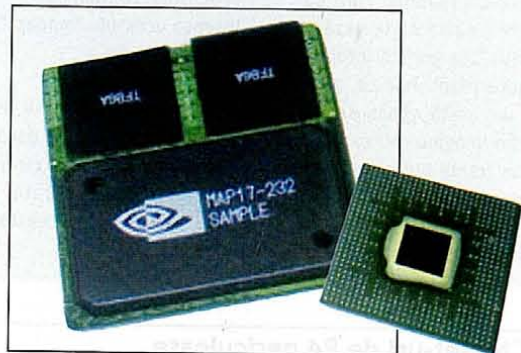
Un nou brand în domeniul plăcilor de bază



Albatron este un brand nou, ce a apărut pentru prima dată cu produse la Computex 2002. Directorul general de la Albatron a lucrat înainte pentru Gigabyte, iar în momentul plecării a luat cu el câțiva dintre cei mai buni tehnicieni. Deci, chiar dacă Albatron sunt noi pe piața plăcilor de bază, de fapt sunt o echipă cu o experiență bogată în domeniu. Un detaliu interesant este facilitatea - Dual Bios numită "TwinBios", care ne amintește mai degrabă de plăcile Gigabyte cu Dual Bios - lucru care în mod sigur nu este o coincidență. Plăcile Albatron sunt produse în Taiwan.

NVIDIA GeForce4 GO

Imagini ale noului chip



Judecând după numărul de plăci video nVidia existente pe piață la ora actuală, putem să tragem concluzia că stilul ales de nVidia pentru a-și vinde chipset-urile oricărui integrator a avut succes. La Computex 2002 nVidia a prezentat jurnaliștilor două mostre din noul GeForce4 GO pentru laptop-uri. În stânga imaginii se află versiunea cu 32Mb RAM, iar în dreapta versiunea cu 64Mb.

TDK VeloCD 40X12X48X

TDK re-mixează

Să crezi o casetă audio cu melodii mixate și aranjate după placul tău, nu mai este un fapt de actualitate. Însă dacă dorești să-ți impresionezi prietenii, trebuie să mixezi un CD audio. TDK VeloCD 40X12X48 oferă o suită de programe audio și design, care te ajută să-ți crezi propriile CD-uri audio așa cum dorești. Performanțele unității sunt excelente, iar primele modele au apărut deja pe piață în luna mai. Garanția produsului este de 12 luni.



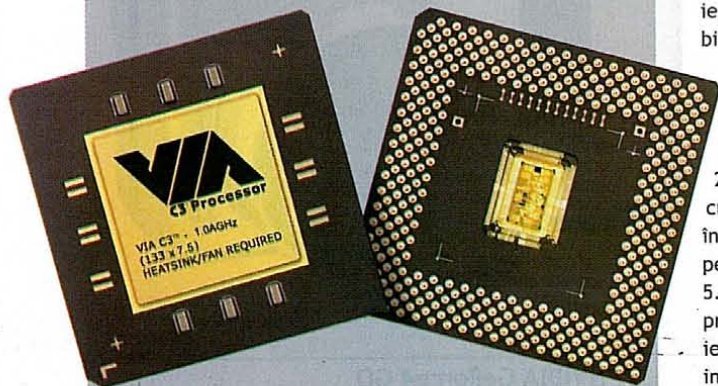
CELERON 4 la 1.8 GHz

Cine credea?

Pe data de 12 iunie 2002 Intel a anunțat lansarea noului Celeron care funcționează la frecvența de 1.8GHz. Procesorul reprezintă cea mai rapidă ofertă de la Intel pentru segmentul de piață low-end. Bazat pe tehnologia de 0.18 microni și 400MHz FSB, Intel Celeron la 1.8GHz oferă cea mai bună combinație între performanțe și viteză. La o cerere mai mare de 1000 de bucăți prețul procesorului este de 130\$.

Chipset-uri pentru Hammer

nVidia cu un nou chipset nForce



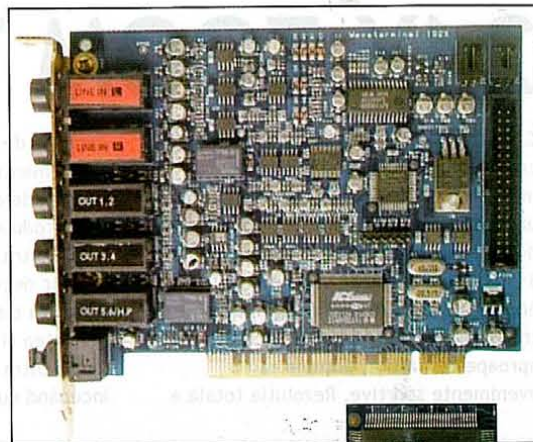
La Computex 2002 nVidia și-a prezentat soluția pentru Hammer care ar trebui să aibă la bază - NV17 ca grafică integrată. Interesant este că, așa cum arată placa de bază din imagine, nu există nici un frame-buffer care să dovedească existența graficii integrate. Motivul este că, din cauza

utilizării controller-ului de memorie integrat la procesoarele Hammer, latența acestuia "omoară" performanțele adaptoarelor video integrate. În momentul de față nu se știe exact dacă totuși nVidia va veni cu o soluție grafică integrată sau va renunța la această opțiune.

VIA Envy24HT

Concurent pentru Audigy

ESI Waveterminal 192X este o placă de sunet semiprofesională cu 2 intrări/6 ieșiri și un convertor D/A 24-bit/192KHz. Convertorul este reprezentat de chip-ul Envy24HT produs de VIA. Placa dispune de o ieșire optică digitală - 24-bit/96KHz SP/DIF, simultan cu posibilitatea de înregistrare/ redare și suportul pentru Dolby Digital 5.1, DTS 5.1 și LPCM. Adicional există un preamplificator pentru căști la ieșirile 5/6. Cea mai interesantă calitate a acestei plăci este raportul semnal/zgomot de 123dB.



Chip-ul Envy24HT produs de VIA

Un secol de inovații

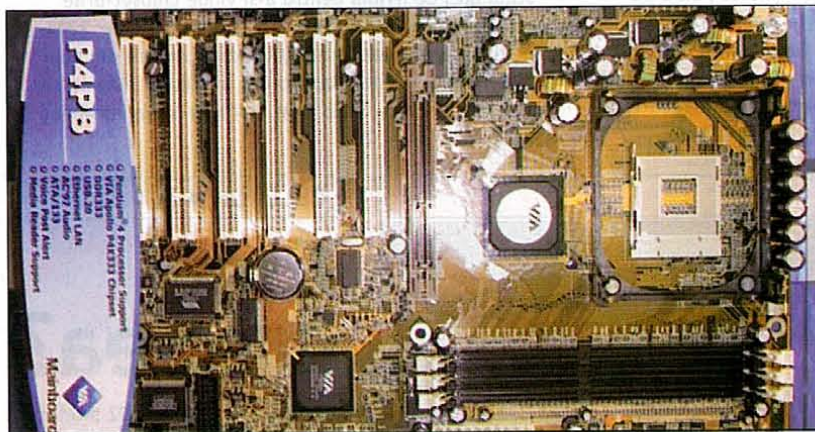
3M a împlinit 100 de ani

Compania 3M, una dintre primele companii din lume care oferă tehnologii diversificate, a aniversat 100 de ani pe 13 iunie 2002. În toți acești ani succesul companiei a avut drept esență crearea de soluții deosebite

pentru satisfacerea cerințelor clienților. În ultimii 100 de ani 3M a inventat și reinventat, a concentrat, a extins și creat noi platforme tehnologice și a dezvoltat produse inovatoare pentru piețe noi și în extindere.

Chipset-uri de P4 periculoase

Chipset VIA neautorizat de Intel



Tot la Computex 2002 VIA a prezentat o placă de bază cu chipset P4X333 care rula foarte stabil un demo 3D. Noul chipset pentru Pentium 4 este format dintr-un north bridge - VT8754, care suportă nu mai puțin de 32Gb DDR333-SDRAM (PC2700) și un southbridge - VT8235 care suportă 6 porturi USB 2.0 și Ultra ATA 133 IDE. În ciuda performanțelor foarte bune, producătorii de plăci de bază au rețineri în privința chipset-urilor

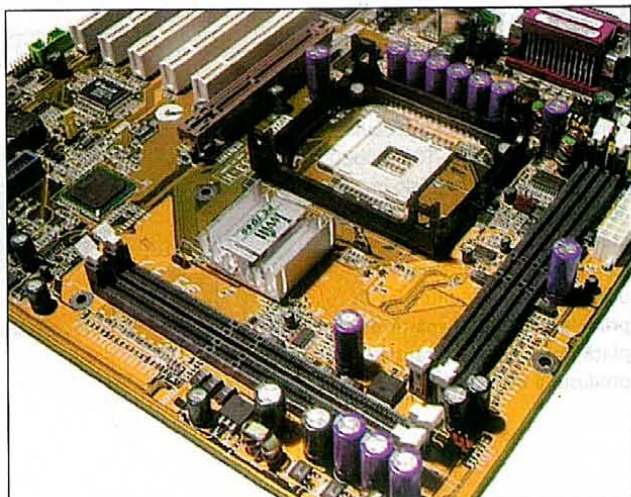
pentru Pentium 4 produse de VIA, deoarece se tem de eventualele presiuni legale din partea Intel. Vă reamintim că VIA nu a obținut licența pentru protocolul bus-ului de Pentium 4. Totuși VIA a găsit o soluție pentru această situație: va vinde plăci de bază sub numele de "VIA Mainboard" de la Divizia de Soluții Pentru Platforme VIA (VPSD), fără a dezvălui numele real al producătorului.

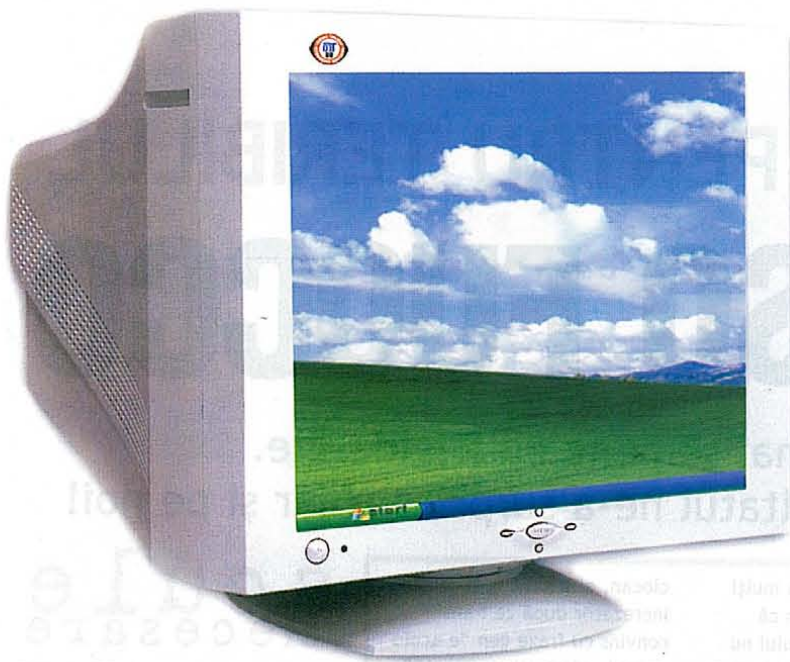
IWILL P4R533-N

RAMBUS este încă susținut

După ce Intel a hotărât să îmbunătățească suportul pentru Pentium 4 cu bus-ul de 533MHz-quad pumped, iWill a lansat o nouă placă de bază cu chipset 850E care suportă memoria RDRAM - PC1066. Acest model de placă este printre primele produse din lume care utilizează chipset-ul 850E și aduce suport pentru 1,6Gb RDRAM - PC800 și 2,1Gb

RDRAM - PC1066 și două module adiționale de C-RIMM, care se montează în sloturile libere. De menționat că 850E nu suportă oficial memoria RDRAM - PC1066, deoarece în momentul lansării, acest tip de memorie se afla încă în stadiul de testare, fapt ce nu i-a oprit pe integratori să aducă suport în BIOS pentru această memorie.





ProCA
Microsoft
System Builder
Program Member 2002

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

 **Brave**
Economic AMD

PROMOTIE

Monitor Samtron model 76BDF
17" cu 0.20 dpi in 1600x1200
TCO 99 FLAT

la numai **160 USD**

OFERTA SPECIALA!

Mainboard Soltek SL75DRV5 KT 333, ATX, FSB266, 3DDR
Processor AMD XP 1600+
Memory DDR 128MB PC2100, 266Mhz
Hard disk - Maxtor 20Gb, ATA 133, 7200 rpm
Floppy Disk - 3,5" SONY
CD ROM - 52X SONY
SVGA - POWER COLOR GeForce MX 400 64 MB SDRAM 128 bit
Sound - AC 97, on board
Modem - 56K, AMBIENT, hardware E-TECH
Lan - 10/100 Mbps E-TECH
Case - ATX Emperor GII52A
Keyboard - PS2 US Internet TRUST
Mouse - 3 Buttons Ami Mouse 250S Cordless TRUST
Speakers - ACTIVE SOUNDWAVE 100P TRUST
Preinstalled Software - WINDOWS XP Professional Romanian
Office XP Small Business Romanian

www.proca.ro

888,88USD

www.brave.ro

 Microsoft
Windows xp
Professional
Romanian Interface Pack

 Microsoft
Office xp
Small Business

BE SURE
It's Legal
www.microsoft.com/piracy/howtotellromanian

24 DE PAȘI PENTRU TERIBILUL ROSSO FUOCO

A sosit vremea ca PC-urile să nu mai semene cu frigidererele. Am luat situația în piept, iar rezultatul ne-a surprins chiar și pe noi!



CHIAR dacă mulți spun că exteriorul calculatorului nu contează, ci numai forța ce o poate descătușa în aplicațiile cele mai solicitante, câte o dată, când vine un prieten sau o prietenă să îți vadă noul calculator, ți-ai dori să-i arăți cât de tare este chiar înainte de a-l porni. Face parte din firea oamenilor să se simtă altfel decât cel de lângă el, să scape de înregimentare și de serializare. De la posesorii de mașini până la deținătorii de calculatoare, toți vor să își personalizeze obiectul ce-l dețin. Pentru a oferi o idee de cum să-ți construiești cel mai aspectuos PC, am realizat o operație estetică unei banale carcase, transformând-o în ceva unic și încântător pentru ochiul plictisit de monotonia calculatoarelor cu carcase identice.

POVESTIRI DE WEEK-END

Povestea a început astfel într-o dimineață de sâmbătă când am reușit să-l acaparăm pe meșterul Coco. Înarmat cu flex, prelungitor, daltă și

ciocan, el a sosit la redacție încrezător după ce l-am convins cu fraze gen "e acolo ceva de tăiat, nimica toată". Noi am făcut cinsto cu tuburile de vopsea, unul roșu și unul negru, dovedite însă ulterior insuficiente. Berea am ținut-o deoparte, deoarece când lucrezi cu un flex este bine să ai alcoolul cât mai departe, orice ameteală putând duce la rezultate neferice.

KIT-UL MINUNAT

Cum voința, dorința și vopseaua nu sunt suficiente pentru un efect deosebit, am achiziționat din oraș și un kit format dintr-un neon pentru calculator, un geam și un cheder, ideal pentru a transforma calculatorul într-un vagon de metrou cu valențe științifice. Având toate materialele am purces astfel la drum, cu încrederea că vom reuși să transformăm cutia albă de sub birou într-o mașină de curse gata oricând să rupă măcar retina privitorului, dacă nu și vreo barieră de viteză.

scule necesare



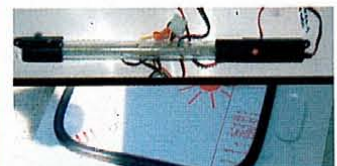
1 Flex + scule 0 lei

Flexul a fost adus de Coco, însă nu este în mod cert un obiect ce merită cumpărat doar pentru PC. Scule: daltă, ciocan, creion



2 Vopsea 210.000 lei

Am utilizat 3 tuburi de vopsea, 2 roșii și 1 negru.



3 KIT 2.500.000 lei

KIT-ul include neon, fereastră, și cheder



Evident, a trebuit să pășim în curte pentru a ne apuca de lucru. Calculatorul încă mai spera că va scăpa, lucru dovedit imposibil.

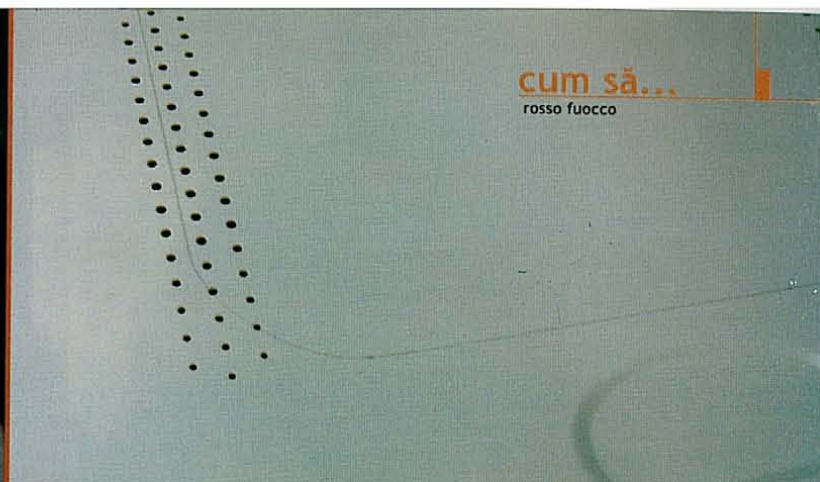
Uscatul vopselei a fost o operațiune lungă și laborioasă pe care soarele a reușit să o desfășoare singur



Coco a sosit în sediul redacției înarmat cu toate uneltele necesare. Surprinzător, zâmbetul i s-a păstrat până la sfârșitul operației desfășurate.



1 10:48 Primul pas a fost și cel mai delicat: trasarea zonei de tăiere. Am folosit pentru acesta un creion și geamul pe post de șablon.



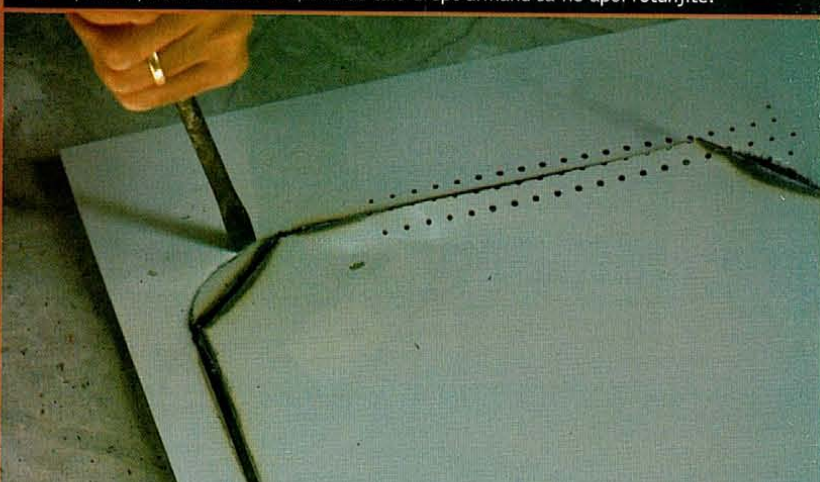
2 10:50 Operația a decurs cu succes, iar urma de creion este vizibilă oferind reperul necesar operațiunii următoare.



3 Au început să sară scântee! Tăierea fără aparate potrivite este aproape imposibilă, tabla fiind destul de rezistentă.

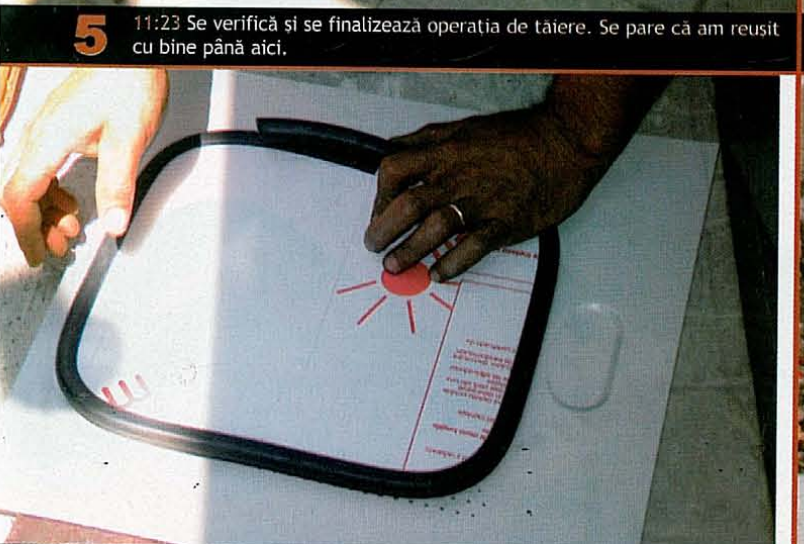


4 A urmat tăierea colturilor, dar nu de tot, fiind mai mult o etapă ajutătoare pentru pasul următor. Colturile se taie drept urmând să fie apoi rotunjite.



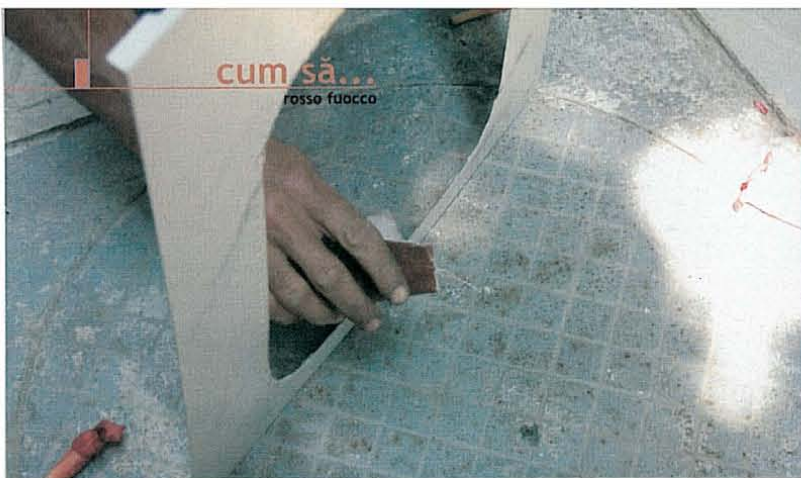
5 11:23 Se verifică și se finalizează operația de tăiere. Se pare că am reușit cu bine până aici.

6 Se trece la îndepărtarea totală a colturilor cu o daltă. Asta da operație migăloasă, orice greșeală ar distruge munca de până acum.



7 După o mică pauză, se face o primă probă cu geamul ce urmează să fie fixat. Rezultatul: totul este perfect. Continuăm...

8 11:57 Se îndepărtează cu ajutorul flexului rugozitățile mari. Dacă am fi folosit hârtie abrazivă (smirghel), am fi îmbătrânit lângă carcasa.



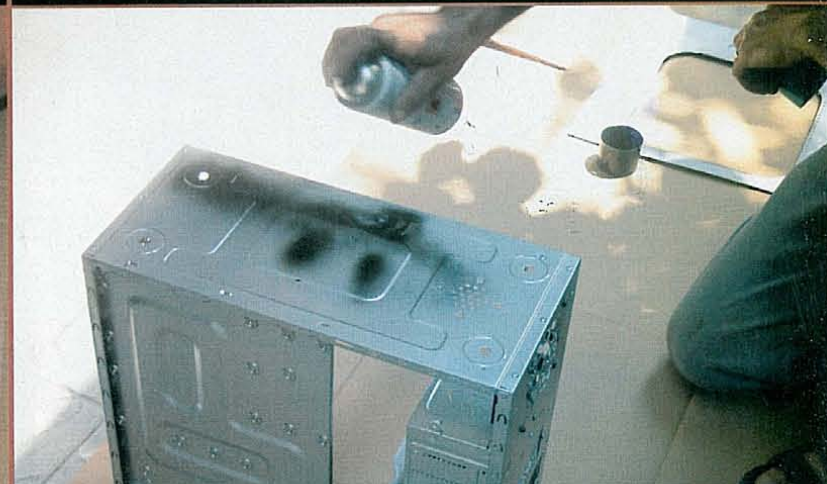
9 Totuși, pentru asperitățile fine, am fost nevoiți să efectuăm o operație de finete: abraziunea cu smirghelul.



10 12:21 Am demontat carcasa și am pregătit-o pentru vopsire. În acest stadiu arată mai rău decât C-3PO dezbrăcat.



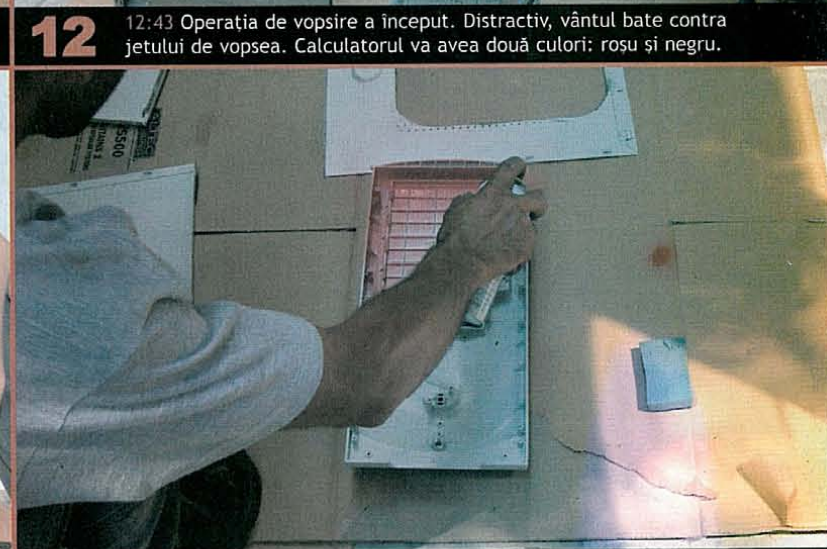
11 Înainte de vopsire toate elementele trebuie foarte bine curățate pentru a nu exista pe ele praf sau pete.



12 12:43 Operația de vopsire a început. Distractiv, vântul bate contra jetului de vopsea. Calculatorul va avea două culori: roșu și negru.



13 Vopsitul scheletului carcasei s-a terminat. Este însă numai primul strat din cele 2 care i-au fost în total aplicate



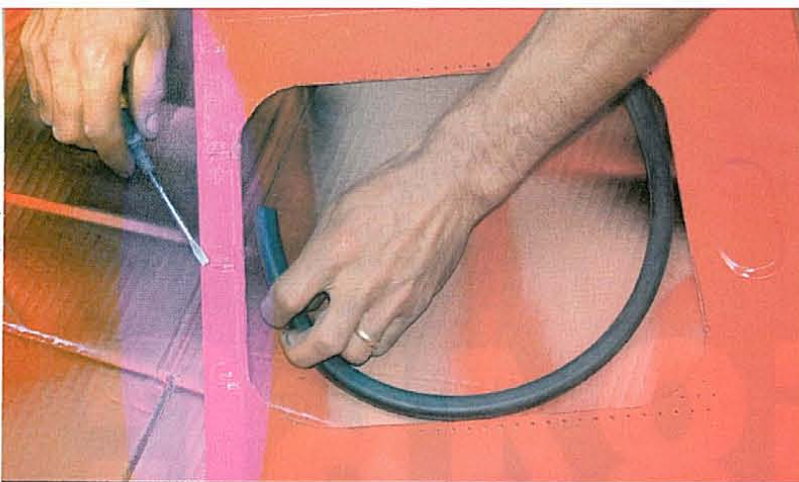
14 13:02 Trecem la tubul de vopsea roșie. Vopsim mai întâi partea interioară pentru a diminua efectul de gazare pentru exterior.



15 Surpriză: tubul de vopsea roșie se termină înainte de momentul preconizat de noi. Ne ducem și mai cumpărăm un tub. Pauză de vorbă.



16 După ce vopseaua s-a uscat complet, se aplică un nou strat. Părților metalice li s-au aplicat 2 straturi, în timp ce celor din plastic 3.



17 19:05 S-au uscat suficient! Montăm chederul cu multă grijă cu ajutorul unei șurubelnițe.



cum să...
rosso fuoco

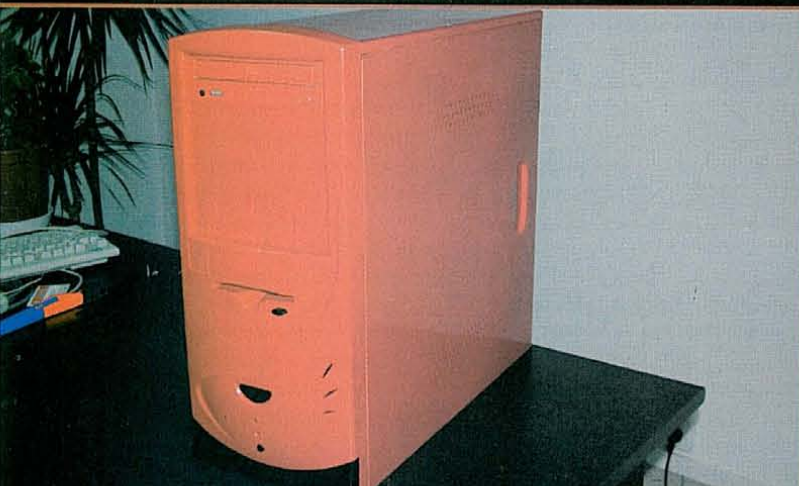
18 Montăm și geamul. Nu este chiar cel mai simplu pas cu puțință deoarece nu vrea să intre fără ajutorul șurubelniței.



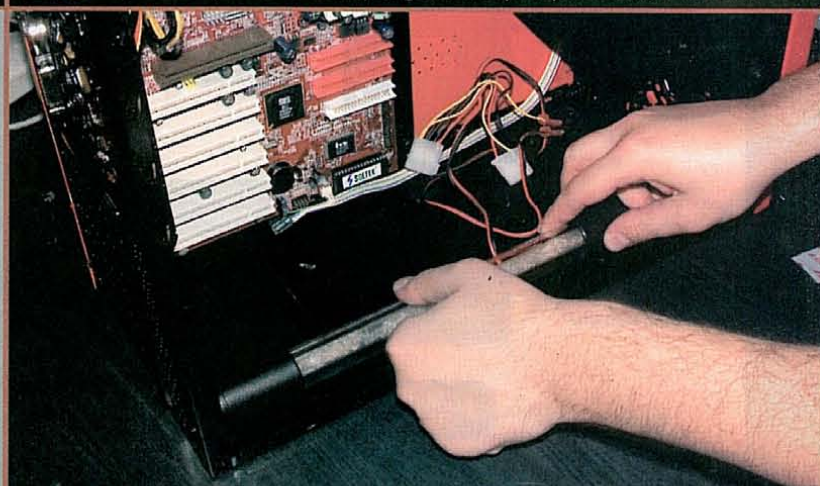
19 19:16 Așa arată vopsită și cu geamul pus. Abia așteptăm să o montăm. Culoarea "rosso fuoco" se potrivește la fix.



20 Vopsirea sursei s-a dovedit o operațiune delicată. A fost desfăcută și i s-a lipit scotch pe interior în dreptul găurilor. După vopsire acesta a fost scos.



21 Carcasa este montată și arată extraordinar. Trebuie să mai introducem acum placa de bază și neonul.



22 Neonul se montează în partea inferioară a carcasei și se fixează cu un fel de bandă dublu adezivă inclusă în kit-ul dedicat.



23 Calculatorul este băgat în priză și neonul este aprins. Efectul este excelent, însă mai avem de făcut un singur pas...

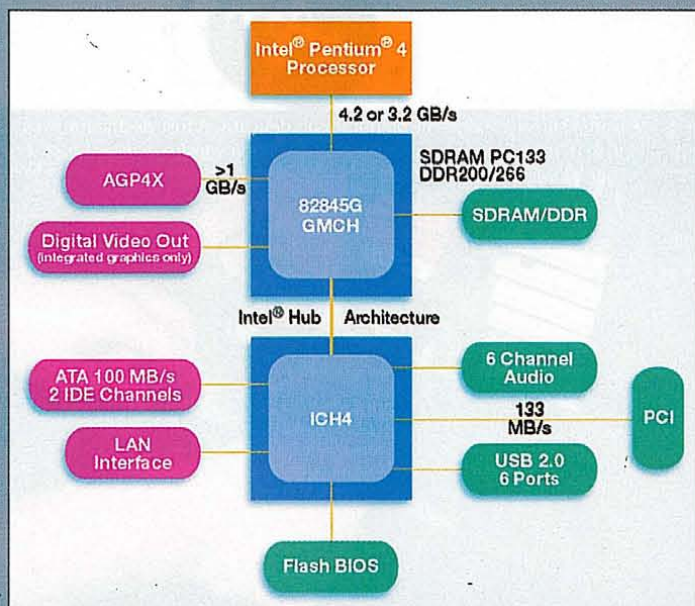


24 20.33... închiderea carcasei și operațiunea este finalizată cu succes. Calculatorul arată ucigaș, iar noi trebuie să bem o bere rece...

SECRETELE chipset-ului i845G



Chaintech și EPoX au implementat deja cel mai nou chipset de la Intel



ICH4 are suport nativ pentru USB 2.0, dar, spre surprinderea tuturor, nu are implementat ATA133, deoarece viitorul ICH5 va fi dotat cu serial ATA

Specificații tehnice

	Intel i845G	SiS650	VIA P4M266
Accelerator grafic încorporat	Intel 82845G (Intel82845GL) GMCH	SiS315	S3 Graphics ProSavage 8
Comunicarea cu memoria sistemului	Unified Memory Architecture, până la 2Gb/s	Ultra-AGP II, până la 2Gb/s	Shared Memory Architecture, până la 2Gb/s
Dimensiunea maximă a memoriei	8-64Mb	până la 64Mb	până la 32Mb
Frecvență chipset video	200MHz	143MHz	143MHz
Rata de umplere teoretică fără texturare multiplă	200Mtixeli/s	286Mtixeli/s	143Mtixeli/s
Rata de umplere teoretică cu texturare multiplă	400Mtixeli/s	286Mtixeli/s	286Mtixeli/s
Filtru anisotropic	■	□	□
DVI, TV-Out	■ (optional)	■ (optional)	DVI (optional)
RAMDAC	350MHz	333MHz	300MHz

INTEL s-a comportat de mai multe ori într-un mod foarte ciudat pe piața chipset-urilor. Deși deține toate cărțile, de multe ori chipset-urile Intel destinate propriilor procesoare ajung pe piață mai târziu decât cele ale competitorilor. Astfel SiS645DX și VIA P4X266A, apărute de mult pe piață, suportă FSB 533 MHz înainte de lansarea chipset-urilor Intel. Probabil gigantul producător nu se grăbește cu punerea în vânzare deoarece vrea să aibă produse foarte stabile și perfect compatibile, așa cum ne-a obișnuit până acum. Intel a considerat că abia acum a venit momentul să lanseze o serie de chipset-uri îmbunătățite: i845E, i845G și i845GL. i845E este, în mare, vechiul i845D căruia i s-a adăugat suport oficial pentru FSB 533 MHz (133MHz x 4), i845G are în plus și accelerator grafic încorporat, iar i845GL este tot pe vechiul FSB de 400 MHz, dar are în plus noul accelerator grafic încorporat. Este ușor de înțeles că i845G se vrea o replică pentru SiS650 pe piața chipset-urilor cu grafică încorporată. Plăcile cu video-on-board sunt destul de contestate din cauza performanțelor mici în aplicații ce folosesc 3D, dar acestea reprezintă o sursă bună de câștig (să ne gândim că o firmă vrea să cumpere pentru un nou sediu 500 de calculatoare, cu siguranță va opta pentru plăci cu video integrat, datorită prețului mult mai mic).

UNDE ESTE SUPTUL PENTRU DDR333?

În dreptul tipului de memorie suportată găsim specificate memoriile PC133 SDRAM, DDR200 și DDR266. Pentru suport DDR333 Intel a anunțat chipset-ul Springdale (a cărui dată de lansare este în ultimul trimestru al acestui an, producția sa de masă urmând a debuta la începutul anului viitor) ce va fi

acompaniat de ICH5 (care are în specificații suport pentru Serial ATA și 8 porturi USB 2.0). Încă o surpriză o reprezintă lipsa AGP 8X (concuranța fiind și de data aceasta cu un pas înainte), în locul căruia găsim protocolul normal AGP 2X și 4X Fast Writes.

MAI BUN DECÂT GEFORCE2 MX?

Acceleratorul grafic integrat în i845G lucrează la frecvența de 200 MHz, iar Intel promitea o performanță foarte bună în jocuri 3D. Arhitectura acestuia este construită pe baza unor tehnologii mai mult sau mai puțin noi: Rapid Pixel și Texel Rendering Architecture, Dynamic Video Memory Technology, Zone Rendering Technology, Intelligent Memory Management Technology. Deși are specificații bune 3D, totuși se remarcă lipsa unui Anti-Aliasing hardware sau a motorului T&L. Chiar dacă mulți se întreabă la ce folosește un accelerator grafic integrat performant, deoarece iubitorii de viteză pot cumpăra un GeForce, există totuși și doritorii de 3D la un preț cât mai mic, chiar dacă performanțele nu sunt comparabile cu cele obținute cu o placă video externă.

ICH4 ADUCE USB 2.0

ICH4 a suferit numeroase îmbunătățiri față de ICH2. Cea mai importantă facilitare este suportul pentru 6 porturi USB 2.0 și codec-ul de sunet AC97 actualizat la o versiune cu 6 canale. Mai găsim suport pentru rețea și pentru ATA100. Poate să pară straniu la prima vedere lipsa specificațiilor pentru ATA133, dar dacă ne gândim că Intel este susținătorul tehnologiei Serial ATA vom înțelege pe deplin această omisiune.

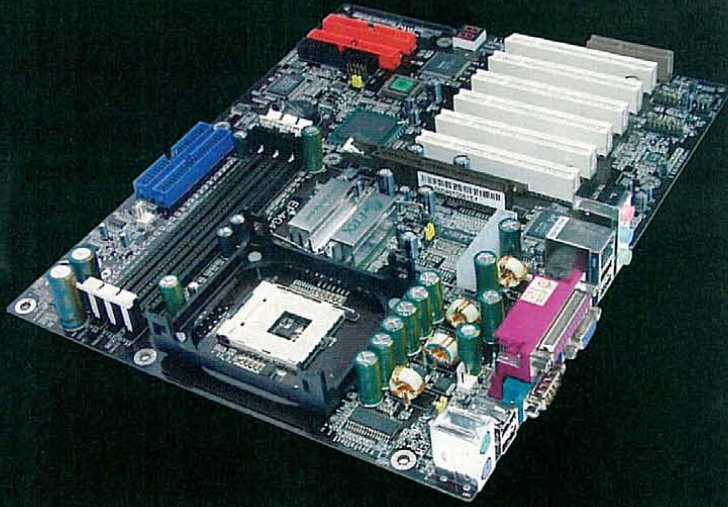
ÎN AȘTEPTAREA PRIMĂVERII

Până anul viitor când Intel va lansa chipset-ul Springdale ale cărui

un nou look



www.Kappa.it



EPoX 4G4A+

141\$^{-TVA} Tehnologia RAID tinde să devină ceva obișnuit

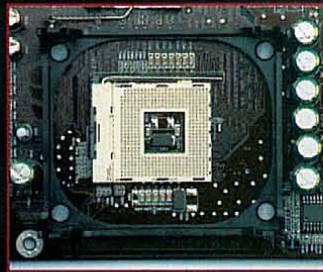
Distribuitor: Romsoft • Tel.: 01-224.03.33 • Web: www.romsoft.ro

Răcire Northbridge



EPoX a ales ca metodă de răcire un radiator prevăzut cu pârghii

Socket procesor



Socketul este înconjurat de condensatori care nu pun probleme la montarea cooler-ului

RTL8100B



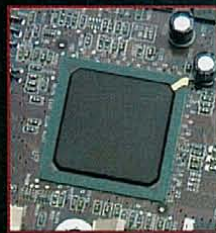
Placa este prevăzută cu lan-on-board

HighPoint HPT372



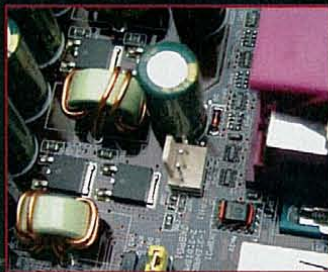
Datorită chipsetului HPT372 placa beneficiază de RAID

Southbridge



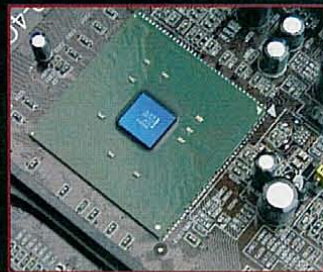
ICH4 beneficiază de suport nativ pentru USB 2.0

Conectori IDE și DIMM-uri DDR



Conectarea cooler-ului la FAN trebuie făcută cu atenție din cauza condensatorului

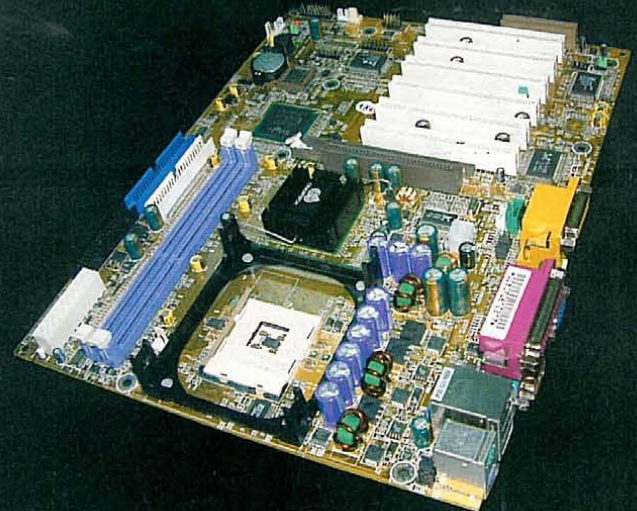
Chipset-ul i845G



Procesor Coppermine integrat? Nu, așa arată chipset-ul i845G

Performanțe sintetice: 0.749 • Jocuri: 0.760 • Dotări: 0.024

1.533

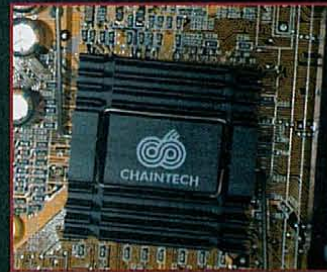


Chaintech 9BJF

113\$^{-TVA} Excelent raport preț/performanță

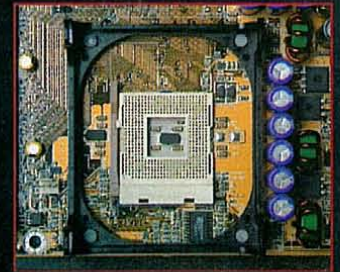
Ofertant: Asbis/Comrace • Tel.: 01-224.05.11/01-321.18.18 • Web: www.asbis.ro/www.comrace.ro

Răcire Northbridge



Un radiator negru asigură răcirea chipset-ului i845G

Socket procesor



Pârghia de la socket este realizată din material plastic

Alimentare 4 pini



Chaintech nu a renunțat la mufa de alimentare cu 4 pini

CMI8738



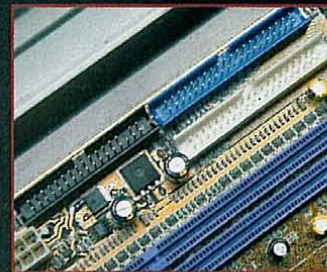
Sunetul este asigurat de un chipset CMedia

Conectori



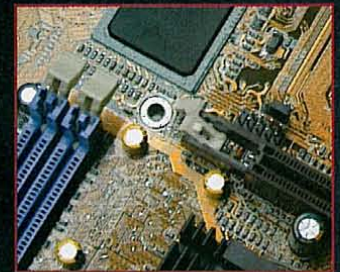
Lângă conectorul serial se află cel VGA

Conectori IDE



Conectorii IDE și FDD sunt bine amplasați în poziție verticală

DIMM-uri



DIMM-urile sunt de calitate, modulele DDR montându-se ușor

Performanțe sintetice: 0.743 • Jocuri: 0.771 • Dotări: 0.02

1.534

Detalii tehnice		
	Epox 4G4A+	Chaintech 9BJF
Chipset	i845G	i845G
FSB	400/533	400/533
Northbridge	GMCH	GMCH
Southbridge	ICH4	ICH4
AGP	1	1
PCI	6	6
CNR	1	1
Tip memorie	266/200	266/200
Memorie maximă	2Gb (3 DIMM)	2Gb (2 DIMM)
ATA	100	100
USB 2.0	4/6	2/6
RAID	HPT372	□
Video onboard	■	■
LAN onboard	RTL8100B	RTL8100B

Overclocking		
	Epox 4G4A+	Chaintech 9BJF
Modificare FSB	90-200 (din 1 în 1)	100-200 (din 1 în 1)
Multiplicator	10X - 17X	10X - 24X
Voltaj procesor	-0.100V; +0.100V	+0.025V - +0.100V
Voltaj AGP	0.1, 0.2, 0.3, 0.4	□
Voltaj DIMM	0.1 până la 0.7	□
Setări BIOS	■	■
Setări jumperi	□	□
Setări dipswitch	□	□

Teste		
	Epox 4G4A+	Chaintech 9BJF
Quake 3*	220.7	225.3
Serious Sam*	112.1	112.5
3DMark2001 SE*	7644	7783
Sandra Memory Int	2077	2088
Sandra Memory Fit	2076	2089
Sandra Dhrystone	3288	3278
Sandra Whetstone	2122	2121
Sandra Disk	27528	24238
PC Mark CPU	4207	4206
PC Mark Memory	3986	3973

* Teste realizate în rezoluția 640x480x16

specificații sunt foarte bune: suport pentru viitorul procesor Prescott cu FSB 667 MHz (în acest caz Intelul schimbând denumirea din FSB - Front Side Bus în PSB - Processor Side Bus), Serial ATA, RAID software, LAN wireless, accelerator grafic integrat îmbunătățit față de cel actual, trebuie să ne mulțumim cu i845G care, să recunoaștem, aduce o bună parte din îmbunătățirile mult așteptate de iubitorii procesoarelor Intel.

DOUĂ INTEGRĂRI ALE LUI I845G

Foarte mulți utilizatori nu consideră sistemele AMD o soluție viabilă pentru nevoile lor, în ciuda performanțelor și a prețului mai mic. Pentru aceștia, procesoarele Intel rămân alegerea ideală datorită stabilității și fiabilității de care acestea au dat dovadă de-a lungul timpului. Intel a ales drumul calității, chiar dacă a trebuit să facă ceva compromisuri în defavoarea performanței, riscând foarte mult deoarece cumpărătorii pun accent în special pe viteza de lucru. Plăcile de bază din acest articol sunt realizate cu noul chipset i845G, iar pentru a face o evaluare completă a acestuia din punct de vedere al performanțelor, am testat cele două plăci cu 3 plăci video (GeForce3 Ti200, GeForce2 MX400 și GeForce2 MX200) și cu acceleratorul grafic integrat.

DOTĂRI ȘI OVERCLOCKING

Surprinde lipsa de pe Epox 4G4A+ a conectorului suplimentar de alimentare cu 4 pini. Dacă la alte plăci acesta era înlocuit cu un conector compatibil cu mufa de alimentare pentru HDD, Epox a considerat că performanțele nu vor fi afectate fără această alimentare suplimentară. Ambele plăci au ales chipset-ul Realtek RTL8100B pentru a oferi suport de rețea. Cu toate că ICH4 are un codec AC97 mult îmbunătățit, Chaintech ne bucură urechile cu ceva superior: chipset-ul CMedia 8738. Pe partea de overclocking 4G4A+ este mult mai bine dotată cu opțiuni de modificare a FSB, a voltajului AGP și memoriei. De remarcat este și suportul RAID oferit de 4G4A+ cu ajutorul Highpoint HPT372, facilitate ce devine tot mai populară și este căutată de utilizatorul obișnuit.

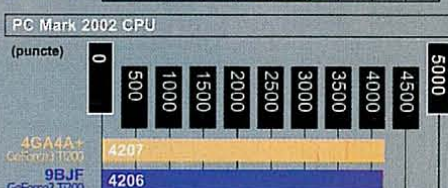
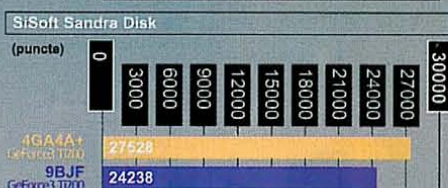
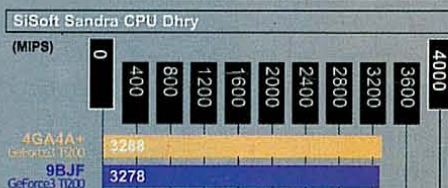
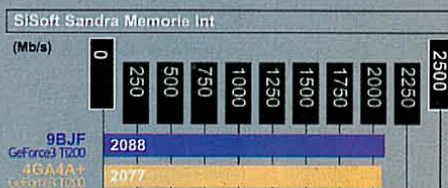
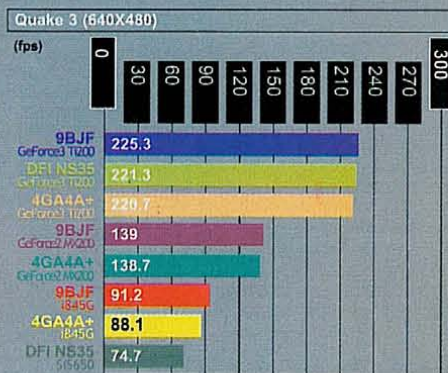
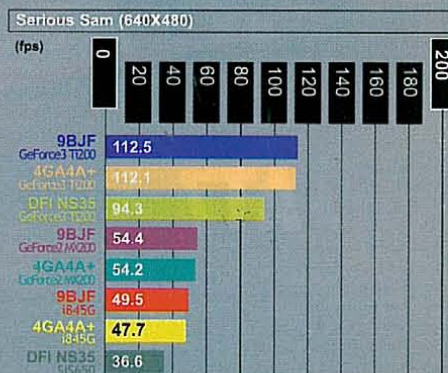
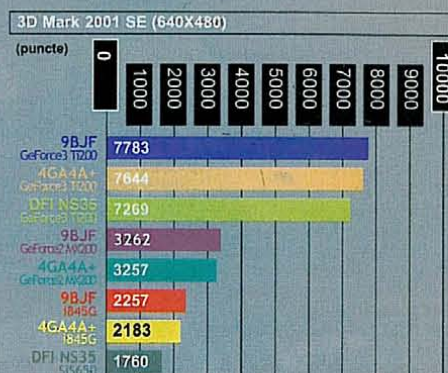
PERFORMANȚE CU VIDEO INTEGRAT?

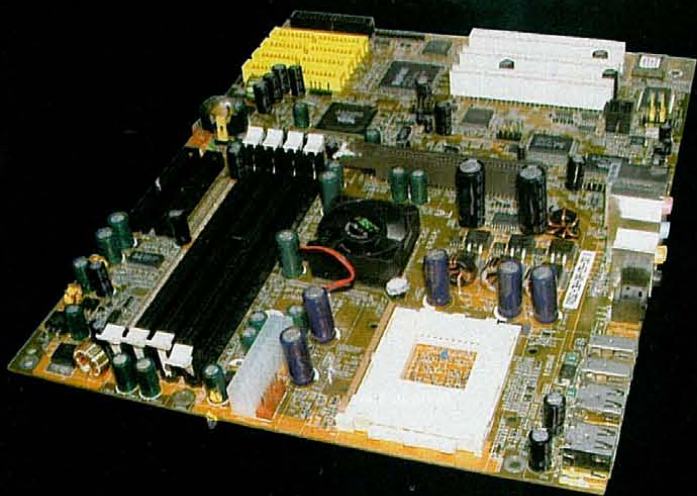
Testele ne-au dezamăgit când am constatat că performanțele acceleratorului grafic integrat sunt mai mici decât cele obținute de GeForce2 MX200. Chaintech 9BJF a obținut cu acceleratorul grafic integrat 2257 puncte în 3DMark 2001 SE față de cele 3262 de puncte realizate cu ajutorul unui GeForce2 MX200. Cu GeForce2 MX400 scorul a fost mai mult decât dublu: 4685 de puncte. În testele de Serious Sam și Quake placa video integrată a reușit să nu coboare sub limita jucabilității în rezoluția de 640x480. Dar pentru segmentul căruia îi este adresată această opțiune video integrată este mai mult decât suficientă, cu toate că Intel a anunțat performanțe 3D deosebite ale chipset-ului i845G.

De asemenea, în cadrul graficelor de performanță, puteți observa și prezența unei plăci, care, chiar dacă nu face parte din testul de față este legată de subiect prin prezența onboard a opțiunii video. Chipset-ul în cauză este cel prezent pe plăcile de bază SiS650 (SiS315), concurența soluțiilor integrate de la Intel. După cum se poate observa, opțiunea SiS este una cu performanțe mult scăzute chiar și față de chipset-ul video integrat de la Intel.

ÎN CONCLUZIE...

Atât Epox 4G4A+, cât și Chaintech 9BJF au reușit foarte bune implementări ale noului chipset i845G, dar din păcate acceleratorul grafic integrat nu se ridică la nivelul așteptărilor, fiind sub performanțele obținute cu o placă video GeForce2 MX200. 4G4A+ a rulat stabil în timpul testelor de overclocking și chiar dacă a obținut rezultate puțin mai mici decât Chaintech, un eventual update de BIOS-uri poate aduce un spor de performanță. De altfel, este cunoscut acest tip de probleme la plăcile ce folosesc chipset-uri sau tehnologii foarte noi. Surpriza vine însă de la Chaintech care, chiar dacă are un preț mic, nu a făcut rabat de la dotări și performanțe, lucru ce dovedește seriozitatea acestei firme și dorința de a deveni un nume important pe piață, nu numai în domeniul soluțiilor pentru integrare.





Abit AT7

161\$^{***} Cine a ascuns conectorii PS/2?

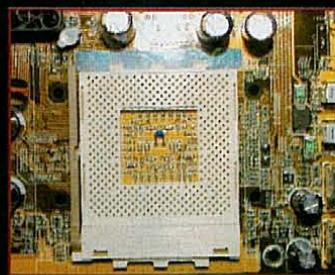
Distribuitor: Tape Computer • Tel.: 01-330.57.83 • Web: www.tape.ro

Răcire Northbridge



Pentru răcirea Northbridge-ului este utilizat un radiator cu ventilator

Socket procesor



Fiind realizată din plastic, părghia trebuie manevrată cu atenție

Baterie



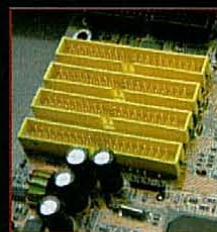
Așezare ingenioasă a bateriei în poziție verticală

HighPoint HPT374



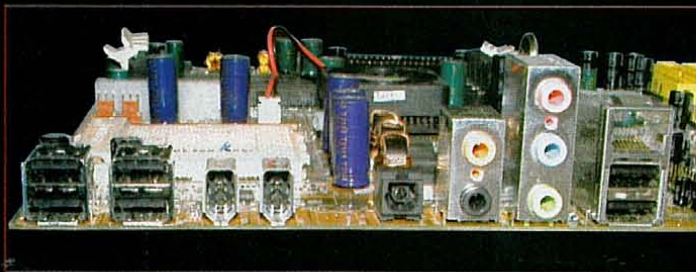
Un chipset RAID dorit de mulți utilizatori

RAID



Avem la dispoziție patru conectori RAID

Conectori



Conectorii serial și PS2 au dispărut, lăsând loc pentru 6 porturi USB și 2 IEEE 1394

Performanțe sintetice: 0.754 • Jocuri: 0.690 • Dotări: 0.058

1.503

VITEZĂ &

Shuttle oferă viteză și overclocking

NU știm cum va arăta viitorul dar putem anticipa. Pe aceeași filosofie s-a bazat și Abit când a conceput placa de bază AT7, încercând cu mult curaj să schimbe radical multe opțiuni și standarde rămase de multă vreme în calculatoarele noastre. Abit a decis ca o primă măsură de anticipare a viitorului eliminarea portului paralel sau a conectorilor PS2 pentru mouse și tastatură. Firma acordă atenție apariției numeroaselor periferice cu conectare USB (mouse, tastatură, imprimantă) ce suplinesc cu succes lipsa compatibilității cu mai vechile dispozitive. Ambele plăci din acest articol au la bază chipset-ul KT333 ce oferă suport nativ pentru ATA133, DDR333 și sunet 5.1. AT7 aduce în plus 6 porturi USB 2.0, 2 conectori IEEE 1394 (FireWire), RAID pe patru canale și lan-on-board.

CURSA DOTĂRIILOR

Pare o diferență destul de mare între AK35GT2R și AT7 în privința sloturilor PCI, prima având 6, iar cea de a doua doar 3, dar sunetul și suportul pentru rețea fiind on board, mai mult de trei plăci nu avem nevoie (un Tuner TV, un modem și o eventuală placă de sunet mai bună). RAID-ul de pe AT7 este posibil grație chipset-ului HighPoint HPT372 în care putem monta 8 dispozitive IDE, care împreună cu cele 4 dispozitive ce se pot monta în conectorii clasici, ajung la o impresionantă sumă de 12 dispozitive IDE ce pot fi folosite fără a utiliza alte adaptoare PCI. Surprinde prezența conectorului pentru vechiul FDD pe această placă din noua generație dar, ironic sau nu, instalarea Windows XP pe o matrice RAID necesită disketa cu drivere HighPoint. În privința layout-ului ambele plăci stau bine, excepție fiind AT7 cu vechea problemă a obstrucționării accesului la DIMM-uri când avem placa video instalată. AK35GT2R respectă în mare măsură designul excelent folosit la AK35GTR. Nici unul din cei doi producători nu s-a mulțumit cu

sunetul 5.1 oferit de KT333: AT7 este dotată cu Realtek ACL 650 (destul de ciudată alegerea Abit), iar AK35GT2R cu CMI8738.

LUPTA PENTRU PUNCTE

Posibilitățile de overclocking sunt foarte mari cu ambele plăci, dar balanța înclină ușor spre AT7 datorită opțiunilor din SoftMenu III ce ne oferă instrumentele necesare pentru operații de mare finețe. În teste AK35GT2R a avut în mod constant rezultate mai bune atât în jocuri cât și în benchmark-urile sintetice, rulând cu o stabilitate ce face invidios și un posesor de procesor Intel. Doar la testul pentru măsurarea performanțelor HDD din SiSoft Sandra, AT7 a obținut un rezultat superior cu 28124 puncte față de scorul de 27132 reușit de AK35GT2R.

AVEM AVANTAJE DIN ELIMINAREA PS/2?

Portul USB a fost proiectat cu mult timp în urmă, însă s-a impus foarte greu pe piață din lipsa dispozitivelor ce beneficiau de acest tip de conectare. Apariția tot mai multor astfel de periferice, în special imprimante, a adus USB-ul în prim plan, iar introducerea noului USB 2.0 a condus la un adevărat boom pe piața dispozitivelor de stocare portabile. Paradoxal, într-un trecut nu foarte îndepărtat Microsoft amenința cu lipsa suportului USB 2.0 din viitoarele sale sisteme de operare. Porturile seriale, PS2 și mai ales cel paralel, frânează sistemele actuale din cursa spre performanță. Abit a avut un curaj imens când a renunțat la aceste porturi obligând pur și simplu utilizatorii să aleagă trecerea la dispozitive ce profită de noile moduri de conectare USB. Cu toate acestea, o parte din utilizatori mai folosesc și alte dispozitive ce au conectare serială sau paralelă ce devin inutilizabile pe noua placă. Există într-adevăr adaptoare pentru aceste porturi vechi, dar unde mai există progresul obținut? Este de apreciat

VIITOR

În timp ce Abit privește în viitor

totuși că Abit nu a riscat mai mult, adăugând interfață SCSI, fapt care ar fi îndepărtat fără îndoială placa AT7 de utilizatorul obișnuit.

COMPATIBILITATE SAU PROGRES

Atât AK35GT2R, cât și AT7 ne-au făcut o impresie foarte bună pe parcursul testelor. Cel care este puțin mai conservator și dorește compatibilitate și stabilitate, va alege fără îndoială placa Shuttle AK35GT2R, ce a demonstrat

performanțe ridicate. Doritorului de nou, ce nu ține cont de compatibilități cu trecutul, îi va face plăcere să-și monteze în carcasa calculatorului, placa AT7, cu cele 10 porturi USB (1.1 și 2.0 împreună) și fără nici o urmă din vechii conectori. Tabelul comparativ de mai jos vă arată în plus și raportul în care cele două plăci s-au situat față de campioana numărului trecut, soluția Gigabyte GA-7VRXP.

Detalii tehnice

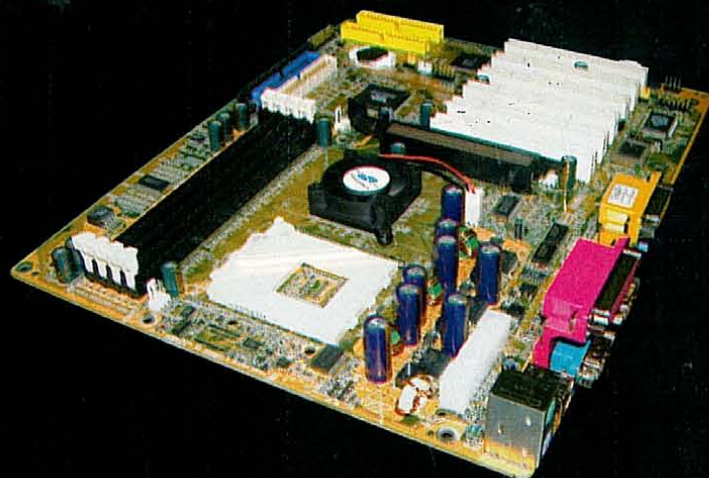
	AT7	AK35GT2R	GA-7VRXP
Chipset	KT333	KT333	KT333
FSB	266/200	266/200	266/200
Northbridge	VT8366	VT8366	VT8366
Southbridge	VT8233A	VT8233A	VT8233A
AGP	1	1	1
PCI	3	6	5
CNR	□	□	□
Tip memorie	DDR333/266/200	DDR333/266/200	DDR333/266/200
Memorie maximă	4Gb (4 DIMM)	4Gb (4 DIMM)	3Gb (3 DIMM)
ATA	133/100/66	133/100/66	133/100/66
USB 2.0	4/6	0/0	4/4
Firewire	2	□	□
RAID	HTP374	HTP372	PDC20276
Audio onboard	RealTek ALC650	CM18738	Creative CT5880
LAN onboard	RealTek8100B	□	RealTek8100B

Overclocking

	AT7	AK35GT2R	GA-7VRXP
Modificare FSB	100-250 (din 1 în 1)	100-200 (din 1 în 1)	100-200 (din 1 în 1)
Multiplicator	5X - 13X	5.5X - 12.5X	5.5X - 12.5X
Voltaj procesor	1.100V-1.850V	1.100V-1.850V	+5%, +7%, +10%
Voltaj AGP	□	□	□
Voltaj DIMM	2.55, 2.65, 2.75, 2.85	2.55, 2.6, 2.7	□
Setări BIOS	■	■	■
Setări jumperi	■	□	□
Setări dipswitch	□	□	■

Teste

	AT7	AK35GT2R	GA-7VRXP
Quake 3*	229.7	237.8	234.5
Serious Sam*	156.6	158.4	156.3
3DMark2001 SE*	8644	8776	8738
Sandra Memory Int	2058	2066	2039
Sandra Memory Flt	1945	1971	1935
Sandra Dhrystone	4227	4226	4228
Sandra Whetstone	2120	2121	2122
Sandra Disk	28124	27132	25734
PC Mark CPU	4600	4652	4639
PC Mark Memory	3139	3228	3223



Shuttle AK35GT2R

110\$+TVA Stabilitate de invidiat

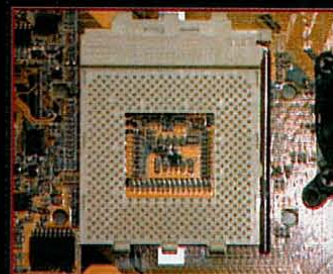
Ofertant: ETA2U • Tel.: 056-22.02.87 • Web: www.eta2u.ro

Răcire Northbridge



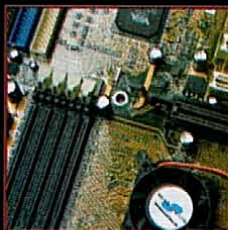
Deși KT333 nu se încălzește tare, Shuttle a dotat totuși acest chipset cu un cooler

Socket procesor



Spațiul din jurul socket-ului permite folosirea unor coolere mari

DIMM-uri



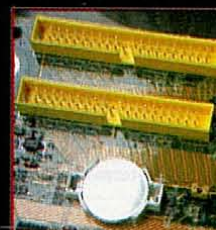
Sloturile DIMM sunt cam rigide

HighPoint HPT372



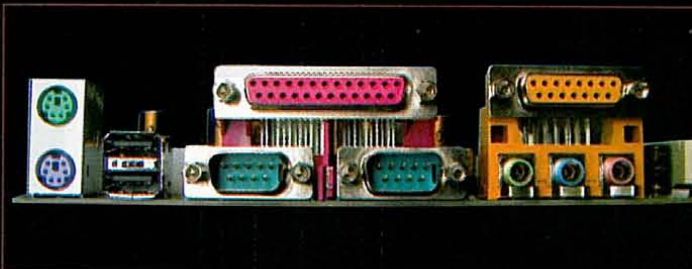
Chipset-ul care asigură suportul pentru tehnologia RAID

RAID



Conectorii RAID ne permit instalarea până la 4 unități IDE

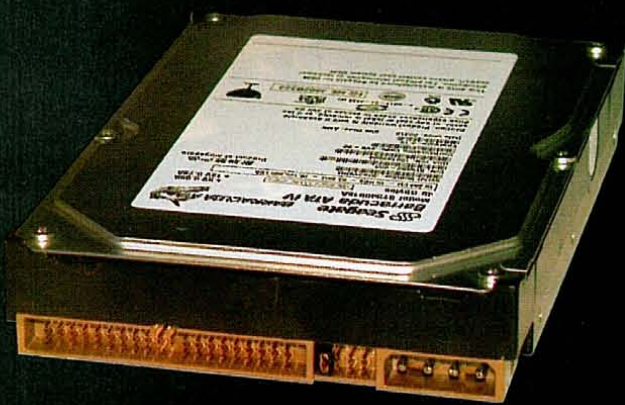
Conectori



Conectorii PS2 pentru mouse și tastatură, 2 porturi USB, paralel și serial, conectorii audio

Performanțe sintetice: 0.759 • Jocuri: 0.705 • Dotări: 0.036

1.500

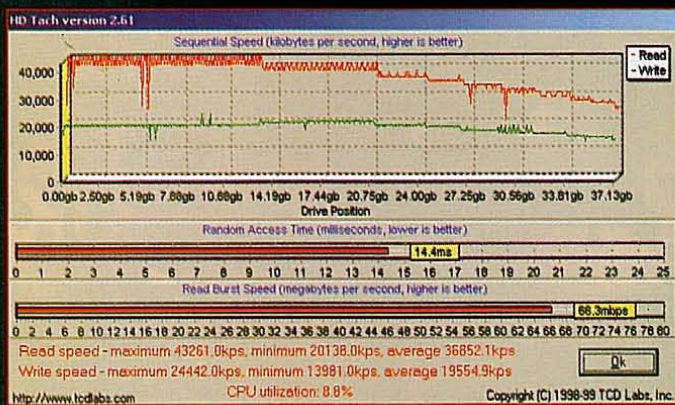


Seagate BARRACUDA ATA IV

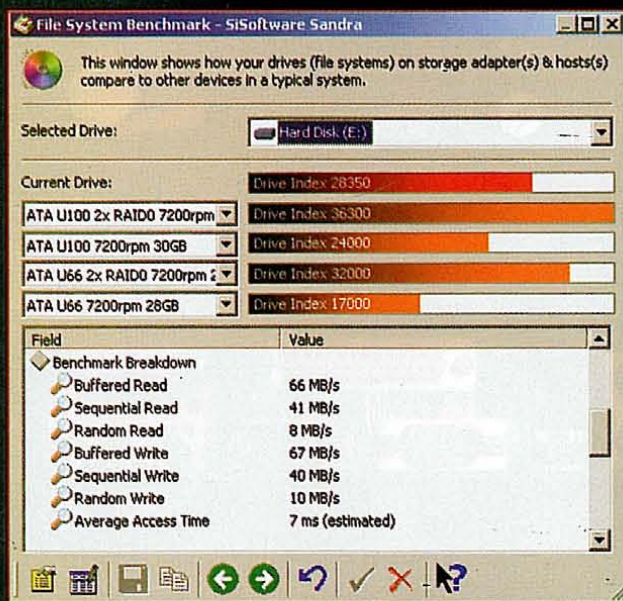
83\$^{+TVA} Performanțe bune și zgomot foarte redus

Distribuitor: Elko Tech • Tel.: 01-224.60.94 • Web: N/A

Ofertant: UltraPro • Tel.: 01-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro



Rata de transfer la citire scade la jumătate în momentul în care citirea a ajuns la centrul discului



Avantajul acestui drive este dat de citirea și scrierea buffered, iar scrierea și citirea aleatorii sunt mai mici decât în modelul SCSI

RĂZBOIUL

Care este interfața ideală pentru

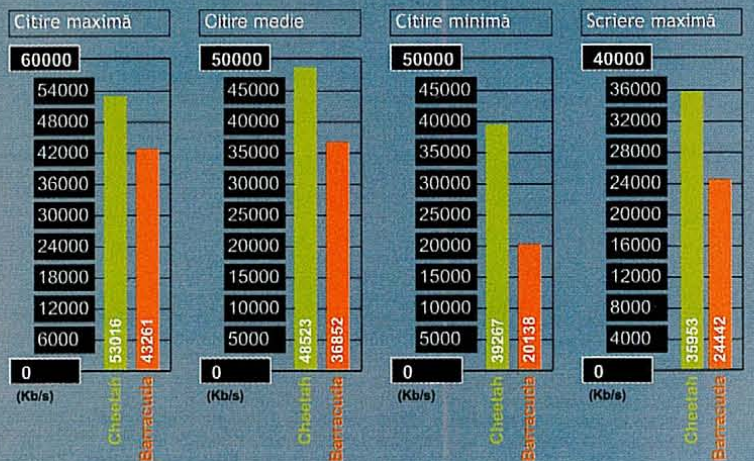
UNUL dintre modelele cele mai apreciate de pe piață sunt unitățile HDD produse de firma Seagate din seriile Barracuda și Cheetah. Pentru că este vorba de un test comparativ, am ales de la această firmă ambele modele, IDE și SCSI, întrucât beneficiază la partea mecanică de aceeași tehnologie și diferențele constructive între ele sunt relativ mici. Pentru a fi cât mai puțin subiectivi, la testare am folosit 3 programe diferite, acestea fiind SiSoftware Sandra 2002 Plus, HD Tach 2.61 și Intel Iometer, unde chiar dacă rezultatele nu au fost aceleași variațiile valorilor obținute au avut o direcție comună la toate 3 teste.

IDE
Unitatea IDE este modelul Seagate Barracuda ATA IV, cu o capacitate de 40 Gb interfață ATA 100 și 7200 rpm, un hard disk care la testul comparativ cu celelalte unități IDE nu a obținut rezultatele cele mai bune, dar este dotat cu o mecanică foarte bună ce-i conferă un zgomot mult mai redus față de celelalte unități. În Sandra 2002 Plus unitatea IDE s-a dovedit mai bună la scrierea și citirea buffered (adică un cache făcut în memoria sistemului) decât unitatea SCSI, însă la citirea și scrierea aleatorie a ieșit cu peste o treime mai slabă decât hard disk-ul SCSI. Acolo unde este nevoie cel mai mult de rata de transfer, adică la citirea aleatorie pe o unitate care are și un grad de fragmentare mare și prin urmare cache-ul propriu, nu

mai este folosit eficient, unitatea IDE fiind învinsă de către cea SCSI. La testul Intel Iometer se observă că raportul comunicării cu controller-ul este de 95,99 I/O pe secundă. Testul HD Tach evidențiază același raport al diferențelor dintre cele două unități, astfel că valorile medii de scriere și citire sunt mai mici decât la unitatea SCSI. De remarcat și gradul de utilizare al procesorului care este mai bun la unitatea IDE, deoarece nici unul din teste nu a utilizat hard disk-ul în mod multitasking, adică de accesare a unității de mai multe ori simultan, unde hard disk-ul IDE ar fi ieșit și aici mai slab. Hard disk-ul IDE rămâne totuși cea mai bună soluție pentru un calculator personal ce va fi folosit la jocuri, aplicații multimedia sau office, având un pret mult mai accesibil.

SCSI
Unitatea SCSI este modelul Cheetah 36ES Ultra160 SCSI cu o capacitate de 18,35 Gb și 10.000 rpm, ce este construit după o tehnologie identică cu cea IDE, folosind deci tot un motor SoftSonic, diferențele principale fiind controller-ul și viteza de rotație. Rezultatele, după cum reies din teste, nici măcar nu se apropie de valoarea de 160 Mb/s, dar oricum sunt superioare modelului IDE. La testul Sandra 2002 Plus unitatea s-a dovedit inferioară celei IDE la citirea și scrierea buffered, dar la citirea și scrierea aleatorie hard disk-ul SCSI a ieșit superior față de cel IDE, dată fiind și

* Graficele conțin rezultate din testul efectuat cu HD Tach, versiunea 2.61



CONECTĂRII & INTERFEȚELOR IDE 7200 RPM VS SCSI

calculatorul și hard diskul tău?

viteza de rotație mai mare a platanului. Celelalte două teste au evidențiat o ușoară creștere a utilizării procesorului, dar și rezultatele obținute sunt mai bune. Timpul de acces la hard disk-ul Cheetah, care este de 8,4 ms față de 14,4 ms al modelului Barracuda din testul HDTach, este un atu în plus față de cel IDE, contribuind din plin la creșterea performanțelor. Dacă nu este folosită într-un mediu multitasking, unde trebuie rulate multe aplicații în același timp, unitatea SCSI nu își are rost (de exemplu în calculatorul unui gamer). Astfel, toate avantajele hard disk-urilor SCSI față de cele IDE le recomandăm mai mult pentru folosirea în calculatoare de tip server, dar

diferența de preț prea mare față de unitățile IDE nu pare justificabilă.

CONCLUZIE

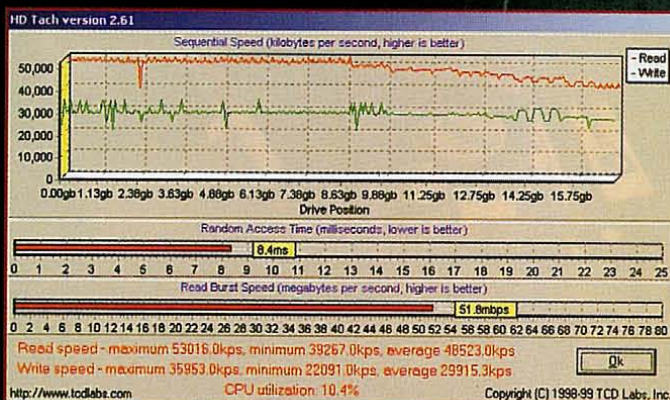
Deși funcționează mult mai bine la utilizarea multitasking, unitatea SCSI nu își merită prețul, care este umflat în plus și de achiziționarea unui adaptor SCSI, utilitatea sa rămânând tot în seama serverelor aflate de obicei în proprietatea unor firme, care pot cheltui mai ușor banii necesari pentru achiziționarea produselor adresate sectorului profesional. Pentru utilizatorul de rând, soluția rămâne tot hard disk-ul IDE, care funcționează aproape la fel de bine ca cel SCSI în aplicațiile multimedia.



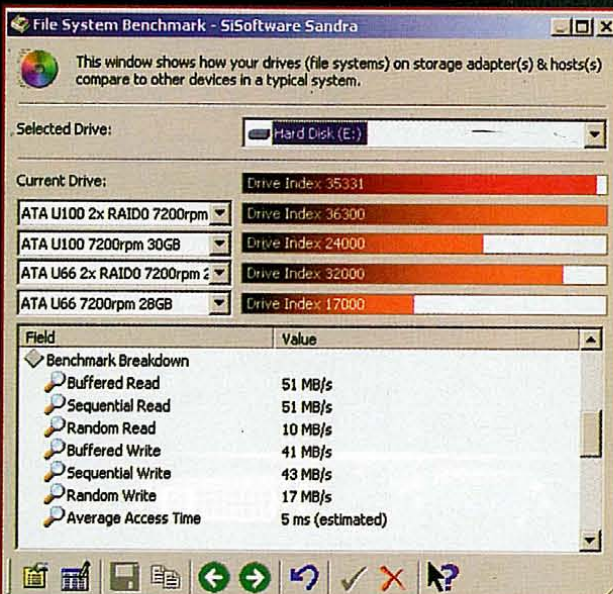
Seagate CHEETAH ST318406LW

2415[™] Performanțele nu justifică prețul atât de mare

Distribuitor: Elko Tech • Tel.: 01-224.60.94 • Web: N/A



Diferențele de scriere și de citire de la marginea discului la centru sunt mult mai mici decât la Seagate Barracuda

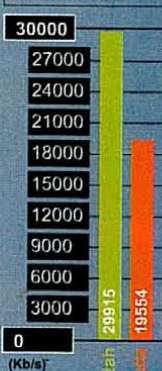


Observăm că citirea secvențială se face la fel de bine ca cea buffered iar scrierea aleatorie evidențiază o diferență mare în plus față de modelul IDE

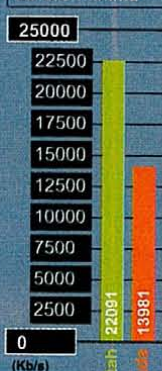
Rezultatele testelor

	Seagate Barracuda ATA IV	Seagate Cheetah ST318406LW
SiSoft Sandra		
Citire buffered (Mb/s)	66	52
Citire secvențială (Mb/s)	41	51
Citire aleatorie (Mb/s)	8	10
Scriere buffered (Mb/s)	67	41
Scriere secvențială (Mb/s)	40	43
Scriere aleatorie (Mb/s)	10	17
Timp mediu acces (ms)	7	5
Intel Iometer		
Total I/O pe secundă	95.99	150.98
Rată medie de transfer	0.19	0.29
Timp mediu răspuns I/O (ms)	10.4149	6.6208
Timp maxim răspuns I/O (ms)	270.6629	869431
Grad utilizare procesor (%)	1.02	3.15
HDTach		
Viteză citire maximă (kps)	43261	53016
Viteză citire minimă (kps)	20138	39267
Viteză citire medie (kps)	36852.1	48523
Timp acces aleator (ms)	14.4	8.4
Viteză scriere maximă (kps)	24442	35953
Viteză scriere minimă (kps)	13981	22091
Viteză scriere aleator (kps)	19554.9	29915
Grad utilizare procesor (%)	8.8	10.4

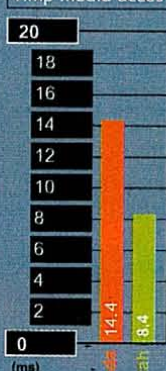
Scriere medie



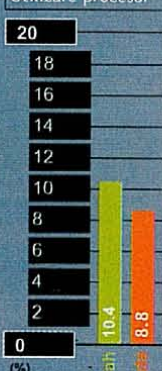
Scriere minimă



Timp mediu acces



Utilizare procesor





Leadtek Winfast A250LE TD

195\$^{+TVA} Overclocking la limita extremă

Distribuitor: Skin Media • Tel.: 01-231.50.97 • Web: www.skin.ro

Cooler chipset + memorie



Cooler-ul foarte mare care se extinde și peste memorii ajută la o răcire eficientă

Radiator memorie



Un radiator pentru memorii există și pe spatele PCB-ului

Memorie



Memorie Hynix la 4ns care a permis ridicarea frecvenței la 601MHz

Utilitar de overclocking



WinFox 2 este utilitarul pentru overclocking ce poate fi folosit la toate plăcile video produse de firma Leadtek. Modul de utilizare este similar cu al altor utilitare, și anume prin modificarea poziției celor două cursoare care indică frecvența procesorului și a memoriei.

BIOS



BIOS-ul este folosit pentru păstrarea parametrilor de funcționare

Conectori



Cei trei conectori DVI, TV-Out și VGA

Performanțe jocuri: 1.731 • Dotări: 0.02

1.751

REVELAȚIE

Cel mai recent chipset GeForce4

CEI doi candidați ai testului din acest număr sunt Gainward Ultra/650 XP GS și Leadtek WinFast A 250LE TD care au la bază chip-ul GeForce4 Ti4200. Deoarece GeForce3 Ti500 nu se mai fabrică, urmașul cel mai apropiat ca performanțe este GeForce4 Ti4200, de aceea am hotărât să facem o comparație între cele două modele de plăci video care sunt destul de apropiate ca performanțe, după cum se va vedea din testele efectuate.

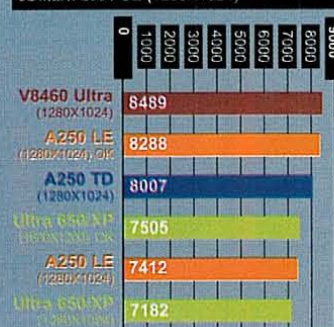
Chiar dacă în momentul de față nu includ cele mai noi specificații, chip-urile GeForce4 de la nVidia continuă să domine piața, oferind cel puțin pentru moment cea mai rapidă soluție, până la apariția lui R300 sau NV30. Deși diferențele între modelele ale aceleiași generații de plăci video se văd mai clar în benchmark-uri, mai mult ca sigur că în jocuri nu veți simți aproape nici o diferență între un GeForce4 Ti4200 și un GeForce4 Ti4400. De menționat că nu există nici o diferență legată de funcțiile hardware suportate de cele trei modele GeForce4 Ti (4200, 4400, 4600), toate având suport complet pentru DirectX 8.1 și incluzând a doua treaptă Transform & Lightning.

MAI RAPIDĂ DECÂT GEFORCE TI 4400

Leadtek a lansat seria de plăci video cu chip GeForce4 Ti4200 sub numele de WinFast A250LE TD, care beneficiază, ca și celelalte modele, de un cooler foarte eficient ce se extinde și peste memorii acoperind foarte mult PCB-ul. Designul este unul reușit, dimensiunile cooler-ului având un efect real asupra răcirii

PCB-ului. Avantajele principale ale acestei plăci sunt stabilitatea și posibilitatea de overclocking mult peste valorile prescrise de producător, susținute de o răcire eficientă și de viteza memoriei care este de 4ns. Astfel am reușit să ridicăm frecvența memoriei de la 513MHz până la 601MHz fără probleme și a procesorului, de la 250MHz la 310MHz. Utilitarul folosit pentru overclocking este WinFox 2, care poate fi găsit pe CD-ul cu drivere al plăcii. Se pot folosi și alte utilitare sau programe de tweak fără probleme. În urma acestor modificări placa a devenit mai rapidă decât orice model cu chip GeForce4 Ti4400, plasându-se foarte aproape de GeForce4 Ti4600. Pentru a face o comparație puteți arunca o privire în numărul 32 al revistei la pagina 40, unde am testat un model GeForce4 Ti4400, chiar de la Gainward sau în numărul 31 la pagina 42, unde este testat modelul A250TD de la Leadtek. În acest caz ne putem întreba de ce ne-ar trebui un Ti4400 când avem la dispoziție un Ti4200, care, overlock-at îl depășește ca performanțe. La frecvențele normale de funcționare placa a obținut 7412 puncte în 3DMark 2001 SE la rezoluția de 1280X1024. Calitatea afișării 2D la acest model este foarte bună, obținând în testul Video2000 un scor de 2233 de puncte. Dotarea software include un pachet format din drivere și cele două jocuri - DroneZ și Gunlok. În plus, în cutia în care este livrată placa video, se mai găsesc: un CD cu drivere și utilitare (WinFox, WinFast DVD, Colorific, 3Deep), manualul de utilizare, un scurt ghid de instalare, un cablu AV,

3DMark 2001 SE (1280X1024)



3DMark 2001 SE (1600X1200)



LA TI4200

devine campion la overclocking

un cablu S-Video și un cablu adaptor S-Video/AV. Principalele avantaje care recomandă această placă sunt prețul și posibilitatea de overclocking care poate crește performanțele peste nivelul unui GeForce4 Ti4400.

FACILITĂȚI ȘI DOTĂRI REUȘITE

Modelul de la Gainward are un design orientat mai mult spre un preț cât mai scăzut, decât spre posibilitatea de overclocking, deoarece memoriile nu au radiatoare pentru răcire, iar cooler-ul activ al procesorului este mic în comparație cu modelul WinFast A250LE TD. Un avantaj este cantitatea de RAM utilizată, care este de 128Mb DDR, produsă de Samsung, dar care funcționează la o frecvență mai mică. Prin urmare placa de la Gainward a avut rezultate mai slabe în teste, după cum reiese și din graficul de mai jos, dar pentru a vedea cât ar fi scos această placă dacă am fi testat-o de pe picior de egalitate cu WinFast A250LE TD, am ridicat frecvența memoriei la 513MHz. Nu în mod surprinzător performanțele plăcii le-au depășit pe cele ale modelului WinFast A250LE TD. Astfel că, în timp ce placa WinFast A250LE TD obținea 7412 puncte în 3DMark 2001 SE, placa Ultra/650 XP GS de

la Gainward a depășit-o cu 93 de puncte, însă, cum spuneam beneficiind de overclocking. Totuși, în timpul testului, memoriile s-au încins foarte tare și nu ne-am permis să ridicăm frecvența mai sus, deci acest overclocking nu poate oferi în mod cert performanțe de durată. Prin urmare, nu vă recomandăm să ridicați frecvența memoriei prea mult dacă doriți să beneficiați cât mai mult de serviciile acestei plăci. Calitatea 2D este mai bună la modelul de la Gainward, obținând în Video Mark 2000 - 2252 de puncte față de 2233 ale plăcii WinFast. Pe partea de dotări placa de la Gainward stă mai bine deoarece include în plus un coder TV, facilitate pe care modelul WinFast A250LE TD nu o are. Conectica plăcii este formată din TV-Out, TV-In, DVI și VGA. În cutia în care este livrată placa se mai găsesc: WinDVD, WinCoder (utilitar pentru captură), WinProducer și jocul Serious Sam. Utilitarul folosit pentru overclocking este Panel32 care se găsește pe CD-ul cu driverele plăcii. Deși placa Gainward este un produs de calitate, avantajele oferite de cei 128Mb RAM și TV-In devin neinteresante în momentul în care știi că placa poate oferi mai mult ca performanță și nu poți profita de ea din cauza lipsei unei răciri eficiente.

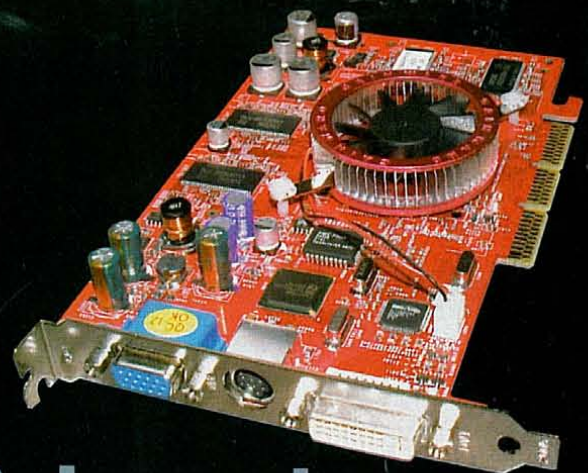
Rezultatele testelor

	Leadtek WinFast A250LE TD	Gainward Ultra/650XP GS
3DMark 2001 SE (1280X1024)	7412 (puncte)	7182 (puncte)
3DMark 2001 SE (1600X1200)	5865 (puncte)	5579 (puncte)
Quake3 HQ (1280X1024) (fps)	150.8	145
Quake3 HQ (1600X1200) (fps)	116.8	110.4
Serious Sam (1280X1024) (fps)	101.2	96
Serious Sam (1600X1200) (fps)	75.3	70.1
Video Mark 2000	2233	2252

Quake3 HQ (1280X1024)



Quake3 (1600X1200)



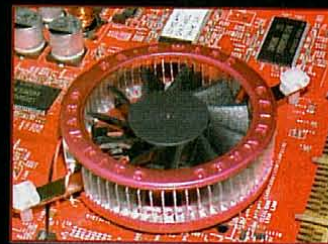
Gainward PowerPack Ultra/650XP GS

300Euro-TVA Performanțe bune și dotări rezonabile

Distribuitor: Depozitul de Calculatoare • Tel.: 01-221.73.77 • Web: www.itshop.ro

Distribuitor: UltraPro • Tel.: 01-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro

Cooler chipset



Nu tocmai potrivit pentru overclocking

Radiator memorie



Spre deosebire de modelul A250LE, placa Gainward nu are radiator pe memorii

Memorie



Lipsa radiatorului nu a permis ridicarea frecvenței peste 515MHz

BIOS



BIOS-ul, un alt producător, dar aceeași funcție: păstrarea parametrilor plăcii

Utilitar overclocking



Este folosit pentru modificarea frecvenței procesorului și a memoriei prin schimbarea poziției celor două cursoare. Poate fi folosit și la alte plăci video cu chipset GeForce.

Conectori



De la stânga spre dreapta se pot vedea conectorii VGA, TV-Out/TV-In și DVI

Performanțe jocuri: 1.660 • Dotări: 0.015

1.675

DVDX

A devenit mania DivX
suficientă pentru a
face inutilă prezența
unităților DVD?
Calitatea DVD încă o
domină pe cea DivX
însă raportul cost /
performanță înclină
balanța în favoarea
celui de-al doilea.

Cât de mult avem nevoie de o unitate DVD

ÎN ziua de azi mai toată lumea încearcă să se integreze pe cât posibil în era digitală, unde tehnologia vine în sprijinul nostru pentru a ne face viața de zi cu zi mai ușoară. Tot mai mulți viitori utilizatori ai computerului doresc să își cumpere unul dotat cu toate cele convenite, majoritatea cu nobile scopuri de a se distra. Interesul pentru unitățile CD-ROM este în scădere, singurul mod în care va mai supraviețui o vreme fiind exemplarele care pot scrie CD-uri. Pe de altă parte, progresul în domeniul calculatoarelor a făcut posibilă apariția de noi tehnologii multimedia, care sunt aduse la îndemâna noastră cu prețuri din ce în ce mai scăzute. Astfel că DVD-ul, un dispozitiv care nu de mult apărea ca un produs greu accesibil din cauza prețului piperat la care se găsea pe piață, a ajuns să fie comercializat la prețuri mai mici și decât un CD-Writer. DVD-ul este fără îndoială liderul neîncoronat al regatului multimedia și, odată cu apariția pe piață a dispozitivelor DVD-RW, supremația sa va deveni incontestabilă. Totuși, unitățile DVD se impun mai greu pe piață decât au reușit unitățile CD-ROM, în momentul apariției acestora, și mai ales la noi în țară unde 20-25\$ pentru un film pe DVD este un preț cam mare în raport cu veniturile multora dintre noi. Un alt avantaj care ar putea fi luat în considerare este posibilitatea ca marile companii producătoare de software să își comercializeze produsele pe suport DVD, având ca motivație capacitatea mare de stocare, dar până în momentul de față cazurile sunt destul de rare.

MODURI DE CONSTRUCȚIE ALE DISCURILOR DVD

Discurile DVD sunt de două tipuri: Single Layer și Double Layer. Un disc Single Layer are o singură suprafață de citire pe care sunt stocate datele, dar în unele cazuri filmele vin prezentate pe același disc în două formate de vizionare, 4:3 și 16:9, care nu încap pe aceeași suprafață de citire. Pentru aceste filme au fost folosite discuri Single Layer scrise pe ambele fețe, pe o parte fiind filmul cu aspectul 4:3, iar pe cealaltă parte același film cu aspectul 16:9. Discurile Double Layer sunt formate din două suprafețe de citire suprapuse una peste alta pe aceeași parte a discului

SISTEMUL DE TEST

Sistemul de test este același pe care l-am folosit și la testarea plăcilor video și este compus din: placă de bază ABIT KR7A, procesor AMD Athlon XP 1800+, 2 module de memorie de 128 MB DDR, un HDD Seagate Barracuda ATA IV de 20Gb, toate alimentate de la o sursă de 300W. Unitățile DVD testate au fost conectate pe al doilea canal IDE cu ajutorul unui cablu care suportă ATA 100, deoarece printre candidați există și cu interfață ATA 100. Sistemul de operare instalat este Windows XP Professional cu ultimele drivere de chipset VIA 4In1 4.38, iar programele de testare folosite au fost NERO CD Speed, NERO DVD Speed și Sandra 2002 Plus. Testele au fost făcute pe rând la fiecare unitate în parte, folosind ca CD - CD-ul revistei nr.31, un DVD Single Layer și un DVD Double Layer pentru a evidenția și performanțele la citirea celui din urmă.

IMPĂRȚIREA ZONALĂ

- Împărțirea zonală se face astfel:
- Zona 1: U.S și Canada,
 - Zona 2: Japonia, Europa, Africa de Sud/Mijloc/Est inclusiv Egipt
 - Zona 3: Asia de Sud-Est, Asia de Est și Hong Kong
 - Zona 4: Australia, Noua Zeelandă, Insulele din Pacific, America Centrală, America de Sud și Insulele Caraibe
 - Zona 5: Rusia, India, Korea de Nord, Mongolia
 - Zona 6: China





UltraPRO Computers

ASUS 16X DVD-ROM

Creating Fabulous PC MultiMedia World

DVD-VIDEO

AC3

DVD-DATA

DVD-GAMES

DTS



ATA-100
Supported

16x DVD-ROM/48X CD-ROM

- Cea mai rapidă interfață existentă: ATA-100
- Suportă discuri: DVD-R/RW, DVD și CD-R/RW
- Sistem anti-vibrații patentat de ASUS: DDSS II
- Tehnologie "AI Auto Speed Adjustment" încorporată
- Gratuit: Ultimul program Player DVD de la ASUS
- Extragere digitala audio rapidă



CD-S520
52x CD-ROM



CRW/1610A
16x10x40 CD-RW

K Tech Electronics, Bucuresti, Calea Grivitei 397, Tel.: 01-22.44.535

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; **BRASOV,** ● Bd. 15 Noiembrie nr. 37, Tel.: 068.47.22.88; ● Bd. Republicii nr. 15, 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; **IASI,** ● Str. Banu nr. 8, Tel.: 032-266.343, **PITESTI,** ● Bd Republicii Bl. G1 (Casa Cartii), Tel.: 048-223,728; **PLOIESTI,** ● Piata Victoriei nr. 16 parter, Magazin Mercur, Tel.: 044-11.32.33; **TIMISOARA,** ● Piata Marasti 1-2, Tel.: 056-430.599.

● Magazin UltraPRO

● Distributie zonala

înmând astfel o capacitate de stocare mai mare, aproape dublă. Citirea se face mai întâi pe suprafața din exterior, de la centrul discului către margini, iar în momentul în care fascicolul laser a atins capătul track-ului dinspre marginea discului este focalizat imediat pe a doua suprafață de citire de sub prima, iar citirea va continua evident de la margine către centrul discului. Discurile Double Layer sunt folosite pentru filmele de mai lungă durată, unde și capacitatea fișierelor este mai mare și nu ar fi încăput pe un disc normal Single Layer. Capacitatea unui disc Single Layer este de aproximativ 4,7Gb, iar la Double Layer este de aproape 8,6Gb. Discurile Double Layer se citesc la o viteză mai mică decât cele Single Layer, deoarece citirea celui de-al doilea strat se face prin primul strat care este semitransparent și se comportă ca un obturator pentru fascicolul laser. De menționat că nu există nici o diferență între datele care pot fi scrise pe un DVD și cele de pe un CD normal. Ceea ce se poate scrie pe CD se poate scrie și pe DVD, de la poze până la fișiere MP3. Închiptuiți-vă câte MP3-uri ar încapa pe un singur disc DVD. Se pot scrie combinații de fișiere cu extensia vob și orice alt gen de fișier.

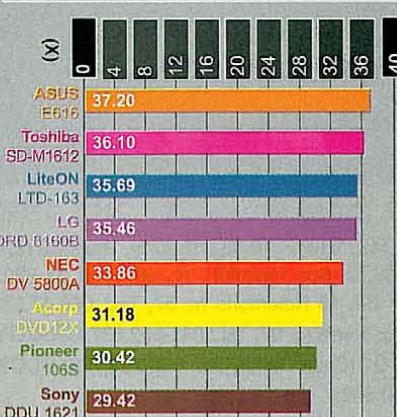
REGION PROTECTION CODE

Region Protection Code este un factor care trebuie luat în seamă foarte serios în momentul achiziționării unei unități DVD, necunoașterea termenului și folosirea aparatului fără a ține cont de acest lucru se va reflecta în imposibilitatea vizionării anumitor filme. Pentru mulți care își procură unități DVD, fără să se documenteze despre protecția zonală aplicată filmelor comercializate pe suport DVD, acest termen este o necunoscută până în momentul în care observă că nu mai este posibilă vizionarea anumitor filme din colecția personală pe care au cheltuit o grămadă de bani. Region Protection Code este o metodă folosită de industria cinematografică pentru a face imposibilă vizionarea unui film dintr-o zonă pe un player din altă zonă. Există 6 zone în care au fost încadrate toate țările de pe glob. De exemplu, în America unde este Zona 1 filmele care au rulat la cinematografe urmează să fie comercializate și pe DVD, deci un film Zona 1 poate fi vizionat doar pe aparate produse și vândute pentru această zonă, și nu în țările europene unde este Zona 2. Diferențierea zonală se face prin intermediul firmware-ului după vizionarea unui număr de 5 filme. La cumpărarea unei unități DVD există posibilitatea de schimbare a zonei de 5 ori, număr suficient pentru ca utilizatorul să se decidă pe ce zonă va rămâne, după care, la a cincea schimbare va apărea și inevitabil, blocarea definitivă a unității DVD. Însă ca de obicei hackerii și-au făcut simțită prezența și pe aici. Ca urmare, au apărut pentru diferite unități DVD firmware-uri free, care fac ca unitatea respectivă să nu mai reacționeze la schimbările de zonă, dar acest lucru funcționează de minune la unitățile DVD pentru computere și nu prea la cele stand-alone. O unitate DVD care se va bloca pe o zonă se mai numește și unitate RPC2, iar cele free se numesc RPC1. Și asta nu este totul, contorizarea zonală o face și software-ul folosit ca decodor și player pentru vizionarea filmelor, ba mai nou, chiar sistemul de operare contorizează zona și este mai zgârcit la posibilitățile de schimbare zonală, oferind doar un număr de 2 schimbări după care remediu este evident, reinstalarea sistemului de operare. Posibilitatea de aplicare a unui firmware care să transforme unitatea RPC2 într-una RPC1 este foarte bine de luat în seamă în momentul achiziționării unei unități DVD pentru cine dorește să vizioneze filme produse pentru orice regiune și să iasă astfel înafara legii. Acest lucru cere implicarea utilizatorului în

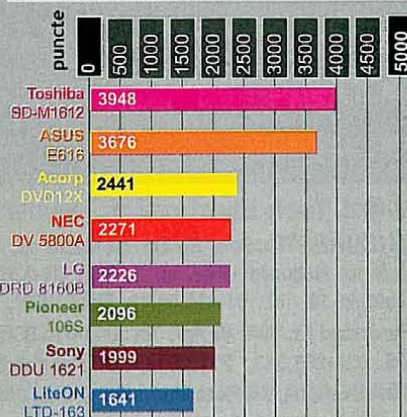
Detalii

Produs	TOSHIBA SD-M1612	ASUS E616	LG DRD8160B
Pret	62\$	66\$	58\$
Producător	Toshiba	ASUS	LG Electronics
Distribuitor	Tape Computer	RomSoft	Depozitul de calculatoare
Telefon	01-330.57.83	01-224.03.33	01-221.73.77
Web	www.tape.ro	www.romsoft.ro	www.itshop.ro
Caracteristici tehnice			
Viteză maximă citire DVD/CD	16X / 48X	16X / 48X	16X / 48X
Mărime buffer	512K	512K	512K
Region Protection Code	RPC II	RPC II	RPC II
Versiune firmware	V1004	V2.0	V1.01
CD			
Citire medie (X)	36.10	37.20	35.46
Timp căutare (m/s)	104	90	99
Ocupare procesor (2X/4X/8X)	4% / 13% / 17%	1% / 2% / 4%	1% / 2% / 31%
Imagine Clone CD (s)	2.09	2.07	2.09
Timp eject (s)	2.78	1.85	1.48
Timp load (s)	1.50	1.49	7.05
Timp recunoaștere (s)	4.38	6.36	0
Test SiSoft Sandra (puncte)	3948	3676	2226
DVD Single Layer			
Citire medie (X)	3.47	6.06	5.97
Timp căutare (m/s)	112	117	106
Ocupare procesor (1X/Maxim)	37% / 30%	19% / 31%	17% / 8%
Spin Up (s)	1.22	3.53	2.99
Spin Down (s)	1.53	7.29	2.61
Timp eject (s)	2.81	1.88	1.28
Timp load (s)	1.49	1.23	9.51
Timp recunoaștere (s)	3.68	7.82	0
Test SiSoft Sandra (puncte)	1898	3239	3192
DVD Double Layer			
Citire medie (x)	3.59	6.18	6.11
Căutare (m/s)	110	120	112
Ocupare procesor (1X/Maxim)	39% / 34%	19% / 18%	16% / 16%
Schimbare layer (ms)	61	1644	116
Spin Up (s)	1.25	3.99	3.30
Spin Down (s)	1.63	7.78	2.76
Timp eject (s)	2.81	1.84	1.48
Timp load (s)	1.49	1.34	12.47
Timp recunoaștere (s)	6.21	8.41	0
Test SiSoft Sandra (puncte)	2025	3367	3307
Aprecieri			
Citire CD	0.237	0.234	0.199
Citire DVD single layer	0.376	0.647	0.637
Timp acces double layer	0.396	0.660	0.657
Timp acces	0.362	0.363	0.352
Operare	0.224	0.330	0.219
Notă finală	15.969	21.258	20.668

Citire medie CD



Citire CD - SiSoft Sandra



LITEON 16X/48X LTD-163	NEC DV 5800A	PIONEER 106S	SONY DDU1621	ACORP DVD12X
47\$	54.6\$	71.3\$	49.2\$	50\$
LiteON	NEC	Pioneer	Sony	Acorp
Alliance Computers	UltraPRO	UltraPRO	UltraPRO	Depozitul de calculatoare
01-410.79.10	01-211.70.90	01-211.70.90	01-211.70.90	01-221.73.77
N/A	www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro	www.itshop.ro
	16X / 48X	16X / 40X	16X / 40X	12X / 40X
512K	512K	256K	512K	512K
RPC II	RPC II	RPC II	RPC II	RPC II
V GH5E	V1.92	V1.22	V S1.5	V 422F
35.69	33.86	30.42	29.42	31.18
135	92	96	101	107
1% / 5% / 5%	1% / 2% / 4%	3% / 7% / 12%	1% / 2% / 4%	0% / 1% / 3%
2.07	2.17	2.46	2.29	2.28
1.59	1.42	1.82	2.05	2.33
2.25	1.18	nu (este slot-in)	1.26	11.27
7.83	10.42	8.69	6.36	0
1641	2271	2096	1999	1947
11.20	5.31	8.76	11.59	7.66
94	104	92	91	103
44% / 13%	25% / 31%	11% / 31%	12% / 13%	12% / 18%
2.28	1.13	1.10	4.76	3.67
3.20	1.45	2.45	4.16	5.41
1.55	1.42	1.82	2.00	2.36
2.23	1.17	nu	1.24	9.00
8.15	7.72	6.92	7.20	0.00
2953	2872	4639	3143	2911
6.42	4.96	8.87	7.74	4.68
94	110	93	106	98
50% / 21%	26% / 31%	13% / 18%	11% / 31%	19% / 18%
85	2	0	94	152
2.25	1.21	0.88	3.04	3.15
2.09	1.45	2.65	3.11	4.11
1.57	1.41	1.84	1.99	2.36
2.25	1.16	nu	1.24	9
12.61	12.2	8.70	10.18	0.01
2777	2777	4788	4155	2416
0.188	0.194	0.171	0.174	0.177
0.817	0.571	0.930	0.856	0.670
0.603	0.545	0.953	0.828	0.489
0.358	0.340	0.312	0.331	0.342
0.212	0.214	0.222	0.218	0.216
21.818	18.657	25.894	24.097	18.952

căutarea firmware-ului pe Internet și aplicarea lui, ceea ce este riscant pentru sănătatea aparatului și, în plus, existența de site-uri pe care există firmware RPC1 este considerată drept o infracțiune, iar numărul acestora scade pe zi ce trece, deși unii producători de aparate DVD au profitat indirect de existența unui firmware RPC1 pentru unitățile lor.

CAPACITATE MARE DE STOCARE

Capacitatea mare de stocare este unul din principalele atu-uri care fac unitățile DVD mai atractive, însă toată afacerea este limitată de posibilitatea destul de restrânsă de a scrie propriile discuri din cauza existenței a prea multe standarde în momentul de față și a costului prea ridicat al unei unități de scriere. Printre ele se evidențiază deocamdată două standarde mai importante, DVD-RW, unde de subliniat este faptul că ce s-a scris cu această unitate poate fi citit și pe unități DVD normale și DVD-RAM, unde ce s-a scris cu această unitate nu mai este compatibil cu unitățile normale de citire. Despre aceste standarde vă vom explica mai pe larg în articolul DVD-RAM versus DVD-RW, unde am făcut unele teste pentru a ne forma o părere mai clară despre standardul pe care îl vom folosi în continuare. Așadar, avantajul mare pe care îl aduce capacitatea de stocare este micșorat momentan de o instabilitate în domeniul standardelor de scriere existente, plus că nici unul din ele nu oferă posibilitatea de a se scrie pe suport Double Layer.

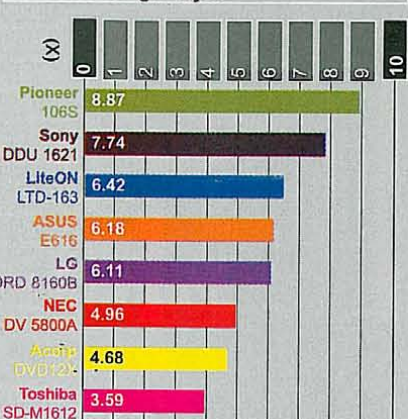
INTR-UN FINAL...

DVD-urile nu lipsesc din ofertele distribuitorilor, însă unitățile CD-ROM se comercializează în paralel cu acestea, deși au ajuns la un preț derizoriu. Poate că la un moment dat se va renunța la CD-ROM doar pentru că s-a învechit moral. Achiziționarea unei unități DVD este umbră și de propagarea tot mai mare a pirateriei DivX, deși aceasta este concurată îndeaproape chiar de pirateria DVD, unde prețul unui disc fabricat în China, care vine ambalat doar într-o punguță este de 3-4\$. Formatul DivX, la modul în care este folosit la ora actuală, și anume de copiere a filmelor de pe DVD, va ajunge probabil să intre în legalitate și să fie folosit în industria cinematografică ca înlocuitor al vechiului Mpeg-2. Dar mai are totuși câțiva pași de făcut până să ajungă la calitatea unui film DVD, fiind văzut momentan ca o formă de piraterie mai greu de controlat, deoarece oricine are un codec DIVX instalat și un program de DVD-rip își poate face o copie de pe un DVD. Lucrurile vor lua o altă turnură după ce, în timp, piața românească va merge în pas cu dezvoltarea pieței mondiale și nu vom mai avea de ales.

Citire DVD Single Layer



Citire DVD Single Layer



Gigabyte GA-8SRX

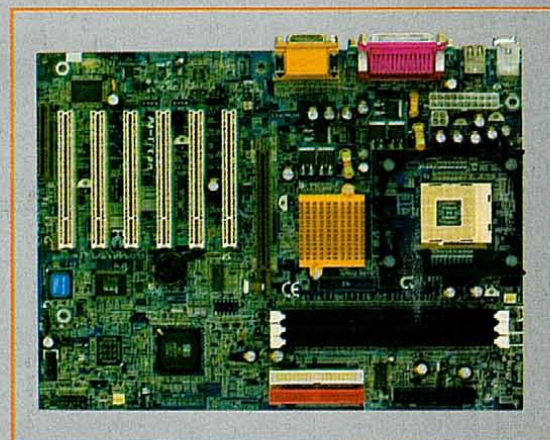
OVERCLOCKING FACIL

Procesoarele Intel rămân campioanele overclocking-ului

În trecut toți marii producători de plăci de bază s-au ferit să adauge opțiuni de overclocking, pentru a nu pune în pericol stabilitatea produsului. Alt motiv ar fi și protestul împotriva acestor practici al companiilor Intel și AMD. În prezent facilitățile pentru overclocking cântăresc destul de mult în alegerea unei plăci de bază, astfel încât jucătorii de pe această piață nu pot neglija acest capitol. Pentru testul de overclocking din acest număr am ales GA-8SRX, placă testată în numărul 31 al XtremPC, deoarece dispune de serie de setări în BIOS ce oferă numeroase opțiuni pentru împătimitii de overclocking, iar prin intermediul unui software propriu (ce are un design foarte reușit) poate modifica frecvența procesorului direct din Windows. Încă de la început, citind specificațiile, este evidentă încercarea Gigabyte de a pătrunde pe piața OEM, aceasta fiind o sursă importantă de câștiguri. Astfel, placa Gigabyte este dotată cu o serie de facilități pentru a atrage câți mai mulți integratori: slot CNR, sunet Creative on board și 6 sloturi PCI.

CE PERFORMANȚE ADUC 18MHz?

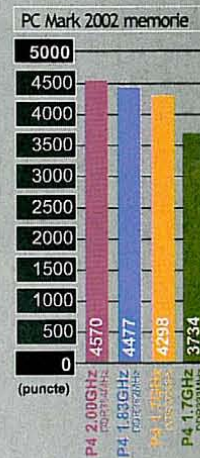
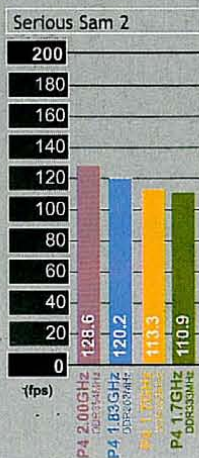
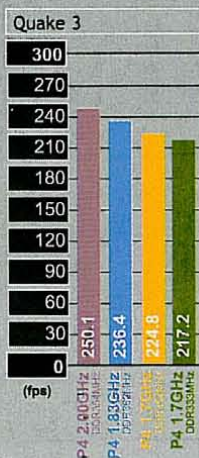
Prima dată am testat placa cu frecvența procesorului nemodificată (1,7GHz), FSB-ul fiind 100MHz, iar memoria setată la DDR333 (166MHzx2). La aceste setări, valorile AGP și PCI s-au schimbat automat lăsând utilizatorului posibilitatea de a alege între trei frecvențe pentru fiecare, iar noi am ales 63MHz pentru AGP și 31MHz pentru PCI, puțin sub valorile normale de 66MHz, respectiv 33MHz. Cu FSB-ul lăsat pe 100MHz, GA-8SRX ne oferă și opțiunea de DDR400 (200MHz x 2), dar când am încercat această valoare a memoriei (cu un modul KingMax DDR400) placa nu a rulat stabil, probabil din cauza absenței unui standard pentru acest tip de memorie. Reducând memoria la 352MHz (176MHz x 2), al doilea test s-a desfășurat fără nici o problemă. A treia testare am realizat-o ridicând FSB-ul la 109MHz și obținând pentru procesor frecvența de 1,83GHz. Pentru acest test am ales la memorie valoarea de 362MHz (181MHz x 2), iar pentru PCI și AGP frecvențele de 43MHz,



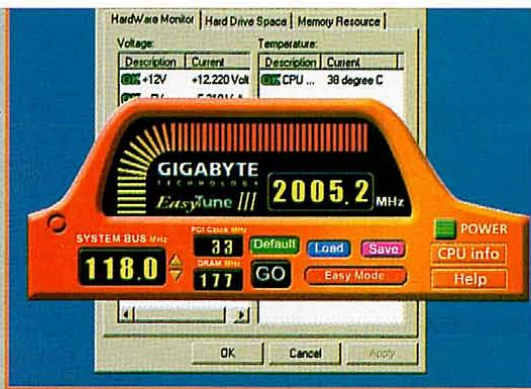
respectiv 68MHz. Plusul de MHz la procesor și memorie s-a reflectat imediat în performanțele obținute în teste, 3DMark2001 SE indicând cu 350 puncte mai mult decât în primul test. Însă rezultatele cele mai spectaculoase le-am obținut cu frecvența procesorului ridicată la 2GHz (118MHz x 17), voltajul procesorului la 1,775v, memoria la 354MHz (177MHz x 2), AGP - 70 MHz și PCI -35. În această configurație, 3DMark 2001 SE a indicat valoarea de 8110 puncte, cu 627 mai multe decât în primul test, iar Quake3 250,1 FPS față de 217,2 FPS. Rezultatele în teste demonstrează importanța mult mai mare a frecvenței procesorului decât a memoriei.

CONCLUZII

Toate testele au fost efectuate cu ajutorul cooler-ului standard pentru Intel Pentium 4 (carcasa fiind deschisă), iar temperatura procesorului în timpul testelor nu a depășit 40 grade Celsius. Fără nici o îndoială GA-8SRX are o dotare foarte bună și performanțe deosebite, dar la capitolul unde strălucește cu adevărat este cel de overclocking. Dacă nu vă deranjează lipsa USB 2.0 și a tehnologiei RAID, GA-8SRX poate fi o alegere inspirată, iar pentru doritorii de overclocking rezultatele obținute de această placă sunt elocvente.

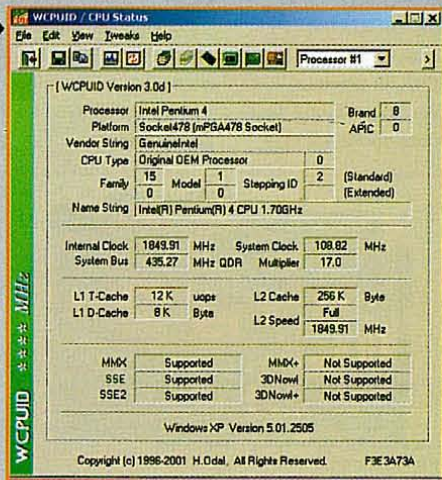


Temperatura procesorului nu a depășit 40 grade C nici atunci când frecvența a fost ridicată prin overclocking la 2GHz

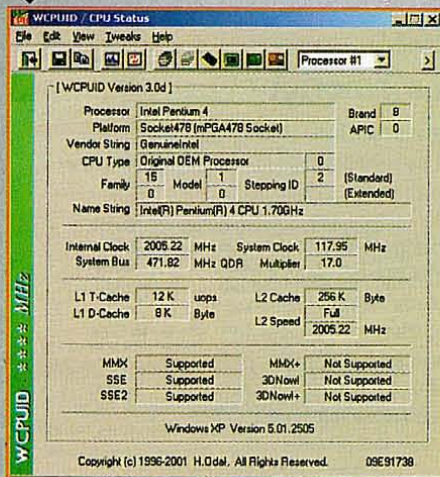


Programul EasyTune 3 ne-a lăsat să alegem frecvența procesorului de 4.33GHz, dar bineînțeles că nu am încercat să apăsăm butonul Go

Ridicând FSB-ul la 109MHz am obținut o frecvență a procesorului de 1849.91MHz (DDR362MHz - 181MHzX2, AGP 68MHz, PCI 34MHz, voltaj procesor 1.800)



Frecvența maximă la care procesorul a rulat stabil a fost 2005.22MHz (FSB 118MHz, DDR354MHz - 177MHzX2, AGP 70MHz, PCI 35MHz, voltaj procesor 1.800)



Detalii tehnice

Chipset	SIS645
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)
USB	2/6
Northbridge	SIS645
Southbridge	SIS961
ATA	100
Audio	Creative CT5880
RAID	nu
Extra	Live BIOS, Dual BIOS

Overclocking

Modificare FSB	100-200 (din 1 in 1)
Modificare multiplicator	nu
Modificare voltaj	1.100-1.850 (pas 0.025V)

Setări (BIOS/Jumper/switch) da/nu/nu
 Dotări speciale: Control voltaj AGP, DDR, PCI Clock, AGP Clock, DRAM Clock

Teste

Quake3	640x480	217.2
Serious Sam	640x480	110.9
3DMark2001SE	640x480	7483
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2059
	Mem. Float	2060
	CPU Dhrystone	3267
	CPU Whetstone	2117
	Disk	21369
PC Mark 2002	CPU	4183
	Memorie	3734

Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0.748
Performanțe sintetice	0.725
Dotări	0.008
Verdict	1.482

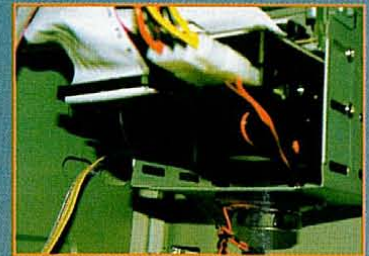
Contact

Distribuitor	CARO Grup
Telefon	01-313.71.09
Web	www.caro.ro
Garanție	36 luni
Preț	72\$

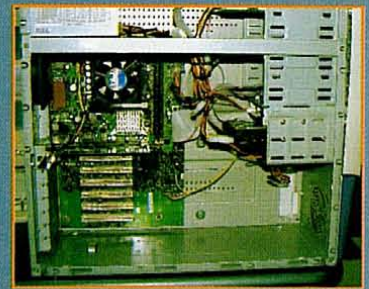
Sistem P4 2.53GHz

13690 PUNCTE
 în 3DMark 2001 SE

1295\$+TVA Cel mai rapid sistem la ora actuală (fără monitor inclus)

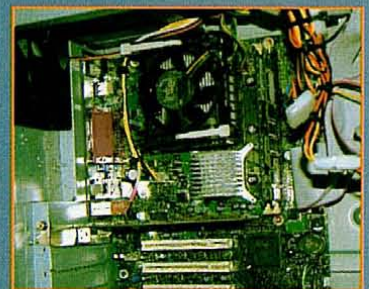


Urișul HDD a fost dotat și cu un sistem propriu de răcire



Placa de bază Intel este dotată cu șase sloturi PCI și două DIMM-uri

Luna aceasta am primit în laboratorul nostru hardware un sistem deosebit prin frecvența procesorului Intel Pentium4: 2,53GHz. Placa de bază este tot Intel: D845GBV cu i845G, deci beneficiază de grafică integrată. Sistemul are 512Mb DDR266, CDRW Teac, HDD Western Digital 100Gb, dar nu și o placă video AGP, folosind acceleratorul grafic integrat în i845G. Foarte interesantă este placa de extensie montată în slotul AGP cu ieșire DVI și TV. Rezultatele în teste au fost foarte bune, obținând cel mai bun scor în 3DMark 2001 SE (640x480) cu placa video de test (GeForce3 Ti200): 9329 puncte. Însă dorința noastră de mai mult a dus la instalarea unei plăci GeForce4 Ti4600, lucru ce a condus la obținerea unor rezultate impresionante: în Quake3 am trecut cu 7,8 FPS de bariera celor 300 FPS, iar în Serious Sam 2 a indicat 169,5 FPS. În 3DMark 2001 SE așteptările ne-au fost răsplătite de un scor colosal de 13690 puncte. Și HDD-ul aflat în dotarea sistemului, un Western Digital de 100Gb, a obținut în SiSoft Sandra un frumos rezultat de 31437 puncte. Suntem siguri că oricine și-ar dori un astfel de sistem performant, dar prețul său cu siguranță ne va aduce cu picioarele pe pământ.

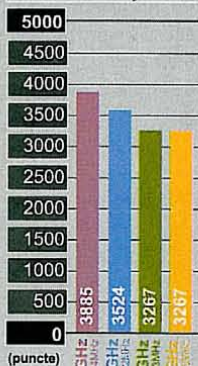


Montarea în carcasă este bine realizată atât din punct de vedere ergonomic, cât și al sistemelor de răcire

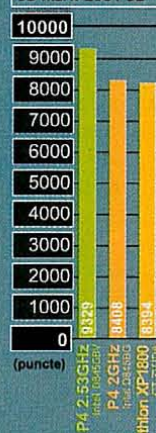
PC Mark 2002 CPU



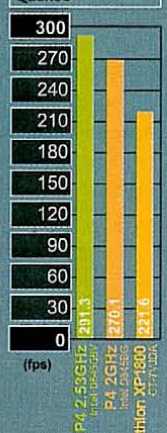
Sandra CPU Dhrystone



3D Mark 2001 SE



Quake3



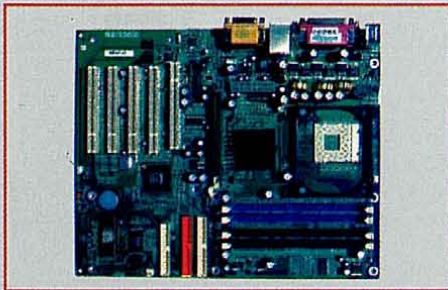
Detalii tehnice CPU 2.53GHz, CDRW Teac, HDD Western Digital 100Gb, placă de bază Intel D845GBV, video-on-board, lan-on-board • Contact: UltraPro • 01-211.70.90

pentium 4 **SIS650** Matsonic 9317E

O placă cinstită

SIS650 s-a dovedit a fi un chipset ce oferă performanță și posibilități deosebite de extensie. MS9317E nu se abate de la regula plăcilor bazate pe acest chipset și oferă o diversitate de opțiuni, mergând mai departe și adăugând în pachet un modem ACR ce ne scutește de o cheltuială în plus. Singura setare ce amintește de overclocking este posibilitatea de a schimba FSB-ul la

133MHz, dar acestă opțiune a fost adăugată cu alt scop: pentru a oferi suportul necesar procesoarelor Intel cu FSB 533MHz. Performanțele plăcii nu sunt deosebite în jocuri, dar ceea ce trebuie apreciat în primul rând este corectitudinea de care a dat dovadă prin setarea FSB-ului la exact 100MHz, spre deosebire de altele ce au această valoare puțin mai mare.



Detalii tehnice

Chipset	SIS650
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/4/0
AMR/CNR/ACR	0/0/1
Tip memorie	DDR266/200 sau PC133/100
Memorie maximă	2Gb (4 DIMM)
USB 1.1	2/6
USB 2.0	0/0
Northbridge	SIS650
Southbridge	SIS691
ATA	100/66
Audio	AC97 v2.2
RAID	nu
Extra	lan-on-board RTL 8100B

Overclocking

Modificare FSB	100, 133
Modificare multiplicator	8-24
Modificare voltaj	nu

Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	da/nu/nu
Dotări speciale:	nu

Teste

Quake3	640x480	212
Serious Sam	640x480	105.9
3DMark2001SE	640x480	7248
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2029
	Mem. Float	2028
	CPU Dhrystone	3276
	CPU Whetstone	2103
	Disk	27298
PC Mark 2002	CPU	4130
	Memorie	3759

Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0.723
Performanțe sintetice	0.734
Dotări	0.02
Verdict	1.478

Contact

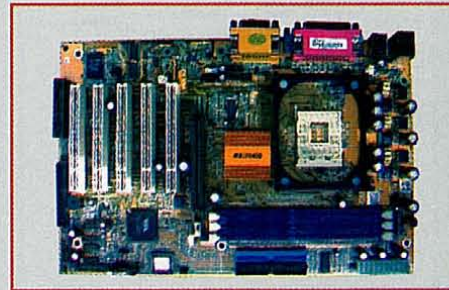
Distribuitor	Alliance/ProCA
Telefon	01-410.17.98/01-323.82.00
Web	www.alliance.ro/www.proca.ro
Garanție	24 luni
Preț	80\$ / 86.41\$

pentium 4 **SIS650** Matsonic MS9107C

Setări rigide

Chiar dacă mulți producători au serioase rezerve în a folosi chipset-uri VIA pentru socketul 478, din cauza celebrelor litigii Intel - Via, Matsonic a luat curajoasă decizie de a furași controversatul P4X266A pe MS9107C. Această placă dispune de o dotare ce respectă standardul obișnuit ATA100 și codec-ul de sunet AC97. În privința overclocking-ului se poate spune că este

aproape irealizabil cu puținele dotări din BIOS, de unde putem alege din o serie prestabilită de valori ale FSB-ului: 100, 103, 107, 110, 133, 134, 137, 140, 142, 145. Performanțele obținute în jocuri au fost destul de mici comparativ cu alte plăci realizate cu P4X266A, dar acest lucru se poate pune și pe seama setărilor rigide pentru timpii memorie ce nu ne-au permis un control corespunzător.



Detalii tehnice

Chipset	P4X266A
FSB	400/533
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR 266/200
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)
USB 1.1	2/4
USB 2.0	0/0
Northbridge	VT8753
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	nu
Extra	WOL, WOM, Smart ID

Overclocking

Modificare FSB	100,103,107,110,133,134,137,140,142,145
Modificare multiplicator	8-23
Modificare voltaj	nu

Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	da/nu/nu
Dotări speciale:	nu

Teste

Quake3	640x480	203
Serious Sam	640x480	89.2
3DMark2001SE	640x480	7134
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1975
	Mem. Float	1977
	CPU Dhrystone	3294
	CPU Whetstone	2058
	Disk	26541
PC Mark 2002	CPU	4111
	Memorie	3369

Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0.671
Performanțe sintetice	0.721
Dotări	0.008
Verdict	1.400

Contact

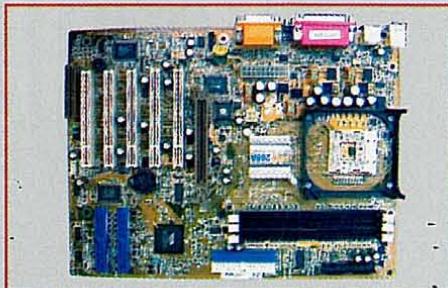
Distribuitor	Alliance Computers
Telefon	01-410.17.98
Web	www.alliance.ro
Garanție	24 luni
Preț	63\$

pentium 4 **SIS650** VIA P4XB-RA

Slot AGP cu surprize

Când Intel a reacționat dur la apariția chipset-ului P4X266 acuzând VIA că nu are licență pentru acesta, mulți producători s-au abținut să realizeze plăci bazate pe acest controversat chipset. Astfel VIA a început producerea plăcilor de bază cu P4X266. P4XB-RA are la bază P4X266A, o versiune îmbunătățită pe partea de gestionare a memoriei. Slotul AGP are un mecanism ingenios de reținere,

dar care poate pune probleme la montaj unui neinițiat ce nu studiază în prealabil manualul. Un condensator aflat prea aproape de socket pune probleme la montarea și demontarea cooler-ului, dar dacă nu realizați aceste operații prea des, nu deranjează foarte tare. Performanțele în jocuri sunt bune comparativ cu alte chipset-uri P4X266A.



Detalii tehnice

Chipset	P4X266A
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	266/200
Memorie maximă	3Gb (3DIMM)
USB 1.1	2/6
USB 2.0	0/0
Northbridge	VT8753
Southbridge	VT8233
ATA	100/66/33
Audio	CMI8738
RAID	Promise PDC20265R
Extra	nu

Overclocking

Modificare FSB	100-199
Modificare multiplicator	8-24
Modificare voltaj	+0.025 - +0.100

Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	da/nu/nu
Dotări speciale:	DDR voltaj 2.50, 2.36, 2.60, 2.65

Teste

Quake3	640x480	214.9
Serious Sam	640x480	110.5
3DMark2001SE	640x480	7478
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2041
	Mem. Float	2037
	CPU Dhrystone	3133
	CPU Whetstone	2111
	Disk	27402
PC Mark 2002	CPU	4173
	Memorie	3874

Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0.745
Performanțe sintetice	0.734
Dotări	0.02
Verdict	1.499

Contact

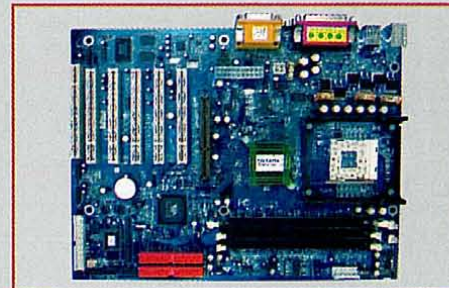
Distribuitor	Romsoft
Telefon	01-224.03.33
Web	www.romsoft.ro
Garanție	24 luni
Preț	107\$

pentium 4 **4PX266A1** VIA 4PX266A1

Gestionare slabă a memoriei

Cum sugerează și numele, placa de la VIA are la bază chipset-ul P4X266A, dar performanțele nu s-au ridicat la cele obținute de Soltek SL-85DRV3 (care continuă să dețină cea mai bună implementare a acestui chipset), obținând în 3DMark2001 SE cu 147 de puncte mai puțin decât aceasta. Rezultatele se pot explica și prin gestionarea mai slabă a memoriei, rezultatul din SiSoft Sandra de

numai 1981Mb/s în testul de memorie fiind edificator. Pârghia socket-ului este realizată din material plastic, dar articulația nefiind rigidă, manevrarea acesteia este facilă, pericolul de a se rupe fiind destul de mic. O opțiune interesantă este un conector special care ne permite adăugarea unor LED-uri pentru monitorizarea procesului de bootare.



Detalii tehnice

Chipset	4PX266A1
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/1
Tip memorie	266/200
Memorie maximă	3Gb (3DIMM)
USB 1.1	2/6
USB 2.0	0/0
Northbridge	VT8753
Southbridge	VT8233
ATA	100/66
Audio	AC97
RAID	nu
Extra	wake-on-lan, WOM, conector pentru debug LED

Overclocking

Modificare FSB	100-132
Modificare multiplicator	8-25
Modificare voltaj	+0.025 - +0.200

Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	da/nu/nu
Dotări speciale:	nu

Teste

Quake3	640x480	213.7
Serious Sam	640x480	109.3
3DMark2001SE	640x480	7387
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1981
	Mem. Float	1982
	CPU Dhrystone	3280
	CPU Whetstone	2059
	Disk	26777
PC Mark 2002	CPU	4124
	Memorie	3759

Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0.738
Performanțe sintetice	0.727
Dotări	0.008
Verdict	1.473

Contact

Distribuitor	Depozitul de calculatoare
Telefon	01-221.73.77
Web	www.itshop.ro
Garanție	24 luni
Preț	91.1\$

100

de ani
strălucire
1902-2002



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

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



Automotive

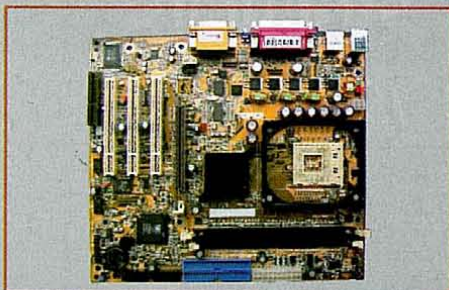
BOSCH

pentium 4 SiS650 DFI NS35-SC

Fără overclocking

Destinată în special integratorilor sau celor ce doresc un calculator cât mai ieftin, NS35-SC este o placă microATX de 245mmx220mm cu doar 3 sloturi PCI și unul CNR. Din BIOS se poate seta frecvența memoriei la 333 MHz (166MHz x 2), dar la această valoare nu se mai obține o stabilitate deosebită. Cu toate că are dimensiuni foarte mici, DFI a reușit să proiecteze pentru

NS35-SC un layout inspirat ce nu pune nici o problemă la montaj. Cei ce doresc să realizeze overclocking cu această placă vor fi foarte dezamăgiți să constate lipsa unor opțiuni elementare pentru modificarea fină a FSB-ului sau a voltajului. Totuși, având în vedere sectorul de piață căruia îi este destinată această placă, putem trece liniștiți cu vederea micile ei lipsuri.



Detalii tehnice	
Chipset	SiS650
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/3/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	266/200
Memorie maximă	2Gb (2 DIMM)
USB 1.1	2/6
USB 2.0	0/0
Northbridge	SiS650
Southbridge	SiS961
ATA	100
Audio	AC97 v2.2
RAID	nu
Extra	video-on-board SiS315

Overclocking	
Modificare FSB	100, 105, 108, 112, 133
Modificare multiplicator	8 - 23
Modificare voltaj	nu

Setări (BIOS/Amper/dpavitch) da/nu/nu
Dotări speciale: nu

Teste		
Quake3	640x480	221.3
Serious Sam	640x480	94.3
3DMark2001SE	640x480	7269
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2311
	Mem. Float	2312
	CPU Dhrystone	3271
	CPU Whetstone	2094
	Disk	27500
PC Mark 2002	CPU	4161
	Memorie	4187

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.708
Performanțe sintetice	0.776
Dotări	0.012
Verdict	1.496

Contact	
Distribuitor	Tape Computer
Telefon	01-330.57.83
Web	www.tape.ro
Garanție	36 luni
Preț	86\$

pentium 4 SiS650 EagleTech M935LR

Perfect pentru integratori

Dacă plăcile cu SiS650 sunt preferatele integratorilor, M935LR este ideală pentru ei, oferind aproape tot ce trebuie unui calculator: sunet AC97 2.2, lan on board, video on board, modem AMR, Real Time Clock Alarm, wake on lan, AC97 wake up, USB wake up. Doar un procesor, o memorie și un HDD mai despart placa de un calculator gata de conectat la Internet sau la o rețea locală. M935LR este în

format microATX și are cu adevărat niște dimensiuni "micro", având forma unui pătrat cu latura de 244 mm. Performanțele nu se ridică la nivelul așteptărilor noastre, GA-8SIML demonstrând că o implementare atentă a SiS650 poate aduce viteză în jocurile 3D. M935LR se remarcă prin efortul producătorului de a valorifica toate posibilitățile oferite de chipset-ul SiS650.



Detalii tehnice	
Chipset	SiS650
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/2/0
AMR/CNR/ACR	1/0/0
-Tip memorie	DDR266/200 sau PC133/100
Memorie maximă	2Gb (4 DIMM)
USB 1.1	1/2/4
USB 2.0	0/0
Northbridge	SiS650
Southbridge	SiS961
ATA	100/66
Audio	AC97 v2.2
RAID	nu
Extra	modem, video-on-board, lan-on-board, Real Time Clock Alarm, wake-on-modem

Overclocking	
Modificare FSB	nu
Modificare multiplicator	8-24
Modificare voltaj	nu
Setări (BIOS/Amper/dpavitch) da/nu/nu	
Dotări speciale:	nu

Teste		
Quake3	640x480	212.7
Serious Sam	640x480	107.9
3DMark2001SE	640x480	7225
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2031
	Mem. Float	2030
	CPU Dhrystone	3280
	CPU Whetstone	2108
	Disk	27307
PC Mark 2002	CPU	4144
	Memorie	3767

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.727
Performanțe sintetice	0.734
Dotări	0.02
Verdict	1.482

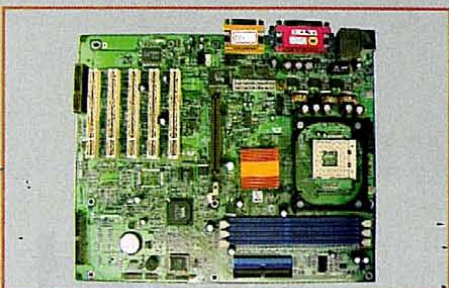
Contact	
Distribuitor	Romsoft
Telefon	01-224.03.33
Web	www.romsoft.ro
Garanție	24 luni
Preț	89\$

pentium 4 P4X266A Liteon NA280

Performanțe modeste

Liteon este debutantă pe piața plăcilor de bază, dar experiența din industria componentelor PC i-a permis să intre fără mari probleme în acest joc la modă în ultimele luni. Dotarea este clasică formulă: ATA100, sunet AC97 și trei sloturi DIMM. Liteon a adăugat și chipset-ul RTL8100B ce conferă lan-on-board. NA280 este fără multe opțiuni de overclocking, dar acestea nu lipsesc total. Fiind o placă

jumper-less toate setările se realizează din BIOS, modificarea FSB-ului fiind restrânsă la o serie de valori: 100, 103, 107, 110, 133, 137, 140, 143, 145 și 147. La voltajul normal al procesorului se pot adăuga 0,05V sau 0,10V. Este deci evidentă imposibilitatea overclocking-ului pe NA280. Performanțele au fost mici, reușind în 3DMark 2001 SE doar 18 puncte peste bariera de 7000.



Detalii tehnice	
Chipset	P4X266A
FSB	400/533
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	266/200
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)
USB 1.1	2/4
USB 2.0	0/0
Northbridge	P4X266
Southbridge	VT8233A
ATA	100
Audio	AC97
RAID	nu
Extra	lan-on-board RTL 8100B

Overclocking	
Modificare FSB	100,103,107,110,133,137,140,143,145,147
Modificare multiplicator	8-23
Modificare voltaj	+0.05V, +0.10V
Setări (BIOS/Amper/dpavitch) da/nu/nu	
Dotări speciale:	nu

Setări (BIOS/Amper/dpavitch) da/nu/nu
Dotări speciale: nu

Teste		
Quake3	640x480	196.5
Serious Sam	640x480	101.4
3DMark2001SE	640x480	7018
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1521
	Mem. Float	1522
	CPU Dhrystone	3235
	CPU Whetstone	2100
	Disk	24328
PC Mark 2002	CPU	4085
	Memorie	3166

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.688
Performanțe sintetice	0.655
Dotări	0.008
Verdict	1.351

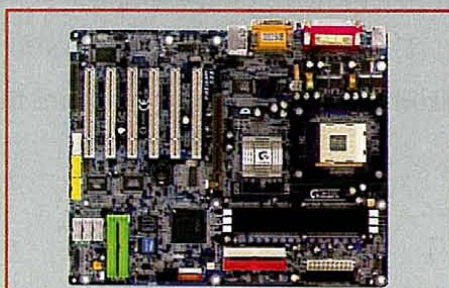
Contact	
Distribuitor	Alliance Computers
Telefon	01-410.17.98
Web	www.alliance.ro
Garanție	24 luni
Preț	75\$

pentium 4 i845G Gigabyte GA-8IGX

Layout aerisit

O altă implementare a lui i845G ne-a sosit de la Gigabyte. GA-8IGX are un layout îngrijit și aerisit, iar opțiunile de overclocking sunt aproape complete, chiar dacă pentru voltajul procesorului avem de ales doar din patru valori. Fiind conceput pentru a fi cât mai ieftin, Gigabyte nu a făcut eforturi în dotarea acestei plăcii, singurele opțiuni în plus față de cele

oferite de i845G și ICH4, fiind sunetul Realtek ALC650 și Dual BIOS. În cele 3 DIMM-uri de memorie se pot monta 2Gb DRR266. Datorită sistemului de schimbare automată a modului USB (grație southbridge-ului ICH4) putem beneficia de 6 porturi USB 2.0 sau USB 1.1, în funcție de necesități. Chiar dacă se adresează utilizatorului cu buget redus, placa a avut performanțe bune în toate testele.



Detalii tehnice	
Chipset	i845G
FSB	400/533
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR266/200
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	6/6
Northbridge	i845G
Southbridge	ICH4
ATA	100/66
Audio	RealTek ARC650
RAID	nu
Extra	video-on-board

Overclocking	
Modificare FSB	100-355 (din 1 in 1)
Modificare multiplicator	10X - 24X
Modificare voltaj	1.775, 1.800, 1.825, 1.850

Setări (BIOS/Amper/dpavitch) da/nu/nu
Dotări speciale: voltaj memorie +0.1, +0.2, +0.3, voltaj AGP +0.1, +0.2, +0.3

Teste		
Quake3	640x480	217.5
Serious Sam	640x480	110.8
3DMark2001SE	640x480	7552
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2056
	Mem. Float	2074
	CPU Dhrystone	3161
	CPU Whetstone	2123
	Disk	26245
PC Mark 2002	CPU	4197
	Memorie	3901

Evaluare (puncte)	
Performanțe jocuri	0.751
Performanțe sintetice	0.737
Dotări	0.012
Verdict	1.500

Contact	
Distribuitor	Ultra Pro
Telefon	01-211.70.90
Web	www.ultrapro.ro
Garanție	36 luni
Preț	150\$

Plextor PlexCombo 20/10/40-12A

Prima unitate DVD de la Plextor

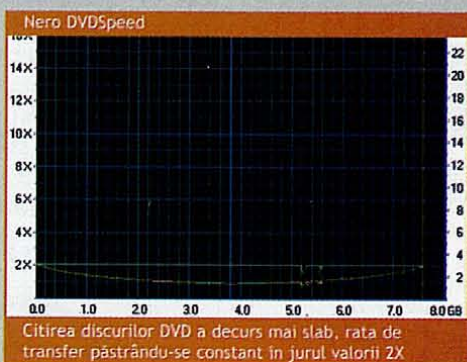


Citirea DVD-urilor Double Layer și Single Layer a decurs foarte lent la o viteză cu puțin peste 2x, dar fără probleme de corecții a erorilor, unitatea citind foarte bine și DVD-uri zgâriate. În concluzie, unitatea a funcționat foarte stabil la toate testele, deși citirea DVD-urilor a decurs la viteze mici. Pentru prima unitate DVD Combo

de la Plextor, performanțele sunt foarte bune, ținând cont și de stabilitate, iar citirea lentă a DVD-urilor probabil că va fi remediată printr-un viitor update de firmware.

Plextor, un producător care până acum și-a îndreptat atenția doar spre piața de CD-Writere, lansează prima lor unitate DVD care include și un CD-Writer. Este vorba despre modelul PlexCombo 20/10/40-12A, cu interfață IDE, care este comercializat în format retail. Dotările foarte bune de care beneficiază dovedesc că Plextor nu ignoră acest aspect, cum de altfel nu a făcut-o niciodată. Pachetul conține cabluri (IDE și audio), software de scriere Nero 5.5.8.1, un CD cu PlexTools, PowerDVD XP 40, un CD-RW de 650Mb și un CD-R de 650Mb. Performanțele unității sunt foarte bune la partea de CD și CD-Writer, dar slabe la partea de citire DVD. Unitatea este dotată cu un buffer de 2Mb pentru menținerea unui flux de date constant, iar pentru protecția la scrierea a CD-urilor folosește binecunoscuta tehnologie BURN-Proof de la Sanyo. Foarte importante pentru stabilitatea și calitatea scrierii sunt și cele două tehnologii utilizate în acest scop, PowerRec II, care asigură controlul scrierii pentru eliminarea erorilor și VariRec, care este folosită pentru schimbarea vitezei de scriere. De menționat că, în cazul scrierii pe medii mai slabe calitativ, folosirea acestor tehnologii de către unitate ar putea lungi timpul normal de scriere. Astfel că scrierea unui CD de 647Mb a durat 5,08 minute la viteză de 20x cu Nero 5.581, iar citirea medie a arătat o viteză de 31,05X - rezultat bun, obținut de obicei la testul Nero CDSpeed de o unitate 40x.

de la Plextor, performanțele sunt foarte bune, ținând cont și de stabilitate, iar citirea lentă a DVD-urilor probabil că va fi remediată printr-un viitor update de firmware.



Detalii tehnice

	CD	Citire DVD Single Layer	Citire DVD Double Layer
Citire medie (X)	31.05	2.07	2.06
Timp acces (ms)	106	127	177
Ocupare procesor (2X/4X/8X %)	1%, 3%, 6%	27%, 4% MAX	36%, 3% MAX
Spin Up	-	1.54	1.61
Spin Down	-	2.64	2.49
Imagine Clone CD (min)	2.29	-	-
Timp eject (s)	1.40	1.42	1.41
Timp load (s)	12.54	17.22	24.79
Timp recunoaștere CD	0.08	-	0
Schimbare layer	-	-	471
Scriere CD (min)	5.08 (647Mb)	-	-
SiSoft Sandra	3485	1822	1795

Detalii tehnice Interfață IDE, viteză scriere 20X, viteză rescriere 10X, viteză citire CD 40X, viteză citire DVD 12X
2Mb buffer, tehnologie BURN-Proof

Contact Romsoft • 01-224.03.33 • www.romsoft.ro

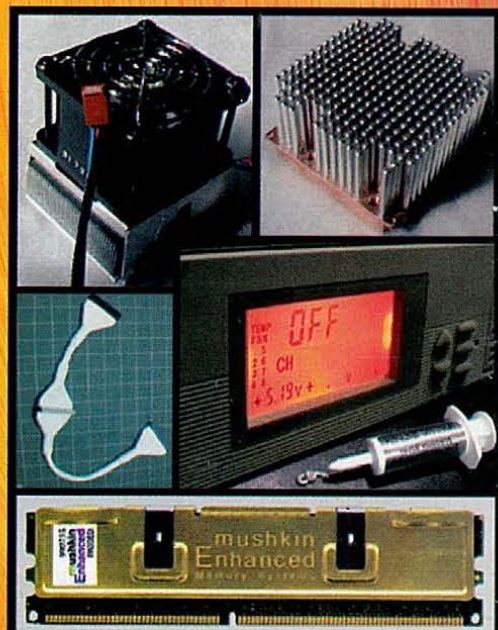
Pret: 2155

PC NUTS

EXTREME COMPUTING

overclocking

cât urea Mushkii tăi



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

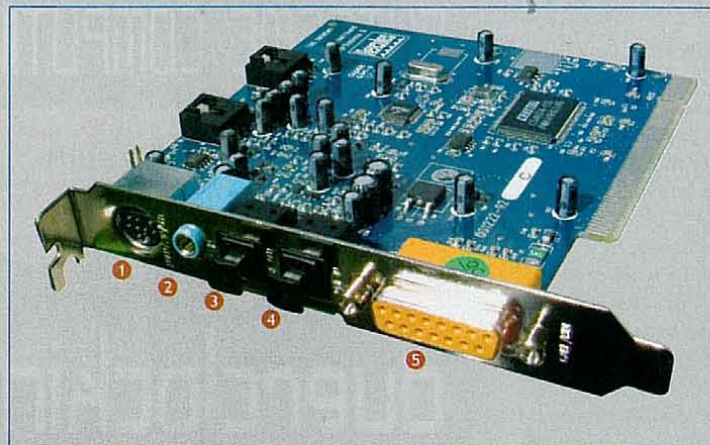
- Memorii Mushkin SDRAM & DDRAM CL 2-2-2
- Coolere TaiSol, Swiftech, OCZ Gladiator
- Ventilatoare Delta 60, 80, 120mm
- Pastă termoconductoare Arctic Silver
- IDE ATA 100 rounded cables
- DigiDoc 5.0 - digital tweaking and monitoring
- Window kit & Neon Light Kit

Tape Computer

- Importator unic și distribuitor în România -
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

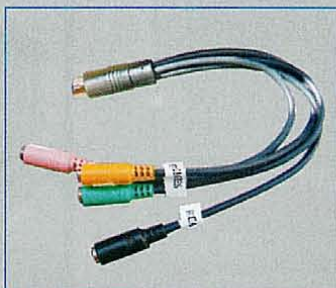
Hercules Fortissimo II

CALITATE CU CIRRUS LOGIC



Bazat pe chip-ul Cirrus Logic SoundFusion CS4624, Fortissimo II continuă seria plăcilor de sunet de calitate începută cu Fortissimo I, care avea la bază un chip Yamaha 744 XG. Printre specificațiile tehnice care recomandă această placă putem enumera: convertor digital-analog care suportă o rezoluție de 20-bit la ieșire pe 4 canale și 18-bit la intrare pe 2 canale, 64 surse de sunet accelerate hardware, 8Mb General MIDI/GS sample-set cu posibilitatea de interschimbare cu orice alt tip de sample-set MIDI/GS, poziționare 3D bazată pe tehnologia Senzaura și suport hardware pentru poziționarea 3D oferit de Microsoft DirectSound 3D, EAX 1.0, EAX 2.0, A3D 1.0, I3DL2, MacroFX, MultiDrive, ZoomFX și EnvironmentFX. Chip-ul CS4624 are un egalizator intern cu 10 benzi, între 20Hz și 15KHz, care ajută la obținerea unui sunet potrivit pentru orice preferință. De menționat că egalizatorul funcționează doar pentru ieșirile din față, nu și pentru cele din spate. Placa dispune de două ieșiri - față și spate, neamplificate pentru cine dispune de un amplificator și de o ieșire amplificată care poate fi folosită pentru căști sau orice alte incinte acustice pasive. Ieșirile neamplificate beneficiază de un raport semnal/zgomot mult mai bun, deoarece lipsa amplificării reduce mult zgomotul de fond. Pe lângă cei cinci conectori analogi care sunt: o ieșire pentru față, una pentru spate, una pentru căști, o intrare de microfon și o intrare linie, placa mai dispune și de doi conectori digitali SP/DIF - o intrare și o ieșire, care pot fi folosiți la transferul

- ① - mufa de conectare a cablului prelungitor
- ② - Line-In
- ③ - Sp/DIF-In
- ④ - SP/DIF-Out
- ⑤ - Gameport/Midi



Cablul cu cele patru mufe care reprezintă: ieșire față, ieșire spate, ieșire amplificată pentru căști și intrare microfon

semnalului DTS sau AC3. Placa este pregătită astfel pentru posibilitatea conectării unui decodor Dolby 5.1 sau DTS. Un cablu format din patru fire care se termină cu mufe Jack-mamă ajută la conectarea microfonului, căștilor, difuzoarelor frontale și a celor din spate. Interfața software permite o utilizare ușoară prin includerea tuturor meniurilor de configurare într-unul singur. Ca software bundle, pachetul vine cu Yamaha XG Player, Hercules MediaStation II, Game Commander 2 SE, Storm Hercules SE și PowerDVD 4.0. Având în vedere performanțele bune ale plăcii și posibilitățile extinse de interconectare cu alte dispozitive audio, Fortissimo II este o soluție excelentă pentru jocuri, dar și pentru ascultarea muzicii sau vizionarea filmelor, la o calitate decentă.

Detalii tehnice Convertor 20-bit/48KHz, suport hardware pentru Senzaura 3D, EAX 1.0, EAX 2.0, A3D 1.0, o intrare și o ieșire digitală optică SP/DIF
Contact UbiSoft • 01-231.67.69 • www.hercules.com • Preț: 41.5\$

Home Photo Studio Collection

"DEPARTE DE A FI UN INSTRUMENT ESTE O ATITUDINE"



Cu aceste cuvinte, firma WACOM începe prezentarea produsului său pe site-ul oficial. Home Photo Studio Collection este un kit care a fost proiectat de către inginerii de la Wacom, pentru a ușura munca oricărui utilizator care dorește să se ocupe de editare grafică, de la desen manual până la a lucra cu filtrele avansate din Photoshop, cu un maxim de flexibilitate. Componenta de bază a Kit-ului produs de WACOM este setul - Graphire2 format dintr-o tabletă grafică cu o suprafață activă de tip A6, un mouse cordless fără baterii și un pix presensibil. Pix-ul este cordless, are o greutate de 11 grame și este dotat cu un comutator care schimbă funcția de scriere în cea de ștergere. Sensibilitatea sa la

presiune este de 512 nivele și poate fi folosită doar în aplicațiile care suportă această facilitate. Mouse-ul are o greutate de 90 grame, este cordless, are o sensibilitate de 1000 dpi și alimentarea se face prin inducție magnetică chiar din tableta grafică. Tableta grafică este elementul cel mai greu din pachet, greutatea sa fiind de 426 grame, are o rezoluție de 100 dpi și se poate conecta doar prin intermediul portului USB. Software-ul care vine împreună cu setul Graphire2 este format din drivere, Corel Painter Classic, Adobe Photoshop Elements și PenPalette LE. Principalele avantaje ale acestui kit le constituie lipsa bateriilor pentru alimentarea mouse-ului și dimensiunile mici ale tabletei, care măresc flexibilitatea în utilizare. Porțiunea activă a tabletei este sincronizată cu dimensiunile ecranului monitorului, fapt care mărește și mai mult utilitatea ei. Dimensiunile mici ale tabletei și rezoluția mare ce oferă o acuratețe crescută, sunt caracteristici care recomandă kit-ul Home Photo Studio Collection.

Detalii tehnice Rezoluție maximă 1000dpi, 512 nivele de presiune, suprafața activă tip A6, mouse cordless (alimentat prin inducție electromagnetică), pix cordless

Contact MGT • 01-232.88.94 • www.mgt.ro

Preț: 129EU

BYTEPro ThunderBird Hard Disk KIT HARD DISK LA PURTĂTOR

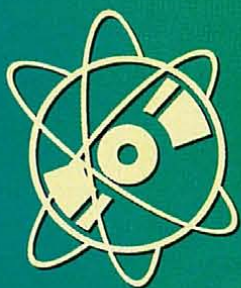


În numărul 32 al revistei vă prezentăm un device interesant, reprezentat de o memorie flash cu rol de unitate de stocare, care se poate conecta la PC prin intermediul portului USB. Deoarece prețul unei asemenea memorii, cu o capacitate de 1Gb, este foarte mare (aproximativ 900\$), unii producători s-au gândit să realizeze ceva intermediar ca

dimensiuni, de capacitate mai mare și mult mai mic ca preț. În laboratorul de test ne-a sosit un hard disk mobile kit, în care era montată o unitate de 2,5"- IBM Travelstar de 10Gb, care se poate conecta extern la calculator, prin intermediul portului USB 1.0. Dispozitivul este plug and play și în momentul conectării la portul USB este detectat automat și instalat (doar în Win2000/XP). Este produs de firma BYTEPro și vine împreună cu un cablu USB, un manual de utilizare și drivere de instalare pentru Win98/ME. ThunderBird Hard Disk KIT suportă unități de 2,5" cu orice capacitate până la 40Gb.

Detalii tehnice Conectare USB 1.0, plug and play, alimentare la 5Vcc (când nu se alimentează prin portul USB), Ultra Slim, suportă hard disk-uri de 2.5"

Contact Tape Computer • 01-330.57.83 • www.tape.ro Preț: 35.5\$ (KIT)/104\$ (hard disk)



MC&CD MEDIA

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, Sector 6, București, Fax: 021-212 71 99
Tel: 021-212 71 96, 021-212 71 97, 021-212 71 98, 0723-170 509

www.ergona-mccd.ro

Olympus C-4040Zoom CAMERA DE 4MEGAPIXELI DE LA OLYMPUS



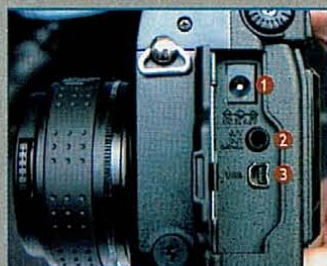
Rezoluția maximă a imaginilor ajunge la 2272x1704 în format TIFF

dar în manual este interzis acest lucru). Ecranul LCD este foarte bun, imaginea fiind luminoasă și clară (mai puțin dacă este ținut direct în lumina soarelui), iar LCD-ul aflat în partea superioară oferă destule informații (numărul de fotografii ce mai pot fi realizate, calitatea etc) pentru a nu folosi în permanență ecranul principal, ducând astfel la economisirea bateriilor. Setările se pot efectua facil datorită noului meniu, folosit și la C-700, ce permite personalizarea meniurilor pentru un acces rapid. După apăsarea butonului de pornire trebuie să așteptați aproximativ 4 secunde până la începerea operației de fotografiere, iar timpul între două fotografii la înaltă rezoluție este de până la 2 secunde (timp

C-4040Z este o cameră foto digitală cu CCD de 4 Megapixeli de la Olympus ce se aseamănă foarte mult cu aparatul de 3 Megapixeli C3040. Lângă camera ce cântărește doar 320 grame (fără baterii), în cutie se află și un card SmartMedia de 16Mb, două baterii CR-V3 cu lithium (nu sunt reîncărcabile, dar au o durată de viață impresionantă și pot fi înlocuite cu baterii normale tip R6), o telecomandă, un manual de 49 de pagini în 4 limbi (nu și în limba română), un CD cu drivere, un manual de 200 de pagini în format PDF și un software de editare foto și video, un cablu USB și unul audio-video. Ieșirea video fiind sistem PAL, utilizatorii români vor fi scutiți de neplăceri datorate incompatibilităților. Telecomanda oferă un excelent control atât în modul de înregistrare cât și în play-back. C-4040Z este realizat dintr-o combinație de plastic cu metal, iar designul compact oferă o foarte bună manevrabilitate. Zoom-ul optic 3x "super bright" F1.8 oferă o îmbunătățire calitativă a fotografiilor realizate în condiții de lumină slabă, iar zoom-ul digital este de 2,5x. Blitzul are un interval de 0.2m până la 5.6m și grație mufei speciale cu 5 pini putem conecta un blitz extern ce este vândut separat de Olympus (din punct de vedere tehnic se poate monta și un blitz produs de o altă firmă,



Butoane: 1 blitz 2 macro 3 meniu 4 monitor 5 protect



1 mufa de alimentare 2 conector audio - video 3 conector USB

foarte bun). Gama largă de rezoluții, setări de calitate și formate pun la dispoziția utilizatorului foarte multe posibilități de combinație în funcție de necesitățile fiecăruia. Pe un card de 16Mb se poate stoca începând cu o imagine TIFF la rezoluția de 2272x1704 până la 165 de fotografii JPG la rezoluția de 640x480. Singurele aspecte negative sunt unele mici aberații cromatice neglijabile (în condiții extreme de iluminare), capacul ce protejează lentilele ar fi putut dispune de un mecanism mai bun și bateriile care, chiar dacă au o viață foarte lungă, nu sunt reîncărcabile. Performanțele fotografice ale camerei C-4040Z sunt foarte bune, confirmând renumele de care se bucură firma Olympus. În mod deosebit ne-au plăcut setările manuale "white balance", de reducere a zgomotului din fotografii, suportul pentru imagini TIFF necomprimate, calitatea lentilelor și posibilitatea de a înregistra video cu sunet (QuickTime).



Calitatea fotografiilor este deosebit de bună, cum se poate vedea și din imagine



1 ecran LCD secundar 2 buton start 3 rotită schimbare mod de lucru



1 blitzul 2 ledul self-timer 3 view finder 4 microfon 5 lentile

Olympus DW-90 MIC ȘI ASCULTĂTOR



Dacă doriți un aparat pentru dictare care să fie cât mai mic și mai fiabil, atunci trebuie să aruncați o privire mai atentă la reportofonul digital DW-90 produs de Olympus. Aspectul compact al aparatului este definit de microfonul său direcțional care asigură o înregistrare de calitate până la o distanță de 6 metri. Dispozitivul permite înregistrarea la 3 nivele de calitate a sunetului, iar frecvențele de răspuns se încadrează între 300Hz și 5800Hz. Fișierele înregistrate sunt salvate în format WAVE. Noi am încercat câteva înregistrări și într-adevăr calitatea sunetului redat în difuzorul aparatului este foarte bună la înregistrările făcute de aproape sau când vorbim direct spre microfon. Însă de la o distanță mai mare de 3 metri, odată cu creșterea sensibilității aparatului, pentru a putea înregistra sunetele mai slabe, apare și un zgomot de fond destul de puternic. Timpul maxim de înregistrare este de 90 de minute la calitatea cea mai slabă, 33 de minute la cea standard și 22 de minute la calitatea maximă. DW-90 este dotat cu un ecran LCD iluminat și cu o memorie flash de 8Mb. Durata maximă a bateriilor este de 19 ore. Pentru a putea transfera fișierele înregistrate, conectarea se poate efectua la orice calculator cu port USB. Înregistrările sunt stocate în 3 foldere a câte 100 de fișiere pentru o organizare mai ușoară. Aparatul este alimentat cu două baterii R03 sau LR03 de 1,5V. La capitolul dotare, un set de căști stereo, un cablu de conectare la portul USB, două baterii, CD-ul cu drivere și instrucțiuni de utilizare în 5 limbi completează cutia albastră în care vine reportofonul digital DW-90. Designul plăcut, dimensiunile mici și greutatea de 65 de grame (incluzând bateriile) sunt principalele avantaje care îl recomandă.

Detalii tehnice

Microfon direcțional pentru înregistrări de calitate, 8Mb flash memory, 90 minute înregistrare, conectare USB, greutate 65 grame (incluzând bateriile)

Contact

MGT • 01-232.88.94 • www.mgt.ro Pret: 1372EU

Detalii tehnice

CCD 4.1 Megapixeli, 3.98 milioane pixeli efectiv, rezoluție maximă 2272x1704, zoom optic 3X, zoom digital 2.5X, mediu de stocare Smart Media, greutate 420g, dimensiuni 110x70x76 mm, telecomandă IR

Contact

MGT • 01-232.88.94 • www.mgt.ro

Pret: 1127EU

hai să ne cunoaștem mai bine :-)

LOGIN

www



Te simți bine oricând

enter 24 mai 2002

www.mcdonalds.ro

hardmai

• CONVERTIREA HDD-ULUI

Odată, demult, m-am gândit să pun și eu WinXP Home Edition. Instalarea merge bine până în punctul în care apare dubiul, și anume sunt întrebat dacă doresc să convertesc hardisk-ul din FAT 32 în NTFS. Aici e problema. Windows-ul spune că odată cu convertirea are loc și "eliberarea" de performanță. Eu nu știu ce să cred, și nu am încercat metoda. Care-i treaba, este bine sau nu să convertesc HDD-ul, vreau să știu ce riscuri există și dacă există avantaje sau dezavantaje.

Ivan Andrei

NTFS (New Technology File System) este potrivit pentru cei ce doresc o securitate mult mai mare a datelor, dar dacă ai mai mult de un sistem de operare pe calculatorul tău, acest sistem nu este recomandat pentru tine. Un alt dezavantaj (sau avantaj în privința securității) este imposibilitatea de a vedea datele aflate pe partiția NTFS, realizând procesul de bootare de pe unitatea floppy disk (din această cauză specialiștii recomandă realizarea și a unei partiții FAT în care să ținem diferite programe de ajutor în cazul apariției unor evenimente neplăcute). NTFS este mai eficient decât FAT32 în stocarea datelor și în găsirea acestora (excepție făcând fișierele de mici dimensiuni) datorită arhitecturii B-Tree. Dacă te hotărăști să treci la NTFS pentru performanțe superioare I/O, ar trebui să stabilești mărimea clusterului de la 0,5k (cât este stabilit de XP) la 4k cu ajutorul unui software realizat de o altă parte (de exemplu Partition Magic de la PowerQuest).

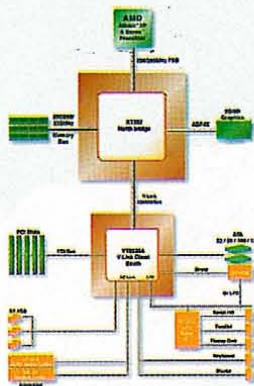
• KT333 ȘI MEMORIA DDR266

1. Care placă este mai bună pentru jocurile care vor apare în curând: GeForce3 Titanium200 64Mb, GeForce4 MX460 sau Radeon 8500LE? Eu tind spre cea din urmă. Credeți că vor exista

creșteri semnificative de performanță față de configurația actuală: EPoX 8KHA, Tbird 1133MHz, GeForce2 Titanium 64Mb, 256Mb PC2100, Segate Baracuda ATAIII la 7200rpm, Sblive?

2. Memoriile PC2100 merg pe KT333?

Andrei



1. În jocuri poți obține un spor de performanță vizibil dacă alegi Radeon 8500LE sau GeForce3 Titanium200 64Mb. Performanțele celor două tipuri de plăci video sunt asemănătoare, dar pot varia foarte mult în funcție de producător. Pe lângă opțiunea pentru chipset, mai trebuie să ai grijă să alegi o placă realizată de o firmă ce a reușit o implementare cât mai bună a aceluși GPU.

2. Memoriile PC2100 (DDR266) rulează foarte bine pe plăcile de bază cu chipset.KT333. Acesta are suport pentru 4GB de memorie DDR200, DDR266 sau DDR333.

• MEMORIA TE AJUTĂ

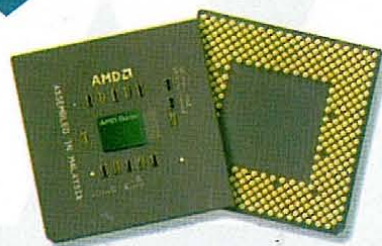
Am un calculator cu procesor Duron 800 MHz, placă de bază Lucky Star KTAPRO, memorie RAM 128Mb 133 PQJ, HDD Maxtor 40Gb, placă video GeForce2 MX400 64Mb DDR (334MHz frecvența la memorie) la viteză de 6 ns. Doresc să fac upgrade și trebuie să aleg ceva de maxim 50 USD: Duron 1000 + 128Mb-RAM sau GeForce4 MX 440 64Mb DDR?

Shnapsu

Soluția problemei tale

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

hardmail@xtrempc.ro



Dacă îți dotezi calculatorul cu GeForce4 MX440, 64DDR vei obține performanțe mai bune în jocuri, dar memoria este cam puțină, iar acest lucru se reflectă printr-o înfrânare a sistemului. Pentru performanțe globale mai bune, îți recomandăm varianta cu Duron 1000MHz (mai ales că acesta are core Morgan și cei 128Mb în plus, atât de necesari pentru a rula în condiții bune majoritatea aplicațiilor din prezent).

• OBSESIA LUI VLAD

Sistemul pe care îl dețin momentan este un Duron la 650, cu 256Mb SDRAM, GF2MX400 cu 64Mb și BUS pe 256 biti, placa de bază Acorp 7KTA, și HDD MAXTOR 20Gb seria D740X, iar sistemul de operare folosit este Windows XP. Acum problema este că mă obsedează benchmark-urile. În 3DMark 2001 default scoate 2380. Este de ajuns? Dar în Sandra HDD-ul reușește doar 13000 puncte, în timp ce alții au 22000 - 25000. Unde este problema? Și dacă sunt setări din BIOS, vă rog să nu păstrați secretul.

Giosanu Vlad

Punctajul din 3DMark 2001 îl poți considera un rezultat normal pentru sistemul tău, însă scorul obținut în testul disk din SiSoft Sandra indică probleme de setări. În primul rând verifică dacă ai bifată opțiunea de "cache" pentru HDD din "Device manager" (device manager -> proprietățile HDD -> tabul policies). Mai poți avea probleme din cauza cablului IDE (trebuie să fie ATA 100). Și în BIOS ai opțiuni de forțare a unui anumit mod de lucru al dispozitivelor IDE. Este bine să lași setate aceste opțiuni pe "AUTO".

• ULTRA SAU PRO?

Momentan am o placă grafică GeForce2 Pro la 64Mb DDR. Fac o alegere bună schimbând-o cu un GeForce2 Ultra cu TV Out? lucia-m




GeForce2 Ultra are performanțe mai bune decât sora ei mai mică GeForce2 Pro. Specificațiile GeForce2 Ultra indică 31 de milioane de triunghiuri pe secundă și o lățime de bandă a memoriei de 7.36Gb, față de GeForce2 Pro cu 25 milioane de triunghiuri pe secundă și o lățime de bandă a memoriei de 6.4Gb. Fără nici o îndoială faci o alegere bună.

• DOCUMENTAȚIE TEHNICĂ PENTRU O PLACĂ PC CHIPS

Am și eu niște probleme pe care sper să puteți să mi le rezolvați. Configurație calculator: AMD K6-2 la 333MHz, 128Mb RAM, HDD 3,2Gb, RIVA

TOPURI

PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor	
NOU	1	Abit	AT7	1.503	161	KT333	 Abita a privit în viitor și a eliminat conectori clasici adăugând nu mai puțin de 10 porturi USB. Prin AT7 Abita a riscat și a câștigat.				
	2	Shuttle	AK35GT2R	1.500	110	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB, RAID	0.690	0.745	0.058	Tape Computer
	3	Gigabyte	GA-VRXP	1.496	116	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CT5880, 4 USB, 4USB2.0, RAID	0.743	0.697	0.056	UltraPro
	2	EPoX	8K3A	1.493	118	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	0.724	0.761	0.008	Best Computers/Elsaco
	3	ASUS	A7V333	1.490	maxim 145	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB2.0, RAID	0.705	0.745	0.04	Senorg / Depozitul de Calculatoare
	4	Soltek	SL-75DRV5	1.488	maxim 112.1	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 4 USB	0.758	0.713	0.016	Best/ProCA/Romsoft/Viami
	5	Abit	NV7-133R	1.474	131	nForce415	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, NVIDIA AC 5.1, 2 USB 2.0, Lan, S/PDif, RAID	0.689	0.737	0.048	Tape Computer
	6	ASUS	A7N266	1.830	167/112	nForce420	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX	1.131	1.237	0.8	Ager / Depozitul de Calculatoare
	7	Jetway	V333DA	1.778	77.2	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	1.115	1.238	0.4	UltraPro
	8	Soltek	SL-75DRV4	1.758	96	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.071	1.253	0.6	Viami / Proca / Romsoft
	9	MSI	K7N420Pro	1.756	-	nForce420D	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, NVIDIA AC 5.1, 2 USB	1.055	1.221	0.9	-
	10	Soltek	SL-75ERV	1.451	100	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.751	0.680	0.02	ProCA / Depozitul de Calculatoare
	11	Abit	NV7m	1.450	134	nForce420D	FSB 266, 1AGP/3PCI, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX, 4 USB, Lan	0.689	0.735	0.025	Tape Computer
	12	DFI	AD73Pro	1.448	77	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.690	0.745	0.012	Tape Computer
	13	Shuttle	AK35GTR	1.746	106	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, CMI8738, RAID, ATA133, 2 USB	1.055	1.223	0.8	ETA-2U
	14	EPoX	8KHA+	1.737	90	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.063	1.248	0.5	Elsaco
	15	ASUS	A7V266-E	1.735	186	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, CMI8738, RAID 0/1, 4 USB	1.073	1.165	0.8	Ager / Romsoft
	16	Gigabyte	GA-7DXR+	1.427	97.1	AMD761	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, RAID ATA133, 6 (2xUSB 2.0)	0.649	0.729	0.048	UltraPro
	17	EPoX	8KHAL+	1.710	94	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.045	1.222	0.4	Elsaco
	18	Jetway	866AS Ultra	1.708	75.1	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.091	1.195	0.2	UltraPro
	19	Abit	KR7A Raid	1.679	129	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, RAID 0/1/0+1 ATA133, 4 USB	1.046	1.086	0.8	Tape Computer / Sistec
	20	Chaintech	CT-7VJDA	1.406	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR/1ACR, PC2100, ATA100, CMI8738, 2 USB	0.736	0.662	0.006	Asbis / Comrace
	21	ECS	K7S6A	1.405	60	SiS745	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 2 USB	0.669	0.732	0.004	Alliance / Blue Ridge
	22	MSI	K7T266 Pro2	1.668	-	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, Raid 0/1, 6 USB	1.014	1.127	0.9	-
	23	Leadtek	7350KDA	1.651	87	SiS735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, Lan On Board, 2 USB	1.013	1.178	0.5	Skin Media
	24	DFI	AD70-SR	1.619	86	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, RAID 0/1, 2 USB	1.015	1.067	0.7	Tape Computer
	25	ASUS	A7A266-E	1.601	130/80	AliMagik1	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA133, CMI8738, 4 USB	1.003	1.096	0.5	Ager / Depozitul de Calculatoare
	26	ASUS	A7V266	1.599	126.7	KT266	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, 4 USB	0.994	1.148	0.3	Ager / Romsoft
	27	Matsonic	MS8137C+	1.361	55.3	KT266	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.732	0.624	0.004	ProCA
	28	ASUS	A7S333	1.333	N/E	SiS745	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2700, ATA100, AC97, 4 USB	0.690	0.637	0.006	Romsoft / UltraPro
	29	Transcend	TS-AKR4	1.582	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.996	1.132	0.2	ProVision
	30	Totem	TM-S735MD	1.555	73	SiS735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.979	1.112	0.2	ProVision
	31	ECS	K7S5A	1.548	60	SiS735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.962	1.110	0.3	Sistec
	32	Acorp	7KT266A	1.542	72	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.976	1.083	0.3	Depozitul de Calculatoare
	33	Gigabyte	GA 7VTXH	1.518	97.7	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.898	1.160	0.4	UltraPro / Tornado
	34	ECS	K7VTA3	1.443	56.4	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.888	1.070	0.2	Sistec




VREI SĂ ÎNCEPI O CARIERĂ ÎN DOMENIUL JOCURILOR PC?

XtremPC angajează redactor jocuri.

**Cerințe: cunoștințe solide în domeniul jocurilor PC,
abilități foarte bune de sinteză și exprimare
CV la redactia@xtrempc.ro sau Fax: 021-231.28.66**

TOPURI

PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe Sintetice	Dotări	Distribuitor	
1	Abit	SD7-533	1.576	113	SiS645	 Un SiS645 foarte bine implementat și nimic mai mult nu a fost necesar pentru a obține primul loc. Performanțele sunt însă susținute și de un sunet de calitate și conector S/PDif in/out	0.738	0.818	0.02	Tape Computer	
2	Gigabyte	GA-8S1ML	1.569	92.4	SiS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNR, PC2700, ATA100, ALC201A, RAID, 2USB, video S3	0.784	0.769	0.016	UltraPro	
3	ASUS	P45333	1.565	105	SiS645DX	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738, 4USB	0.767	0.778	0.02	UltraPro	
4	Soltek	SL-85DRS2	1.549	97	SiS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.777	0.764	0.08	ProCA / Depozitul de Calculatoare	
5	ASUS	P4B266 (SE)	1.662	maxim 135	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738 6ch, S/PDif	0.985	1.254	0.5	Ager / Romsoft / UltraPro	
NOU	6	Chaintech	9BJF	1.534	-	i845G	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738 6ch, video	0.771	0.743	0.02	Asbis / Comrace
NOU	7	EPoX	4G4A+	1.533	141	i845G	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, RAID, video	0.749	0.760	0.024	Romsoft
NOU	8	MSI	645 Ultra	1.517	-	SiS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.745	0.763	0.008	-
NOU	9	VIA	P4XB-RA	1.499	107	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738, 2 USB, RAID	0.745	0.734	0.02	Depozitul de Calculatoare
NOU	10	DFI	NS35-SC	1.496	86	SiS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB, video SiS315	0.708	0.776	0.012	Tape Computer
11	Chaintech	CT-8BJD	1.493	N/E	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738, 2 USB	0.730	0.755	0.008	Asbis / Comrace	
12	MSI	845 Ultra-AR	1.653	-	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI87386ch, 4 USB	0.957	1.197	0.8	-	
13	Soltek	SL-85DRV3	1.488	100.1	P4X266A	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB, RAID	0.750	0.726	0.012	ProCA	
14	Gigabyte	GA-8SRX	1.482	85	SiS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, ATA100, CT5880, 2 USB	0.748	0.725	0.008	UltraPro	
NOU	15	EagleTec	M935LR	1.482	89	SiS650	FSB 400, 1AGP/2PCI/1AMR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB, video SiS315, modem	0.727	0.734	0.02	Romsoft
NOU	16	EPoX	4BDA2+	1.648	137.2	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 4 USB	0.989	1.159	0.8	Elsaco
NOU	17	Matsonic	MS9317E	1.478	86.41	SiS650	FSB 400, 1AGP/4PCI/1ACR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB, video SiS315, modem	0.723	0.734	0.02	ProCA
NOU	18	VIA	4PX266A1	1.473	91.1	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB	0.738	0.727	0.008	Depozitul de Calculatoare
19	ASUS	P4S333	1.620	105/ 102.4	SiS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1ACR, PC2700, ATA100, CMI8738, 2 USB	0.971	1.219	0.4	Ager / UltraPro	
20	Jetway	S446	1.615	75.6	SiS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 4 USB	0.968	1.274	0.1	UltraPro	
21	Transcend	TS-ABR4/NR	1.576	127	i845D	FSB 400, 1AGP Pro/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2USB, Lan 10/100	0.871	1.249	0.8	ProVision	
22	Gigabyte	GA-8IRX	1.494	139.7	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CT5880, 4 USB, Dual Bios, 128DDR	0.833	1.202	0.6	Tornado / UltraPro	
23	Soltek	SL-85MIV-L	1.461	maxim 106.2	P4M266	FSB 400, 1AGP/3PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.718	0.735	0.008	ProCA / Romsoft	
24	Soltek	SL-85DRB	1.461	maxim 123	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.738	0.711	0.012	ProCA / Depozitul de calculatoare	
25	Intel	DB45BG	1.459	140	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97, Lan	0.717	0.722	0.02	ElkoTech	
26	DFI	NB70-SC	1.461	96	i845D	FSB 400, 1AGP/4PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB	0.862	1.158	0.2	Tape Computer	
27	Abit	BD7-Raid	1.450	139	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, 2 USB, AC97, RAID	0.705	0.725	0.02	Tape Computer	
28	EPoX	4SDA	1.446	99.5	SiS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, 2 USB, AC97	0.722	0.717	0.008	Best Computers	
NOU	29	Matsonic	MS9107C	1.400	63	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97	0.671	0.721	0.008	Alliance Computers
NOU	30	LiteON	NA280	1.351	75	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97	0.688	0.655	0.008	Alliance Computers

* Notele subliniate cu roșu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov și bleu (note finale și parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri
 * Prețurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu deține temporar sau definitiv acel produs pe stoc

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

TOPURI

PLĂCI VIDEO

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)
1	Leadtek	WinFast A250Ultra	2.066	415	Titanium 4600	 Chipset-ul GeForce4 Titanium4600 a adus încă o dată NVIDIA pe primul loc în topul performanței. Adăugați 2 ventilatoare și un radiator cât o zi de post și aveți rețeta. 128Mb DDR, 3.8 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.02	Best / UltraPro (D)
2	Asus	V8460Ultra	2.056	456	Titanium 4600	128Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.01	Depozitul de calculatoare (D)
3	Chaintech	GT61	2.040	N/E	Titanium 4600	128Mb DDR, 2.8 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI	2.020	0.02	Asbis / Comrace (D)
4	Gainward	PowerPackT14600 (simplu)	2.036	392	Titanium 4600	128Mb DDR, 2.8 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI, Bundle	2.006	0.03	Romsoft / UltraPro / Caro (D)
5	Leadtek	WinFast A250	1.956	310	Titanium 4400	128Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/550 MHz, TV-Out, DVI	1.936	0.02	Skin Media (D)
6	Gainward	PowerPackT14400	1.890	max. 311,3	Titanium 4400	128Mb DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550 MHz, TV-Out, DVI	1.865	0.025	Romsoft / UltraPro / Caro (D)
7	Leadtek	A250LE TD	1.751	195	Titanium 4200	64Mb DDR, 4ns, chip/mem: 250/513 MHz, TV-Out, DVI	1.731	0.02	Skin Media (D)
7	Gainward	Ultra/650XP GS	1.675	349	Titanium 4200	128Mb DDR, 4ns, chip/mem: 250/445.5 MHz, TV-Out, DVI	1.660	0.015	Depozitul de calculatoare UltraPro (D)
7	Gainward	GeForce3 Titanium500	1.515	188	Titanium 500	128Mb DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TV-Out, DVI	1.500	0.015	Caro Group (D)
8	Leadtek	WinFast Titanium 500	1.730	max. 369,2	Titanium 500	64Mb DDR, 3.8 ns, chip/mem: 240/500MHz, TVOut, DVI, 2joc.	1.710	0.02	Best / UltraPro (O)(D)
9	Sapphire	Radeon8500LE	1.437	156	Radeon8500LE	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.727	0.01	Best Computers (O)
10	Abit	Siluro GF3 Vio	1.574	259	GeForce3	64Mb DDR, chip/mem: 200/460MHz, TV-Out, DVI	1.559	0.015	Tape Computer (D)
11	Hercules	3DProphet8500 All-in-One	1.315	350	Radeon8500LE	64Mb DDR, 4 ns, TV/FM Tuner, TV-Out, Video In, DVI	1.285	0.03	Ubisoft (D)
12	Leadtek	WinFast Titanium 200	1.510	160	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI, 2 jocuri	1.495	0.015	Skin Media (D)
13	Abit	Siluro Ti200	1.305	129	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.290	0.015	Tape Computer (D)
14	Creative	GeForce3 Titanium 200	1.509	-	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.494	0.015	-
15	Gigabyte	Thundra GF3200	1.500	N/E	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.485	0.015	Tornado (D)
16	Inno3D	Tornado GF3 Titanium200	1.478	N/E	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz	1.478	0	Best Computers (O)
17	Gainward	PowerPack MX460	1.250	max. 161,7	GeForce4 MX460	64Mb DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/550 MHz, TV-Out, DVI	1.225	0.025	Depozitul de Calculatoare UltraPro / Caro (D)
18	Leadtek	WinFast A170DDR	1.434	123	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out, WinFox 2.0	1.424	0.01	Skin Media (D)
19	Chaintech	G441	1.132	N/E	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.117	0.015	Asbis / Comrace (D)
20	Abit	Siluro MX440	1.129	96	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.128	0.01	Tape Computer (D)
21	Gainward	GeForce4 MX440	1.125	102	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 5 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.120	0.005	Caro Group (D)
22	ASUS	V8170	1.121	113.1	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 5 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.111	0.01	Depozitul de Calculatoare UltraPro (D)
23	ASUS	V7700 Ti32	1.288	108.7	Titanium	32Mb DDR, 5 ns, chip/mem: 250/400 MHz, TV-Out, SVideo Out, 2 joc.	1.273	0.015	Ager (D)
24	ProLink	PxlView GeForce2 Ti64	1.273	N/E	Titanium	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 250/400 MHz	1.273	0	Ager (D)
25	Leadtek	WinFast A170	0.758	max. 99	GeForce4 MX420	64Mb SDR, 5 ns, chip/mem: 200/166 MHz	0.748	0.01	Best / UltraPro (O)
26	Gigabyte	Radeon7000 Pro	0.606	53.6	Radeon VE	64Mb SDR, 6 ns, chip/mem: 155/155 MHz, TV-Out	0.601	0.005	UltraPro (D)

*Notele subliniate cu roșu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov și bleu (note finale și parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri
*Prețurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu are temporar sau definitiv acel produs pe stock

DRIVE-URI DVD+RW

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Scritere DVD	Scritere CD	Rescritere CD	Citire DVD	Citire CD	Buffer	Intețată / Buffer Underrun / Tehnologii	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Distribuitor
1	Ricoh	MP5120A-DP	1.662	411	2.4X	12X	10X	8X	32X	-	IDE / Just Link	0.372	0.353	0.412	0.524	Romsoft
2	Philips	DVD-RW208	1.661	439	2.4X	12X	10X	8X	32X	-	IDE / Seamless Link / Termo Balanced Writing	0.371	0.341	0.420	0.528	Best Computers
3	HP	dvd101i	1.647	N/E	2.4X	12X	10X	8X	32X	2Mb	IDE / Buffer Underrun protection	0.370	0.351	0.408	0.518	Distribuitorii HP

DRIVE-URI COMBO

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Citire DVD	Citire CD	Scritere CD	Rescritere CD	Buffer	Intețată / Buffer Underrun / Tehnologii	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere CD	Distribuitor
1	Philips	RWDV1600	1.270	122	12X	40X	16X	10X	-	IDE / Seamless Link / Termo Balanced Writing	0.439	0.383	0.448	Blue Ridge
2	Plextor	PX-320A	1.183	215	12X	40X	20X	10X	2Mb	BURN-Proof / Termo Balanced Writing	0.355	0.379	0.448	Romsoft
3	LG	GCC-4120B	1.148	97.5	8X	32X	12X	8X	2Mb	IDE / ExaLink	0.370	0.355	0.442	UltraPro / Depozitul de Calculatoare

CURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

PREMIUL I: CHAINTECH GT61 GeForce4 TI 4600



PREMIUL II: CHAINTECH BJD i845D



CHAINTECH

UMFLĂ POTULI!



TALON PARTICIPARE

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

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

- Chaintech produce în principal: Titanium4600 este:
- plăci de bază și plăci video
 - monitoare și tastaturi
 - boxe și plăci de sunet
 - mai rapid ca Titanium4400
 - mai incet ca Titanium4200
 - comparabil cu Titanium500

CHAINTECH

hobby

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

grafică



CALIGARI TRUESPACE 6

Un pachet 3D alternativ care câștigă tot mai mult teren

56



INFINITY TEXTURES

O adevărată mașinărie de creat texturi

57



58 GALERII XTREME

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

editare video



60 DivX 5.X

- Viteză maximă
- Calitate optimă

Internet

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online



62 XPLOER XTREM

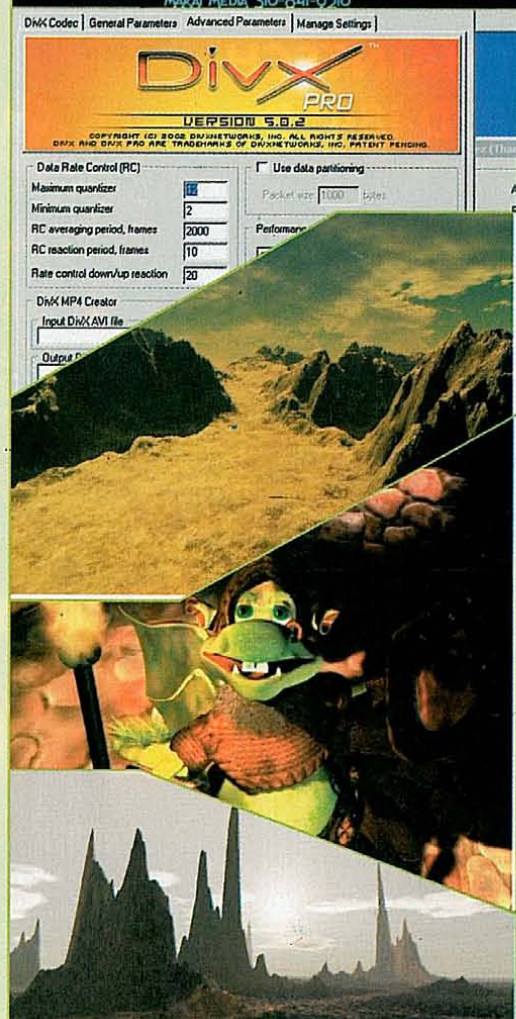
PÂRJOLUL ROȘU

Pe 15 iunie, 24 de tineri au murit și 13 au fost răniți într-un incendiu izbucnit pe neașteptate într-un Internet-cafe din Beijing. Reacția autorităților a fost imediată: primarul Liu Qi a ordonat o inspecție a măsurilor antiincendiu la toate cele 200 de Internet-cafe-uri autorizate din oraș, urmând ca celor ce nu se conformează prevederilor să le fie retrase autorizațiile. De asemenea, nu se mai acordă noi autorizații, iar l-cafe-urile care au deja autorizații trebuie să le reînnoiască. Este de remarcat că pentru fiecare Internet-cafe autorizat există zece care operează ilegal, evident în condiții insalubre.

Acțiunile autorităților par la prima vedere îndreptățite, însă valul de critici ce a urmat a scos la lumină ceea ce ar putea fi o motivație mult mai subtilă și antidemocratică. Accesul la Internet în China este destul de restrâns, chiar și în capitală, ca nu cumva conceptele capitaliste să îi "contamineze" și pe tinerii chinezi. Firește, ca orice lucru interzis, Internetul a început să îi fascineze pe chinezi, dar accesul la rețeaua rețelilor în propria casă era făcut imposibil de tarife prohibitive și legi restrictive. Așa se face că cei mai mulți dintre clienții Internet-cafe-urilor din capitală sunt studenți, facțiunea cea mai dornică de comunicare și schimbare, dar și cea de care se teme cel mai mult guvernul comunist conservator.

Incendiul de la Lanjitsu Cyber Cafe ar putea fi doar un pretext pentru eliminarea amenințării Internet-cafe-urilor ce vor putea fi închise fără ca acest lucru să fie perceput ca un act antidemocratic, ci ca o măsură normală a unui guvern preocupat de soarta cetățenilor.

Să nu vă mirați dacă în viitorul apropiat cel mai popular hobby al chinezilor va redeveni plimbatul pe bicicletă...



PRIMA

*trebuie
doar
să râzi!*

rew play stop rec search

Camera
de
râs

*secvențe noi
și producții românești,
de luni până sâmbătă,*

ora 17:00

Caligari trueSpace 6

Un pachet 3D alternativ care câștigă tot mai mult teren

DETALII

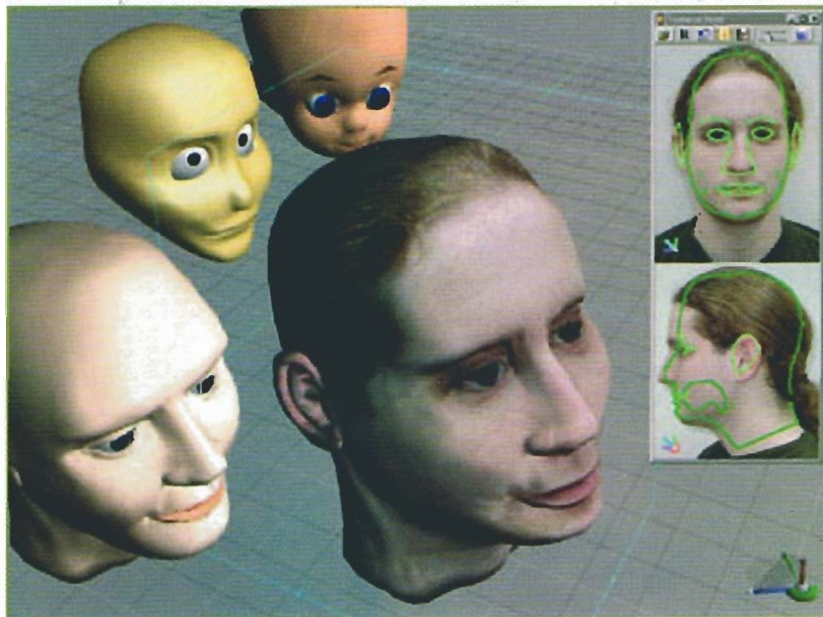
- Nume: Caligari TrueSpace 6
- Versiune: 6
- Producător: Caligari
- Web: www.caligari.com
- Distribuitor: N/A
- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 256Mb
- HDD: 400Mb
- Video: DirectX 16Mb

VERDICT: 9/10

O actualizare binevenită.

CALIGARI a avut de-a lungul timpului aceeași reputație ca și Avid cu Softimage, fără să se încadreze în aceeași categorie de pret și fără să aibă aceeași gamă de opțiuni. Ceea ce vrem să spunem este că avea un segment de utilizatori fideli care creau imagini și animații excelente, îi susțineau meritele în fața detractorilor și îl promovau prin lucrările lor, fără însă să iasă dintr-o nișă limitată, care nu îi era foarte favorabilă.

De-a lungul timpului programul a evoluat remarcabil și cea de-a șasea versiune va demonstra acest lucru cu brio. Cu toate acestea, singurul utilizator pe care îl putem localiza cu certitudine în România este vechiul nostru cititor și contribuitor la Galeria Xtreme: Ștefan Giurgiu. Sperăm ca prin acest articol să trezیم interesul mai multor pasionați de grafică 3D, care să ia în calcul și acest program excelent atunci când lucrează la un proiect.



INTERFAȚĂ ȘI RANDARE

Principala îmbunătățire care a fost adusă interfeței este suportul pentru layere, care exista de ceva timp în pachetele high-end. Acum, scenele complexe pot fi administrate mult mai eficient. Puteți modifica și deplasa un obiect fără să vă fie teamă că veți selecta altul în locul lui, le puteți face vizibile sau invizibile la apăsarea unui singur buton, și în plus, beneficiați de o structură codată după culori, care simplifică foarte mult localizarea unui obiect sau grup de obiecte într-o scenă alambicată.

În al doilea rând, programatorii au introdus o caracteristică extrem de utilă pentru modelatorii și nu numai, caracteristică ce făcea parte de ceva timp din programe gen Nendo sau fratele său mai mare Mirai: Snap To. Această opțiune are ca parametri Point, Edge sau Face și iluminează automat elementul respectiv

dacă unul de acel tip se găsește sub cursor. Astfel selectarea se poate face mult mai simplu dar nu vă putem descrie cât de utilă este această opțiune dacă nu ați văzut-o niciodată în acțiune. Trebuie menționat că funcționează atât pe obiecte poligonale, cât și pe obiecte NURBS, precum și în modul Point Edit.

Pentru utilizatorii care abia descoperă trueSpace, dar și pentru cei vechi, noul meniu Icon Helper se va dovedi foarte util. Explică pe scurt ce înseamnă o anumită operațiune și face atașarea de hot-keys foarte la ureche. Mai vechile manipuloare 3D (3D widgets) au fost îmbunătățite, făcând mult mai clară vizualizarea oricărei operațiuni. De exemplu, widget-ul pentru 3D Array are un vector de mișcare, dimensiuni X, dimensiuni Y și un factor de rotație, iar toate acestea pot fi scalate individual cu ajutorul mouse-ului, cu feedback în timp real. Pare ceva simplu, și poate inutil pentru unii, însă cei care abia descoperă grafica 3D vor fi încântați de această opțiune.

trueSpace 6 utilizează motorul de randare Lightworks 6.6, care are aproape toate opțiunile incluse în pachetele de vârf, inclusiv radiozitate și suport pentru HRDI (high-range dynamic range). Acest motor permite folosirea de obiecte ca surse de lumină, area lights texturate.

MODELARE ȘI ANIMAȚIE

Pe partea de modelare, cele mai multe îmbunătățiri au fost dedicate modulului NURBS: extrudarea curbilor de trimming, capping (care înseamnă închiderea automată, cu un "capac", a unei suprafețe de revoluție NURBS) și proiectarea de curbe pe o suprafață NURBS sunt acum posibile.

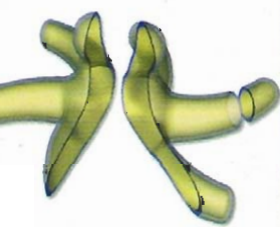
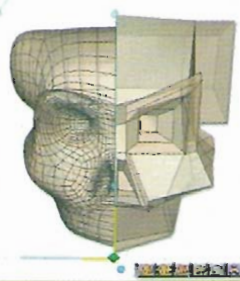
La modelarea poligonală se remarcă posibilitatea de modelare în oglindă, o

opțiune mult așteptată și care făcea parte de mult din alte pachete. Ea funcționează chiar și când jumătate de model este subdivizată și rotunjită, cealaltă jumătate putând fi modificată, cu feedback în timp real. Pentru formele poligonale a fost introdusă operațiunea de shelling, care creează o "coajă" interioară sau exterioară, obiectul devenind efectiv gol la mijloc ca o formă pentru turnare. În plus, au fost îmbunătățite considerabil operatorii Bend, Taper, Skew, Chamfer și Fillet. Operatorul Array are acum mai multe alternative: Grid (pentru simulări arhitecturale, în principiu), Spline Arrays, de-a lungul unei curbe spline și Radial, pentru grupuri circulare sau în spirală.

Cea mai interesantă adăugire pe partea de animație este Facial Animator, un plugin ce a apărut odată cu trueSpace 5.5 și care acum face parte integrantă din pachetul 3D. Cu ajutorul lui se pot concepe și anima, evident, capete, de toate formele, mărimile și culorile. Cu ajutorul a două poze, una din față și una din profil, vă veți putea chiar introduce propriul cap în program, pentru a-l folosi în animații. Modulul de dinamică a fost reprogramat în întregime pentru a oferi rezultate mai precise și o viteză mai mare de execuție a simulărilor, însă în afară de asta nu există mari deosebiri.

CONCLUZIE

trueSpace a ajuns din urmă greii scenei 3D și se poate lupta cu ei de la egal la egal. Chiar dacă mai are unele minusuri pe ici pe colo, pretul redus și ușurința în utilizare îl recomandă începătorilor în domeniul graficii 3D. Profesioniștii pot beneficia și ei de performanțe de vârf, dacă sunt dispuși să se acomodeze cu interfața și modul de lucru în mare parte diferite față de cel din restul programelor de gen.



Infinity Textures

O adevărată mașinărie de creat texturi

TOBIAS Reichert a fost destinat să fie programator din momentul în care s-a născut. A început să scrie programe încă din școala generală, pe calculatorul bunicului său, un Schneider CPC464, compatibil ZX-Spectrum (echivalent cu HC-urile sau CIP-urile din România). Desigur, ca și mulți dintre noi, a folosit calculatorul mai mult pentru jocuri. Spre deosebire de noi însă, Tobias este autorul unui excelent designer și manager de texturi, care poate fi util oricui, de la simplul entuziast care vrea să își creeze o secvență grafică pentru fundalul de ecran din Windows până la un artist ce creează texturi pentru un joc.

Programul este, după părerea noastră, cel mai performant în domeniul său, depășind în materie de generare de texturi chiar și monștri sacri ca Photoshop. Desigur că în unele cazuri mai aveți nevoie de un program auxiliar, însă aceste cazuri sunt rare, în mare parte programul descurcându-se admirabil, și are atâtea opțiuni încât nici nu știm de unde să începem să le descriem.

În primul rând, interfața este foarte eficientă, deși puțin cam încărcată, și permite rularea de macroscripțuri și chiar editarea în linia de comandă pentru cei care vor să vadă exact cum merg lucrurile. Generarea unei texturi sau editarea unei texturi se face prin selectarea de opțiuni dintr-o listă extensivă, ce cuprinde categoriile: Basic, Bump, Color, Distorsion, Distraction, Filter, Interface, Make Seamless, Noise, Plugins, Spécial și Translate. Nu vom intra în detalii asupra operațiunilor din fiecare categorie, pentru că sunt explicate destul de bine în help-ul programului și oricum, de cele mai multe ori doar experimentarea repetată poate duce la rezultatele dorite. Fiecare operațiune are un număr de parametri ce pot fi modificați, prin combinarea lor se pot obține efecte complexe, puse în valoare de un motor de randare 2D ce se remarcă prin precizie și oversampling de calitate (antialias).

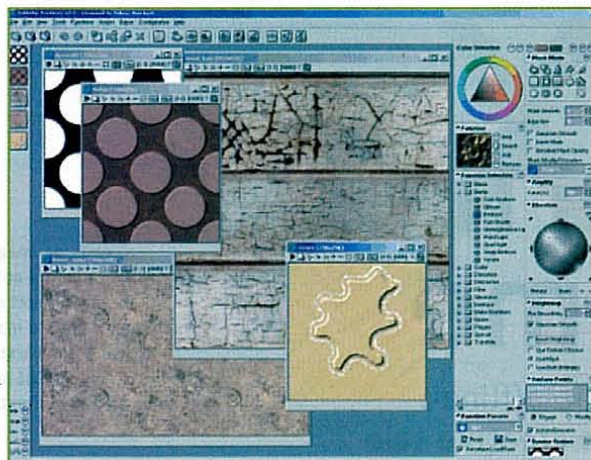
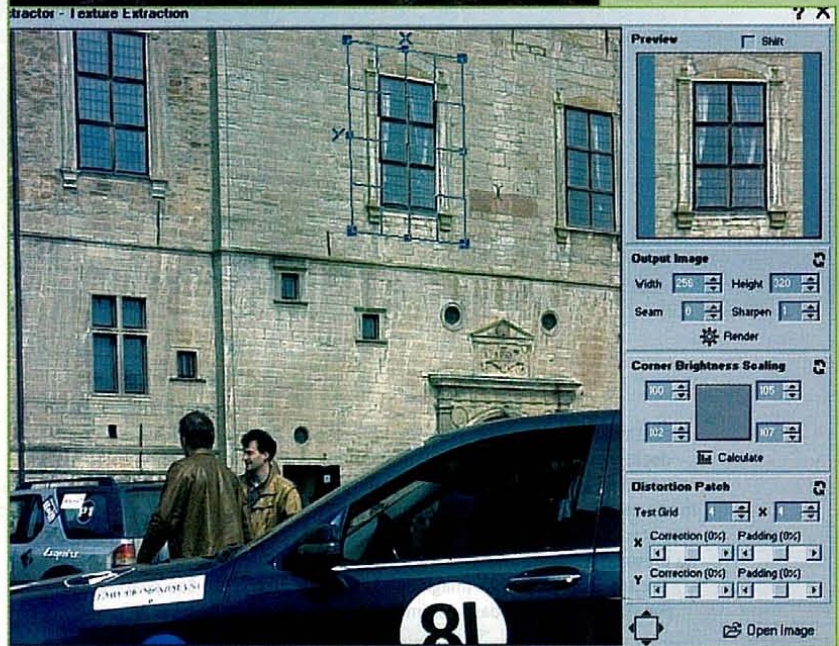
Cerințele de sistem pe care vi le prezentăm în căsuța tradițională sunt cele minime, deoarece pentru editarea unor texturi de 4096X4096 de pixeli (maximum permis) veți avea nevoie de un sistem mult mai performant, eventual de mai multe. Acesta este probabil și motivul pentru care Infinity Textures a fost programat pentru randare în rețea, fiind optimizat pentru kernel-ul de NT și multithreading (până la 16 procesoare).

Acestea pot fi utilizate și pentru randările 3D. Veți fi probabil surprinși să aflați că Infinity Textures include un generator de peisaje pe bază de height-maps, similar cu Terragen sau Bryce. Numit "First Day 2", motorul este un raytracer destul de performant, care, cu texturi potrivite și puțină experimentare se poate lua la întrecere cu Terragen. Atmosfera nu este chiar atât de bine redată, însă apa este excelentă.

Pentru cei care creează texturi pentru jocuri sau pentru scenele dintr-un program de grafică 3D, Infinity Textures are câteva opțiuni excelente: în primul rând, un preview (aproape) real time al texturii atașate unui plan, unei sfere, unui cub sau unui cilindru și în al doilea rând, un modul de extragere a texturilor dintr-o imagine sau fotografie, cu posibilitatea de corectare a perspectivei și transformarea lor în texturi seamless. Pentru crearea de texturi animate se poate folosi un sistem de particule 2D, asemănător cu Illusion-ul celor de la CoolFun, dar ceva mai primitiv. Folosind emițători și atractori de particule se pot crea efecte gen flăcări sau apă, ce pot apoi fi exportate ca texturi animate.

Șirul de opțiuni interesante nu se oprește aici: mai puteți găsi un generator excelent de gradienti, orientat pe HSB (Hue-Saturation-Brightness) în loc de banalul RGB, care utilizează curbe Spline, precum și un generator genetic de texturi pentru cei care nu vor să se chinuie să le genereze manual. Selectați din ofertă pe cea care vă place și calculatorul va crea variații ale ei. Prin selectări repetate veți ajunge în cele din urmă la ceea ce vă placă, sau la o textură complet albă (nouă ni s-a întâmplat și asta).

Singura noastră dezamăgire este că, spre deosebire de alte programe create de entuziaști, Infinity Textures costă bani. E drept că 70 de euro nu e mult pentru ceea ce poate să facă, însă versiunea shareware nu permite decât salvarea de imagini la rezoluția de 255X255 (suficient cât să nu poată fi folosite la nimic) și oricum au scris "demo" pe suprafața imaginii.



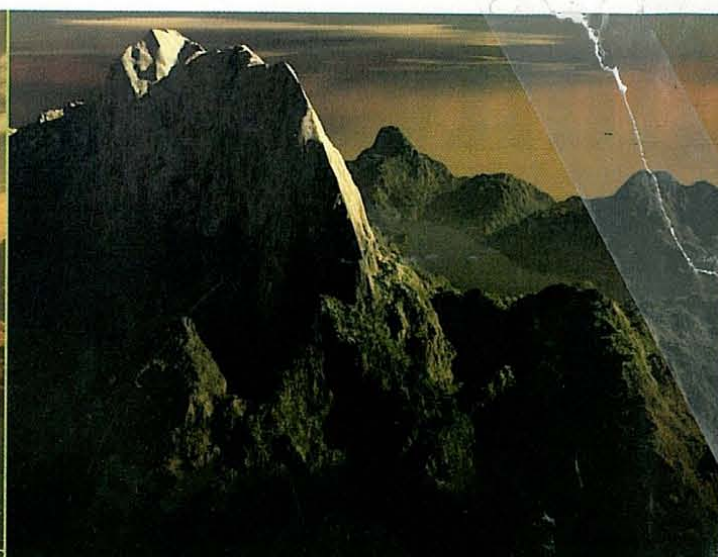
DETALII

- Nume: Infinity Textures
- Versiune: 2.2
- Producător: Tobias Reichert
- Web: www.i-tex.de
- Distribuitor: N/A
- Procesor: Pentium II 450MHz
- Memorie: 32Mb
- HDD: 30Mb
- Video: DirectX 4Mb

VERDICT: 9/10
Shareware de calitate.



3 - Fekete Zsolt - "Newtg"



3 - Fekete Zsolt - "Big One"



1 - Adrian Lazăr



1 - Adrian Lazăr

Fekete Zsolt
feketeszolt@hotmail.com

Am reținut doar imaginile generate în Terragen, pentru că celelalte nu sunt decât simple experimente cu diverse programe și nici pe departe atât de reușite. Nici unele dintre imaginile generate în Terragen nu s-au dovedit a fi foarte reușite, dar cele pe care le-am păstrat sunt probabil rezultatul demn de atenție al multor experimente în căutarea unui nivel de detaliu care să nu presupună luni de zile pentru randare și a unei iluminări și combinații de texturi potrivite, încât imaginea să nu arate dizgrațios. Sau poate a avut pur și simplu noroc, dar suntem dispuși să îi acordăm încrederea noastră.

GX Galerii Xtreme

Singura expoziție offline
care găzduiește creațiile tale

Adrian Lazăr
ida3d@yahoo.com

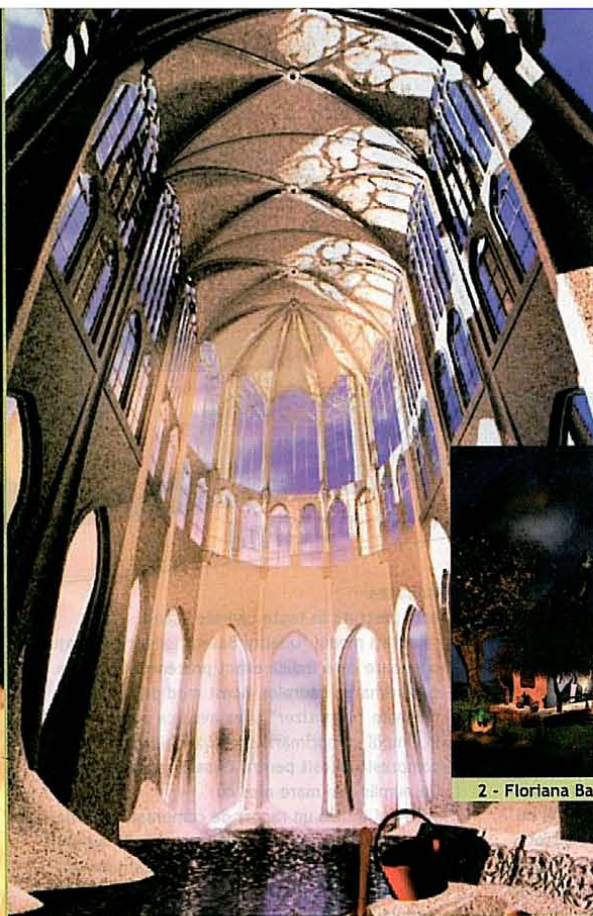
Imaginile pe care ni le-a trimis Adrian în această lună sunt încă în lucru, singura terminată fiind cea cu ceasul. Toate sunt mai mult demonstrații tehnice, create pentru a explora caracteristicile și performanțele motorului de randare Final Render de la Cebas. Ceea ce pentru noi se traduce în modelare bună, texturare zero și iluminare aproximativă. Sperăm că Adrian nu va trece prea ușor la alte proiecte înainte să le termine pe acestea. Configurația pe care lucrează: Duron 900MHz, 256Mb SDR, Riva TNT2 M64.

Floriana Barbu
ida3d@yahoo.com

O serie de imagini foarte diferite, care au totuși și două lucruri în comun: dovedesc talentul autoarei și demonstrează că, dacă în spatele unei imagini stă ceva mai mult decât dorința de a crea pur și simplu ceva cu ajutorul unor instrumente grafice mai mult sau mai puțin avansate, atunci acea imagine devine "artistică" în adevăratul sens al cuvântului. Am putea spune că viziunea artistică este cea care dă sens oricărei opere, dar deja am părea critici de artă. Și nu vrem să fim confunțați cu așa ceva. În plus, cine suntem noi să presupunem că înțelegem ce se întâmplă în imaginile astea?



2 - Floriana Barbu - "Verdele"



2 - Floriana Barbu - "Lui Dragoș"



2 - Floriana Barbu - "Lui BBO"



"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:

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

Tel./fax: 01-315.20.42

Mobilink: 093.319.678

E-mail: redactia@comunic.ro

DivX 5.X

Viteză maximă și calitate optimă

CODEC-UL

DivX 5.X este cea mai avansată tehnologie de compresie video la ora actuală. Versiunea 5.X redefineste aproape în întregime codec-ul, introducând noi tehnologii, sau îmbunătățindu-le pe cele vechi, menite să ușureze modul de realizare a capturilor video și al filmelor, la o calitate superioară și fișiere incredibil de mici. Deoarece mulți utilizatori ai DivX-ului nu se descurcă foarte bine cu noua versiune, am hotărât să vă explicăm ce rol au diferitele opțiuni pe care le găsiți în control panel-ul care apare înainte de a începe codarea propriu-zisă și cum este mai bine să le utilizați pentru a obține rezultate optime.

Codec-ul 5.X are trei moduri posibile de codare pe care le aveți la dispoziție chiar în primul meniu al control panel-ului.

1-PASS VARIABLE BITRATE - Codec-ul va încerca să mențină valoarea bitrate-ului apropiată de valoarea aleasă, în timp ce alocă mai puține date pentru scenele statice și mai multe date pentru scenele cu multă mișcare. Se poate trece manual valoarea bitrate-ului în spațiul din partea de jos a meniului, sau se poate regla cu ajutorul slider-ului. Trebuie ținut cont de faptul că, un bitrate (rata de transfer) mare întotdeauna va ajuta la obținerea unui film de calitate mare, iar un bitrate mic va avea ca rezultat o imagine mai slabă calitativ, chiar dacă rezoluția folosită este mare. Folosirea acestui mod de compresie va duce la obținerea unui fișier mai mic decât la celelalte moduri de compresie și la o pierdere minimă de calitate.

1-PASS QUALITY BASED - În acest caz, codec-ul va coda toate cadrele cu aceeași valoare a bitrate-ului neținând cont de proporția de mișcare. Când utilizați acest mod, toate cadrele vor primi același raport de compresie, având ca rezultat o calitate mai mare, dar și mărimea fișierului obținut va fi mai mare. Nu este cea mai bună soluție pentru realizarea fișierelor mici, dar este folosit pentru o viitoare editare, deoarece

calitatea

este păstrată în toate cadrele. Când selectați modul "Quality Based", slider-ul va ajusta o valoare care indică exact procentul folosit la comprimarea cadrelor. Acest mod de compresie se numește "Quantizer" și va avea ca punct de reper în timpul comprimării cadrelor chiar raportul de compresie folosit pentru fiecare cadru în parte. Un număr mai mare ales cu slider-ul indică un raport de compresie mai mare, dar o calitate mai redusă, iar un număr mai mic indică o compresie mai redusă și o calitate mai mare. Folosirea acestei opțiuni pentru obținerea unei calități maxime are ca efect obținerea unui fișier cu dimensiuni mari, deci nu este recomandată folosirea acestei opțiuni când se dorește ca fișierul să încapă pe un singur CD.

2-PASS VARIABLE BITRATE - Înainte de codare, programul analizează sursa video pentru a înțelege complexitatea ei. Prin urmare se pot alocă date mult mai eficient scnelor cu variații mari de mișcare sau a celor statice. Acest mod oferă mai multă acuratețe decât modulul "1-Pass" și necesită ca sursa video să fie procesată de două ori, având ca rezultat un timp mult mai mare necesar codării fișierului final. Dacă doriți să codați aproximativ două ore de film și să fiți siguri că va încapa pe un CD de 700Mb, atunci asta este alegerea cea mai simplă pentru dumneavoastră.

2-PASS ENCODING LOG FILES - Acest mod este folosit pentru reducerea timpului necesar codării când se folosește modul "2-Pass". În timpul primei sesiuni "2-Pass" sunt culese date despre modul și algoritmi de compresie folosiți, care vor fi trecute într-un fișier log ce va fi folosit la o viitoare codare a aceleiași surse, pentru reducerea timpului necesar. În acest caz va fi folosit doar al doilea pas, fără a mai fi nevoie să fie efectuată analiza înainte. Există posibilitatea ca anumite aplicații exterioare care utilizează DivX 5.X să folosească aceste log-uri mult mai eficient pentru alocarea datelor în procesul de compresie. Acest mod de compresie își are utilitatea doar în cazul în care se dorește comprimarea repetată a aceleiași surse video.

Este foarte important de luat în considerare faptul că, folosirea acestor trei moduri de compresie cu setări pentru calitate mare (bitrate mare sau quantizer mic), este imposibilă în momentul în care se dorește efectuarea unei compresii în timp real (de exemplu de la un TV-tuner), deoarece procesul de comprimare al unui singur cadru durează mai mult decât afișarea lui. În acest caz, pentru a păstra sincronizarea cu viteza de derulare a cadrelor din sursă (în acest caz TV-tuner), din fișierul AVI în curs de comprimare va fi șters un număr de cadre egal cu cel care a trecut din sursă, până când va fi comprimat un singur cadru: În cazul în care se dorește captura în timp real de la un player VHS,

DVD

sau TV-tuner, trebuie folosită o compresie cât mai mică și evident o calitate mai slabă (în concordanță cu viteza procesorului), pentru ca procesorul calculatorului să poată face compresia datelor permise cu așa viteză și fără să se piardă cadre.

ALGORITMI NOI FOLOSIȚI ÎN VERSIUNEA 5.X

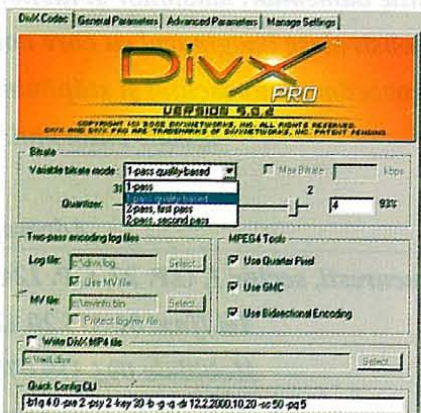
Tot în primul meniu de configurare se găsesc trei funcții noi, care de multe ori nu măresc calitatea în mod vizibil pe cât ne așteptăm. Cele trei funcții sunt menite să mărească calitatea și rata de compresie folosită, dar și timpul necesar compresiei. Aceste funcții se găsesc sub titlul "MPEG-4 Tools" și se numesc: Bi-direcțional encoding (B-Frames), Global Motion Compensation și Quartel Pel.

B-FRAMES - Așa cum a fost explicat în articolul din numărul 31 al revistei "Bi-directional encoding" este o funcție prin care codec-ul face o predicție din care va alege cel mai apropiat cadru ca aparență dintre două cadre ce vor urma să fie comprimate. Acest cadru se numește "B-Frames" și utilizarea lui va avea ca rezultat folosirea unei cantități mai mici de date pentru compresia cadrelor din scenele în care această funcție a fost folosită. Cu "Bi-directional encoding" codec-ul poate analiza la nevoie și cadre care au trecut. Această funcție este folosită în scenele unde obiecte în mișcare vor descoperi zone din spatele lor, care nu erau vizibile până atunci. Dat fiind că acest lucru se întâmplă destul de des, mai ales în filme, se recomandă a fi folosit fără ezitare la comprimarea filmelor. Nu este recomandată folosirea sa împreună cu modul "1-Pass Quality Based", când se dorește o captură real-time. De asemenea, se recomandă folosirea cu atenție a acestei funcții atunci când a fost calculată rata de transfer în așa fel încât fișierul rezultat să aibă o anumită mărime, deoarece mărimea fișierului va fi diferită în final.

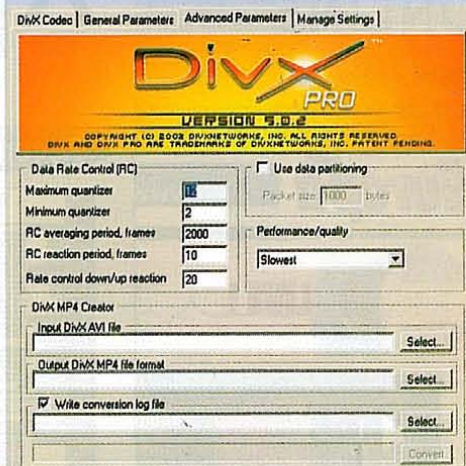
GLOBAL MOTION COMPENSATION - Ajută la mărirea calității în scenele în care este folosit "zoom" sau "panning" prin reducerea datelor necesare trecerii de la un cadru la altul. Este o funcție care consumă multe resurse din partea procesorului, iar scenele respective se întâlnesc destul de rar, în special în filmele documentare. Nu recomandăm folosirea acestei funcții la compresia filmelor sau la captura în timp real.

QUARTER PEL - Explicat tot în numărul 31 al revistei, acest procedeu aplică o filtrare specială pe fiecare bloc de imagine, care calculează cum ar arăta acesta dacă s-ar deplasa cu un sfert de bloc în fiecare direcție. Aceste calcule complexe au ca efect eliminarea marginilor zimțate care

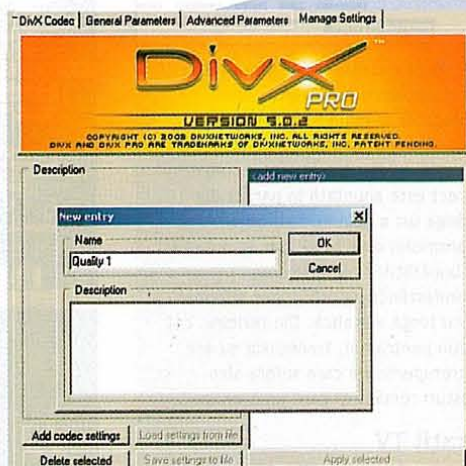
DivX CODEC



ADVANCED PARAMETERS



MANAGE SETTINGS



procesul de compresie și oferă utilizatorului posibilitatea să aleagă între 5 trepte diferite de calitate pentru a obține un raport optim între performanță și calitate.

MANAGE SETTINGS - Este ultimul meniu în care se pot memora diferite scheme de configurare ale codec-ului pentru o accesare mai ușoară.

RECOMANDĂRI UTILE

Este bine de știut că, nu toate aplicațiile care utilizează codec-ul DivX dau acces la configurare. Sunt programe pe care producătorii le-au creat ca să utilizeze codec-ul într-o configurație predefinită fără posibilitatea de schimbare. Pentru cine nu știe, DivX se ocupă doar de compresia video, nu și de cea audio. Pentru audio există compresor separat, cel mai des întâlnit fiind cel MP3. Multe utilitare de calcul al bitrate-ului existente nu iau în considerare noii algoritmi existenți în DivX5.X și calculele rezultate sunt eronate. Dacă utilizați un program de compresie care include o opțiune de calcul a capacității fișierului rezultat, este bine să lăsați setările pe default, așa cum le-ați găsit, altfel nu veți reuși să obțineți un fișier cu mărimea dorită. În acest caz, se poate activa cel mult opțiunea Bi-Directional Encoding pentru mărirea vitezei de compresie fără penalizări de calitate. Pentru a beneficia de o calitate maximă și o mărime optimă a fișierului rezultat, este bine ca frecvența cadrelor-cheie să fie mai mare de 60, pentru a permite codec-ului să folosească la maxim algoritmi de compresie și spațiul rezultat prin lipsa unui număr din aceste cadre, în vederea obținerii unei calități cât mai mari.

evidență diferențele între scenele cu și fără modelare psihovizuală și, prin urmare, nu îl recomandăm, plus că utilizarea modelării psihovizuale cere multe resurse din partea procesorului.

PRE-PROCESSING - Este un filtru utilizat pentru eliminarea "zgomotului" video din imaginea-sursă (purici, pete albe) înainte de a trece la compresie. Există un cursor pentru acest filtru, cu ajutorul căruia se pot obține patru niveluri de filtrare: Light, Normal, Strong, Extreme. Utilizarea acestui filtru este necesară doar în cazul în care se face compresia unei surse video de proastă calitate, cu mulți "purici", iar aplicarea de algoritmi pentru comprimarea fiecărui bloc de imagine care conține "purici", cere utilizarea unei cantități mari de date, fișierul rezultat fiind mult mai mare. Utilizarea acestui filtru este recomandată doar dacă se dorește neapărat obținerea unei calități mai mari decât a imaginii-sursă, fără să se țină cont de durata procesului.

KEYFRAME - Codec-ul va introduce un cadru-cheie de fiecare dată când va detecta o schimbare completă de scenă, chiar dacă există intervale foarte lungi între schimbările de scene. Cadrele-cheie sunt cele mai mari dintre toate, și frecvența în care ele au fost introduse poate avea un efect drastic în mărirea fișierului rezultat. Frecvența la care vor fi introduse cadrele-cheie se poate stabili manual prin introducerea numărului dorit cu o valoare între 30 și 300. Cadrele-cheie sunt folosite de către playere la căutare și derularea, astfel că la un film cu mai multe cadre-cheie derularea se va face mai fin și mai rapid. Folosirea unui număr mare de cadre cheie va avea ca rezultat obținerea unei calități mai mari a filmului. Dezavantajul major în cazul utilizării unui număr mare de cadre-cheie este că, fișierul rezultat se va mări considerabil. Așa că, atenție mare la numărul de cadre-cheie pe care îl alegeți în momentul în care doriți obținerea unor fișiere cu dimensiuni precise.

INTELLIGENT DE-INTERLACE - Este o problemă majoră care poate apare în special la viziunea filmelor pe monitoarele calculatoarelor. Imaginea interlaced poate fi recunoscută ușor după marginile zimțate ale obiectelor sau persoanelor care se mișcă repede. Un player software poate corecta foarte ușor un film interlaced, dar aplicarea acestei corecții la compresie cere resurse mai mult decât oricare din funcțiile codec-ului. Funcția de corectare a imaginilor interlaced se numește "De-interlace". Pentru cei care vor să încerce compresia unui film, trebuie să verifice mai întâi dacă imaginea-sursă este interlaced și dacă nu cumva player-ul este setat să corecteze imaginea. Dacă nu se verifică acest lucru, după compresie veți constata că fișierul rezultat este format din cadre interlaced, chiar dacă filmul se vedea de-interlace cu ajutorul player-ului software și că ați chinat calculatorul degeaba.

ADVANCED PARAMETERS

Este meniul în care se găsesc utimele setări care țin de calitatea și viteza compresiei. Cu ajutorul acestor setări se pot face limitări ale unor funcții din meniurile anterioare pentru ca anumite aplicații care ar putea folosi codec-ul (de exemplu EasyDivX) să îl configureze în limitele setate de utilizator. Aici se găsesc setări pentru Quantizer, unde se pot ajusta limitele minime și maxime utilizate la compresie și pentru sensibilitatea codec-ului la schimbările bruște în dinamica scenelor. Toate aceste setări sunt inter-corelate, iar ajustările lor în neconcordanță ar putea da rezultate proaste. Programatorii de la DivX recomandă ca aceste setări să fie lăsate așa, deoarece sunt foarte aproape de rezultatele optime.

PERFORMANCE / QUALITY - Este o setare care se referă la numărul și complexitatea algoritmilor folosiți la

apar în jurul unui personaj sau obiect ce se deplasează rapid în cadrul unei scene. Funcția este menită să mărească calitatea imaginii, însă timpul necesar compresiei se poate dubla și poate apare riscul de a se pierde cadre, dacă se utilizează pe un procesor slab și compresia durează prea mult.

GENERAL PARAMETERS

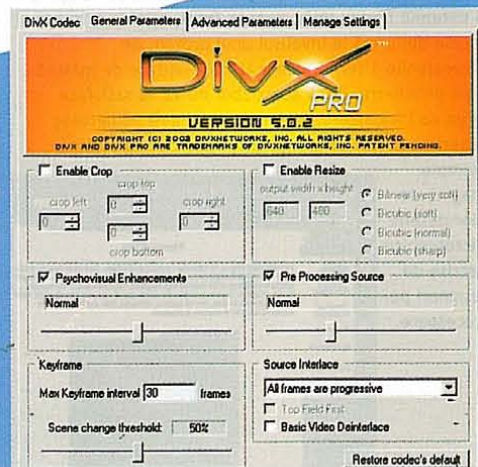
În acest meniu majoritatea setărilor nu au un rol foarte important în modificarea calității fișierului rezultat.

CROP - Este o funcție folosită pentru a tăia din porțiunea vizibilă a cadrului în funcție de dorințele utilizatorului, de exemplu pentru a tăia cele două dungi negre de la filmele prezentate în format widescreen. Folosirea acestei funcții poate mări durata comprimării.

RESIZE - Este folosită la modificarea rezoluției în fișierul rezultat. Aceasta ar putea fi folositoare când se dorește obținerea unei calități mai mari la un fișier care trebuie să încapă pe un singur CD. În aceste cazuri mulți utilizatori s-au mirat de calitatea proastă a filmului rezultat, deși la compresie au folosit o rezoluție mare. Explicația este că, la folosirea unei rezoluții mari fișierul rezultat ar deveni mai mare, iar pentru a încăpea pe un CD, calitatea este scăzută prin renunțarea la anumii algoritmi de compresie, tocmai pentru a micșora fișierul. Dacă se folosește o rezoluție mai mică împreună cu "2-Pass Variable Bitrate", atunci codec-ul va încerca mărirea calității, pentru a mări fișierul până la obținerea capacității dorite. Aceste probleme apar de obicei când sunt folosite programe externe de compresie care modifică automat proprietățile codec-ului în funcție de mărirea fișierului care trebuie să rezulte. Folosirea acestei funcții mărește durata compresiei.

PSYCHOVISUAL ENHACEMENTS - Prin folosirea acestei funcții, în timpul compresiei, se acordă diferite grade de prioritate diverselor zone dintr-o imagine. Această selecție are la bază o deficiență a ochiului uman de a fi "atras" de anumite detalii dintr-o imagine, în timp ce trece peste alte detalii, aproape fără să le observe. Prin urmare zonele care atrag privirea umană sunt comprimate mai puțin, pentru a căpăta un grad mare de calitate, iar zonele care sunt trecute cu vederea de ochiul utilizatorului sunt comprimate foarte mult. În urma testelor, acest mod de compresie nu a reușit să scoată în

GENERAL PARAMETERS



MEDIA ONLINE

Stații radio

www.europafm.ro



Pe lângă o transmisiune live oferită în colaboare cu PCNet, EuropaFM.ro mai găzduiește și o pagină cu știrile zilei, iar emisiunea care se desfășoară în acel moment în direct este anunțată în partea din stânga sus a paginii. Calitatea transmisiunii este bună, dar ar putea fi îmbunătățită, comprimarea manifestându-se prin sunet înfundat și cu tentă metalică. Din fericire, cel puțin pentru noi, transmisiunea nu are întreruperile de care suferă alte posturi românești care emit online.

Stații TV

www.onlinetv.co.uk



Pentru cei pasionați de muzică și care dispun de o lățime de bandă generoasă, această adresă se poate dovedi un popas plăcut. Concerte live și alte evenimente muzicale sunt transmise zilnic, sau aproape zilnic în unele cazuri, din mai multe locații de pe glob: barurile The Bull&Gate și The 12 Bar din Londra, The Spiral Lounge și Acme Underground din New York etc. Necesită înscriere, dar aceasta este gratuită.

Xplorer Xtrem

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Recomandări pe categorii



Știri

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

Să fim sinceri acum. Cui îi plac știrile serioase? Realitatea e neplăcută și vrem să stăm cât mai departe de ea. Tocmai de aceea avem la dispoziție Internetul, nu? Vizitați acest site pentru a fi la curent cu cele mai noi știri amuzante, bizare sau pur și simplu cu totul ieșite din comun, toate perfect adevărate. O mașină de tocat varză care o ia razna, îl ucide pe cel ce o mănua și îi rănește doi colegi; un prizonier care nu mai vrea să plece din închisoare; două trenuri trimise în coliziune directă de un computer și alte astfel de fapte diverse vă vor descreți fruntea într-o pauză de lucru sau între două jocuri.



Hardware

<http://www.anandtech.com/showdoc.html?i=283>

Pentru că am primit numeroase cereri de tutoriale pentru asamblarea unui PC, vă recomandăm cel mai cunoscut și ușor ghid pentru această activitate. Alte link-uri utile în acestui scop sunt <http://www.ars-technica.com/guide/building/index.html>, <http://www.computercraft.com/docs/pcbuild.html>, <http://www.pcmach.com/build.htm> și <http://www.hardwarecentral.com/hardwarecentral/subjects/71/> Pentru cei care doresc mai multe informații despre hardware în general, puteți găsi o listă de link-uri ierarhizate pe subiecte la <http://users.erols.com/chare/hardware.htm>.



Software

<http://toastytech.com/guis/guitimeline2.html>

Aici puteți găsi povestea unui element aproape indispensabil pentru toate computerele din ziua de astăzi: interfața grafică cu utilizatorul. Această creație a programatorilor, însărcinată cu intermedierea interacțiunilor dintre utilizator și procesele care se desfășoară în sistem a apărut ca atare în aprilie 1973 și avea ca elemente constitutive ferestrele grafice, managementul rețelei Ethernet și suportul pentru mouse cu trei butoane. Ce s-a întâmplat mai departe vă lășăm să descoperiți singuri, dar vă asigurăm că va fi o experiență interesantă.



Jocuri

www.makaimedia.com

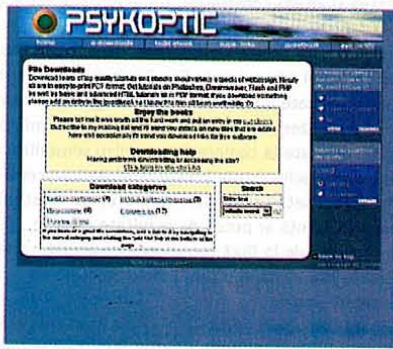
Un site realizat în întregime în Flash, cu talent, am putea spune. Aici puteți găsi, pe lângă portofoliul firmei numeroase jocuri originale, împărțite în cinci categorii: Sports, Racing, Marksmanship, Puzzle și Adventure. Toate sunt interesante, dar noi am apreciat în mod deosebit cursa de cămile. Jocurile păstrează scorurile maxime, pe baza numelui și a adresei de utilizator, astfel că ne va fi destul de ușor să verificăm corectitudinea. De asemenea, lansăm o confruntare pentru microbiști: țineți cât mai mult mingea "pe picior" la <http://fire.he.net/isonarr/sonarchallenge.html>.

De la cititori pentru cititori

www.unusualmuseums.org

Amorphis, un cititor care nu a avut bunăvoința să se recomandă decât cu adresa Amorphis99@yahoo.com, sugerează o adresă foarte utilă pentru cei care vor să învețe câte ceva despre cele mai utilizate programe de pe calculator. La adresa <http://www.psykoptik.com> puteți găsi cărți de dimensiuni considerabile (400-1200 pagini), în format electronic (PDF), referitoare la subiecte foarte variate: Flash 5 ActionScript, Flash 5 Bible, Photoshop 6 Bible, Dreamweaver

Ultradev, Java Script, XML, PHP, C++, Delphi, Visual Studio .NET, Visual Basic 6 și multe altele. De asemenea, tot aici vă puteți construi un e-book personalizat despre JavaScript, HTML și Photoshop, care să vă ajute în crearea propriului site. Foarte utile și greu de găsit în altă parte.



Navigare la întâmplare

<http://micro.magnet.fsu.edu/primer/java/scienceopticsu/powerof10/>

Credeți că știți totul despre lumea inconjurătoare? Indiferent de răspunsul la această întrebare, veți aprecia cu siguranță o călătorie inițiată în lumea puterilor lui zece. Începând de la miliarde de ani lumină distanță, applet-ul Java din această pagină va transfoca imaginea cu un ordin de magnitudine până ce va ajunge la sistemul nostru solar, apoi la Terra, apoi la o frunză și în cele din urmă la învelișul unui proton, de dimensiunile 1 fermi, cea mai mică unitate de măsură după picometru. Dacă acest zbor nu vă va satisface setea de cunoaștere, aici mai puteți găsi numeroase materiale ce țin de știință și optică, cum ar fi de exemplu imagini ale unor desene microscopice înscrise de designeri pe procesoare.



Victimele persuasiunii SCHEMA 419 "NIGERIANĂ" ȘI VARIANTELE EI

Brandon Curtis, un soldat din trupele de comando americane, aflat în Afganistan împreună cu încă patru agenți, a dat în timpul unei misiuni de rutină peste ascunzătoarea unor traficanți de droguri. Acolo a găsit două valize, ce conțin uluitoarea sumă de 38 de milioane de dolari, pe care acum vrea să le scoată din țară fără a-i alerta pe comandanții lui asupra descoperirii. Pentru asta are nevoie de cineva care să scoată valizele din țară în locul lui și care să plătească taxele de transport, persoană care va fi evident recompensată substanțial. Firește, toată această afacere este urgentă, astfel încât Curtis este nevoit să creadă că cel care va prelua banii va fi suficient de onest încât să se mulțumească cu un procent minimal din sumă și să le dea restul celor cinci soldați. Și în definitiv cine ar vrea să se pună rău cu o trupă de comando?

Nu este continuarea filmului "Regii deșertului" cu George Clooney și nici scenariul unui film de acțiune ce nu a apărut încă. Este vorba de ultima variantă a e-mail-ului "nigerian", cunoscut și sub numele de cod AFF 419, de la "advance fee fraud" și 4-1-9, numărul legii nigeriene care pedepsește acest tip de înșelăciune. Pentru

că este vorba de o înșelăciune: în momentul în care cineva răspunde la e-mail, escrocii care au pus la punct povestea știu că au deja o potențială victimă în plasă și vor încerca să o convingă să plătească o sumă cât mai mare, bazându-se pe lăcomia ei. Firește că milioanele promise nu există și că dacă un naiv ar ceda persuasiunii escrocilor nu și-ar mai vedea nici măcar suma înaintată de el în speranța unui câștig nemuncit.

NAIVITATEA SE PLĂTEȘTE

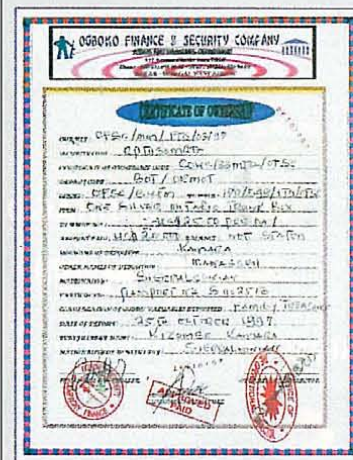
"Pe lumea asta se inventează câte o păcăleală pe minut, și pentru fiecare există un fraier dispus să își piardă banii", spune o lege a lui Murphy. Având sute de alternative similare ca scop final, dar extrem de variate în privința elementelor intrigii, acest tip de fraudă are o istorie extrem de îndelungată. Începând din 1991 și până pe la sfârșitul anilor '90, scrisorile de ajutor erau scrise la mașină și trimise prin poștă, cu francare falsă, fraudând încă din primul moment pe cineva, și anume poșta nigeriană, care pierdea sute de mii de dolari pe an. Răspândirea Internetului a fost cauza trecerii la e-mail, mai puțin riscant și mult mai eficient, prin intermediul acestui serviciu putând fi contactate mult mai multe

potențiale victime.

Această fraudă este remarcabilă din două puncte de vedere: în primul rând prin creativitatea autorilor, textul scrisorilor rivalizând cu scenariul unui film de acțiune și al doilea rând, prin numărul persoanelor păcălite și sumele pierdute de aceștia. Profitabilitatea acestei operațiuni a făcut ca ea să devină foarte răspândită în Nigeria, dar nu numai acolo. În câteva cazuri păcăliții au ajuns în Nigeria, unde au fost ținuți ostatici până s-a plătit o răscumpărare.

Conform unui raport FBI, în 2001 doar în America peste 2600 de persoane au căzut în plasa e-mail-ului nigerian. Dintre ei, 16 au

raportat pierderi totale de peste 345.000\$. Două persoane au pierdut mai mult de 70.000\$ fiecare. Și închipuți-vă că aceștia sunt doar cei care au declarat că au fost păcăliți. Poate că unele victime nu au mai spus nimic de teamă să nu fie luate în derâdere. Sau au ajuns în Afganistan și nu s-au mai întors niciodată... Serviciul secret american primește lunar peste 13.000 de astfel de scrisori forwardate de către cetățeni iritați și sute de telefoane zilnic. Autoritățile estimează că escrocii câștigă milioane de dolari anual. Să mai zici că nu există fraieri pe lume...



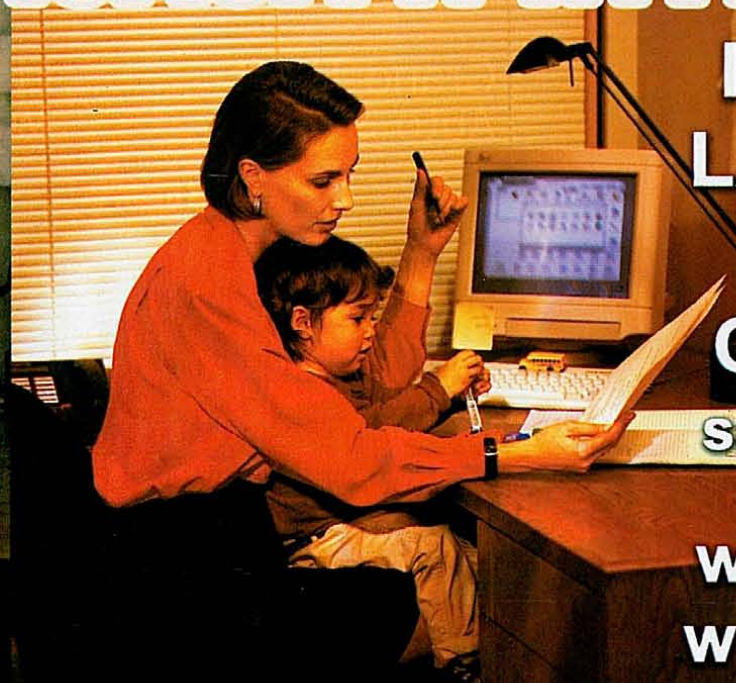
ASTRAL
INTERNET
pentru
ACASA



ASTRAL TELECOM

ESTI ACASĂ-N INTERNET

NAVIGARE
CONTURI
DE EMAIL
SHARED
RESOURCES
JOCURI
ONLINE
CHAT
SCHIMBURI
DE FIȘIERE



INTERNET
LA PACHET,
PRIN
CABLU TV
sales@astral.ro

www.astral.ro
www.kappa.ro

jocuri

ghidează-te după singurele prezentări care contează

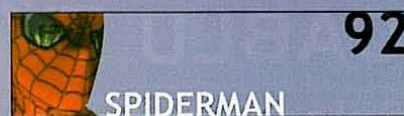
feature



prima impresie



prezentări



AMERICA LA LUPTĂ

Ultima scorneală a americanilor în materie de tehnici de recrutare ne-ar face să rădem dacă nu ar fi atât de serioasă. "America's Army" este un proiect ce combină două jocuri, dintre care unul este în mod evident un concurent pentru CounterStrike, cu arme realiste, oponenti realisti și scenarii realiste. Am stat și ne-am gândit de ce o organizație guvernamentală ar investi zeci de mii de dolari într-un proiect dacă nu ar fi sigură că i-ar ieși ceva din asta. Și din moment ce America's Army se va distribui gratuit, banii ies din discuție.

Aparent însă, metodele de marketing de până acum nu au avut succes, iar aceasta este o măsură disperată de a evidenția experiențele plăcute și mai puțin plăcute din armata americană. Armata americană pare să creadă că acest pachet de divertisment digital îi va convinge pe tineri să se orienteze către o carieră militară. Atingerea acestui obiectiv este destul de improbabilă din mai multe motive pe care ne vom permite să le detaliem.

În primul rând, deși mult mai realist decât alte titluri, America's Army rămâne totuși un joc și deci doar un surogat al experienței reale. Producătorii au afirmat că au încercat să nu dezechilibreze foarte mult raportul distracție-realism. Foarte frumos din punctul nostru de vedere, ca gameri, însă destul de lipsit de etică, pentru că portretizează armata ca pe o joacă, lucru ce nu este valabil nici la ei și nici la noi.

Această distincție "noi"- "ei" este și ea un motiv al nereușitei aparatului de marketing. America's Army va avea distribuție internațională, dar nimeni nu se poate aștepta ca tinerii români să emigreze și să se ducă să se înscrie în armata americană, de exemplu.

Păreră noastră este că America's Army este un gest inutil, care chiar dacă va detrona CounterStrike sau nu, nu va avea în nici un fel efectul scontat de armata americană, fiind la fel ca și campaniile de până acum o irosire a banilor contribuabililor.

Grand Theft Auto 3



Un joc sofisticat, ce oferă o libertate extraordinară de acțiune și combină tot ce este mai bun într-un simulator auto, un third person shooter și un joc de aventură. Recomandat cu căldură.

Elder Scrolls III: Morrowind



Același principiu al libertății în joc, aplicat de data aceasta la un RPG. O grafică ieșită din comun și o acțiune complexă vă vor ține mult timp în fața calculatoarelor.

DOAR TU POȚI PREVENI ASTA



**JOACĂ SINGURUL JOC OFICIAL AL
FIFA WORLD CUP 2002. CU TOATE ECHIPELE,
JUCĂTORII, ȘI PE TOATE STADIOANELE. VEI
GÂȘTIGA PENTRU ECHIPA FAVORITĂ. ALTFEL...**



26.5 USD

Prețul nu include TVA

Joc parțial localizat în limba română



it's in the game

Joc distribuit în România de Best Distribution SRL;
tel/fax: 01-345.55.05/06/07, e-mail: info@bestcomputers.ro
www.gameshop.ro

PC CD-ROM



NINTENDO
GAMECUBE



PlayStation 2



REPORTAJ

Cele mai noi știri despre jocurile care contează



Ca în fiecare an, toată lumea bună din industria jocurilor se adună la E3, Electronic Entertainment Expo, o expoziție care evidențiază cele mai importante realizări din anul ce a trecut și dă tonul pentru anul care

urmează. Peste 60.000 de profesioniști din lumea divertismentului digital s-au adunat în săptămâna 21-24 mai la Centrul pentru Convenții din Los Angeles și nu au regretat, pentru că au avut ce vedea. În cele ce urmează veți putea citi câte ceva despre subiectele care considerăm că merită o atenție deosebită, atât în prezent, cât și pe viitor.

DOOM 3

Producător: iD Software ■ Publisher: Activision



Gata în sfârșit? Nici pe departe. iD nu a făcut decât să deschidă apetitul publicului și ziaristilor cu un demo tehnologic, scopul final fiind de a câștiga premiul de cel mai bun joc al expoziției. Grafica este atât de detaliată încât a ajuns din urmă primele randări CGI non real-time, însă, după părerea noastră, este supărător de artificială. Să sperăm că timpul ne va demonstra contrariul.

Fiat Lux? Iluminarea sofisticată este aspectul pe care au marșat cel mai mult producătorii, din acest punct de vedere jocul strălucind la propriu și la figurat. Umbrele dinamice create de surse de lumină în mișcare sau iluminarea scenei doar de la focurile de armă sunt demonstrate elocvent în demo-ul prezentat la E3. În ceea ce privește aspectul detaliat al modelelor, acesta nu se datorează unui număr foarte mare de poligoane, ci aplicării unor texturi bumpmap speciale care deformează în timp real meșa pe care sunt aplicate.

Dincolo de grafică Motorul grafic din Doom III nu este responsabil doar de aspectele estetice ale jocului, ci și de simulările de dinamică a obiectelor și de detectare a coliziunilor, activitate de care se achită cu brio. Puteți plimba o cutie prin nivel doar trăgând în ea, fiecare împușcătură făcând-o să se rostogolească și să se ciocnească în mod realist de pereți sau alte obiecte.

Schimbarea la față a lui Carmack După ce a ridicat în slăvi cu orice ocazie NVIDIA, John Carmack a trecut brusc în tabăra susținătorilor ATI. Motivul său: NVIDIA și-a pierdut timpul dezvoltând modulul grafic pentru X-BOX și astfel a rămas cu un pas în urmă în ceea ce privește ultimele tehnologii. Concluzia sa: următorul chipset grafic de la ATI va fi singurul care va putea reda Doom III în toată splendoarea sa, cu detalii maxime și fără rabat la performanță. Noi tindem să credem că își face iluzii, dar nu se știe niciodată.

Când apare? Cândva în 2003.

DUALITY

Producător: Trilobite Graphics ■ Publisher: Phantagram Interactive



Ce este în dublu exemplar? Realitatea de zi cu zi și realitatea virtuală se împletesc în acest amestec sofisticat de aventură, RPG și acțiune creat de Trilobite Graphics, o firmă formată din foști membri ai echipei responsabile pentru seria Commandos.

Toate lucrurile bune sunt trei Povestea va fi experimentată fragmentat de jucător prin ochii a trei personaje cu abilități specifice: un mercenar, o hackeriță și o inteligență artificială. Mercenarul va încerca să ducă la îndeplinire diverse misiuni pentru angajatori, ca să-și poată cumpăra arme noi și implanturi utile. Hacker-ul poate acționa atât în lumea reală, cât și în lumea virtuală, însă punctele lui forte sunt infiltrarea în rețea, rezolvarea de enigme și adunarea de informații. Creatura virtuală este născută în rețea și poate controla unele aspecte ale acesteia, precum și dispozitivele conectate la rețea din realitate.

Seamănă cu Metal Gear Solid? Conform afirmațiilor producătorilor, MGS a fost un subiect de inspirație, însă Duality nu este o simplă clonă. Varietatea acțiunii, datorată prezenței celor trei personaje, este un atu important, iar asamblarea poveștii din fapte disperate va implica jucătorii în rezolvarea enigmelor.

Doar pentru fanii genului cyberpunk? Deși universul sumbru și numeroasele interacțiuni dintre real și virtual, precum și misterul în care este învăluită intriga ar trimite către un roman de William Gibson, producătorii afirmă că Duality este un joc pentru toată lumea. Să sperăm că povestea o să merite.

Când apare? Începutul 2003.

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

Producător: Ion Storm ■ Publisher: Eidos Interactive

Să ne avem ca frații Jucătorul va intra în rolul lui Alex, fratele (cel puțin din punct de vedere genetic) al lui JC Denton, în jurul cărora se desfășura intriga din primul joc. Alex este un soi de soarece de laborator, o facțiune rebelă testând pe el diverse modificări bio-electronico-mecanice într-o încercare mai mult sau mai puțin disperată de a recrea tehnologia cu care fuseseră înzestrați frații Denton acum 20 de ani.

Va fi povestea trecută în plan secundar?

"Ne concentrăm în mod deosebit pe tehnologie și grafică, dar nu atât de mult încât să pierdem din vedere acțiunea", a declarat Warren Spector. "Credem că în acest joc tehnologia și grafica sunt părți esențiale ale acțiunii, la fel ca și un modul de sunet sofisticat", a mai adăugat el.

De ce au modificat motorul de Unreal Warfare? Motorul de Unreal Warfare se bazează foarte mult pe iluminarea de exterior, iar Deus Ex avea nevoie mai mult

de o iluminare de interior bine pusă la punct, astfel că programatorii au fost nevoiți să modifice serios codul motorului grafic. Producătorii se laudă că în final au reușit, jocul de lumini și umbre fiind un element foarte important pentru implicarea jucătorului în atmosfera jocului.

Ce ni se mai promite? NPC-urile vor reacționa ca agenți inteligenți la evenimentele din împrejurimile lor, coroborându-și reacțiile cu cele ale altor personaje din preajmă, dacă există. Sistemul de aptitudini al personajului principal va fi înlocuit cu o gamă de bio-mods, mai vechile augmentări păstrându-se aproape în totalitate. Bio-mods-urile vor putea fi cumpărate și de pe piața neagră, având unele dezavantaje față de cele oficiale.

Când apare?

Vara 2003.



MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

Producător: Cyberlore Studios ■ Publisher: Microsoft

Iar roboți? După Vengeance și Black Night, acest ultim (să sperăm) add-on de Mechwarrior 4 vă dă ocazia să intrați din nou în "pielea" unei mașinării de luptă cântărind zeci de tone și să alergați zguduind pământul pe câmpiile aride ale unor planete îndepărtate, în căutarea unor (sau urmărit de) roboți inamici la fel de imenși.

Ceva legături cu universul Battletech?

Firește că trimerile către extrem de sofisticata istorie combativă din universul Battletech nu puteau să lipsească. Cei familiarizați cu seria vor putea detecta pe fundal conflictul neostoit dintre House Davion și House Kurita, iar cei care au citit din întâmplare romanele vor recunoaște



personaje, roboți și locații celebre, cum ar plăneta Solaris VII și vestitele sale arene cu gladiatori mecanizați.

Banii vorbesc Fiind un mercenar, principalul tău interes în joc sunt banii. Deși acțiunile tale au efecte vizibile asupra intrigii generale și a misiunilor alternative, povestea trece pe plan secundar și interesul material devine prioritar.

Alte noutăți? Posibilitatea de a-ți crea o echipă condusă de agenți AI, prin modulul Second Lance și o serie de arme și instrumente noi, cum ar fi Rotary Autocannon-ul (RTX) și Advanced Gyro Control.

Când apare? Sfârșitul 2002.

WORLD OF WARCRAFT

Producător: Blizzard ■ Publisher: Blizzard

Apare odată cu Warcraft 3? Se pare că nu, din moment ce se știe că cei de la Blizzard au obiceiul de a "poliza" jocurile până ce sunt perfect echilibrate și finisate în cel mai mic detaliu. Apoi urmează patch-urile, dar asta este altă poveste. World of Warcraft este încă departe de a fi finisat, iar în acest moment nu se știe sigur decât că povestea din Warcraft 3 va fi abordată dintr-un alt punct de vedere în World of Warcraft, iar rasele, clădirile și vrăjile vor fi în mare parte aceleași pentru ambele jocuri.

Grafica la fel de bună cum ne-am obișnuit?

Stilul designerilor de la Blizzard este inimitabil și merită laudați pentru similaritățile dintre grafica Warcraft 3 și cea din World of Warcraft.

Închipuiți-vă că vă scufundați în lumea din Warcraft 3 până ce ajungeți de dimensiunea unui Head Hunter și că percepeți universul dintr-o perspectivă third-person, la un nivel de detaliu uluitor: lumina lunii printre copaci, ceața amenințătoare de la intrarea într-o grotă, resturile împrăștiate pe pământ în spatele



colibelor de orci. Și lucrurile bune nu se opresc aici: animații fluide, perioade de încărcare minime și rare, o interfață foarte prietenoasă, toate acestea ne fac să așteptăm cu nerăbdare acest joc extrem de promițător.

MMORPG single player? Blizzard a declarat că jocul va fi deschis pentru toate stilurile de joc, inclusiv celor care vor să îl abordeze într-o manieră single-player. Pentru lupii singuratici vor exista numeroase misiuni simple ce pot fi rezolvate rapid chiar și de o singură persoană. În plus, moartea va fi un eveniment mai puțin frustrant decât în alte MMORPG-uri, cu pierdere minimă de experiență și bunuri, adunarea în grupuri pentru uciderea unui monstru mai

puternic nemaifiind o necesitate imperativă, chiar dacă rămâne o posibilitate de luat în considerare.

Pitici pe creier Pe lângă cele două rase deja știute, oamenii și orcii, la E3 au fost prezentați și dwarfii, o opțiune atractivă pentru cei scunzi în viața de zi cu zi, dar nu numai. Personaje pitorești, dwarfii se pot dovedi adversari redutabili, dacă ne gândim la eroul Dwarf Mountain King din Warcraft3. Se pare totodată că ei vor avea un bonus la abilitatea de a crea noi obiecte, un proces care va juca un rol important în World of Warcraft.

Când apare? Nu s-a anunțat încă.



DEVASTATION

Producător: Digitalo ■ Publisher: Arush Entertainment

Hoții și vardiștii? Conform unei variante aseasonate cu arome SF a rețetei "băieții buni contra băieților răi", un grup de cyberpunkști luptă împotriva unui stat polițienesc dintr-un viitor alternativ post-apocaliptic. Guvernul și corporațiile se folosesc de echipe de pacificare pentru a-și menține dominația tiranică, iar "antiloaliștii" cyberpunk vor descoperi în plus și unele planuri malefice ce implică anumite proceduri non-

conformiste de clonare. **Engine devastator?** Motorul grafic din Devastation este construit pe baza vechiului motor grafic de Unreal care a fost modificat din rădăcini. Digitalo a adăugat un sistem de particule (OFX) pentru a putea crea fum, flăcări, apă și alte efecte la un nivel realist, modulul de animație responsabil de animația bazată pe schelet a fost îmbunătățit semnificativ, iar achiziționarea modulului de efecte fizice Carma le-a dat

posibilitatea să își lase creativitatea să zburde. **Interactivitate extinsă** Trageți într-o cutie de Coca-Cola și se va rostogoli prin peisaj. Loviți-o cu piciorul din alergare și se va întâmpla același lucru, cu mai puțin elan totuși. O explozie va împinge obiectele aflate în raza suflului și poate chiar declanșa alte explozii în lanț, dacă există alte materiale explozibile prin preajmă. Sticlele pot fi sparte și folosite ca arme, pe lângă cele 35 deja disponibile, de la șoareci electronici explozibili la mitraliere și laser rifles. **Va avea și multiplayer?** Pe lângă cele 32 de nivele single-player, jocul ne va permite să ne devastăm unii pe alții într-un mediu interactiv și aproape fotorealistic. Cerințele de sistem s-ar putea să fie destul de ridicate totuși. Pentru orice eventualitate însă, vă amintim că Digitalo sunt responsabili și pentru jocul "Harry Potter and the Sorcerer's Stone" așa că dacă ceva iese prost, să știți că nu ar fi prima oară. **Când apare?** Iarna 2002.

TRON 2.0

Producător: Monolith Productions ■ Publisher: Disney Interactive

Ar trebui să ne sune cunoscut? Oarecum. În epoca de bronz a anilor '80-'90 "Tron" și-a făcut un nume, fiind primul joc bazat pe un film. Într-un cerc vicios, povestea filmului se învârtă în jurul unui designer de jocuri video care descoperă o metodă de a se "digitiza" și de a pătrunde în lumea virtuală din interiorul calculatorului. Deși publicul a fost atras de scenariu, încasările Midway, cei care au făcut jocul, le-au depășit semnificativ pe cele ale firmei Disney, producătorii filmului. Invers față de cum s-ar întâmpla astăzi, cu siguranță.

Monolith și Disney Interactive? Monolith a dovedit că poate crea un FPS de calitate o dată cu No One Lives Forever, a depășit așteptările cu Aliën vs Predator 2 și sperăm că va fi în stare să scoată tot ce e mai bun și din licența de la Disney.

Tron 2.0 va folosi Littech Triton, o versiune personalizată a motorului Littech Jupiter, folosit pentru No One Lives Forever 2.

Are vreo legătură cu continuarea filmului? Aparent jocul celor de la Monolith nu are nici o legătură cu continuarea filmului, Tron: Killer App, regizată de același Steven Lisberger și programată să apară cam în aceeași perioadă cu jocul. Nu știm



SAVAGE

Producător: S2Games ■ Publisher: Games

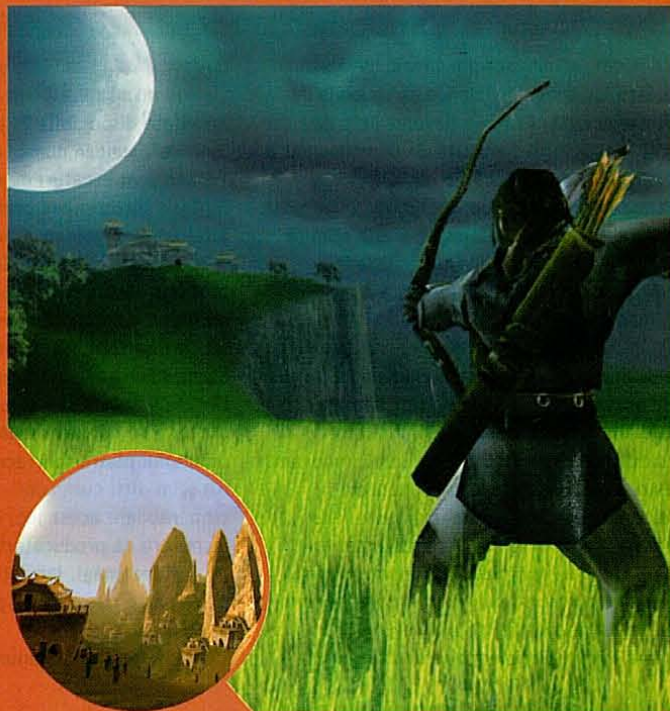
De ce merită luat în seamă? Pentru că este primul joc online care combină MMORPG-ul cu RTS-ul, dând posibilitatea unui jucător să controleze acțiunile (și pe termen lung destinele) altor jucători implicați.

Cine e sălbatic și de ce? Sălbaticii sunt chiar oamenii, rătăciți pe scala evoluției în urma unui cataclism nuclear și reveniți la rădăcinile lor nomade. Ei nu mai știu să folosească tehnologiile avansate și sunt nevoiți să se lupte cu săbii și bâte sau cu praștii și arcuri pentru distanță. Oponentii lor sunt "bestiile", o rasă de extraterestri aflați în același stadiu tehnologic, dar nu prin accident evolutiv, ci pentru că preferă să trăiască în armonie cu natura.

N-am înțeles nimic de la RTS încolo Nefiind un joc online persistent, ca EverQuest, de exemplu, Savage se concentrează mai mult pe confruntările propriuzise, ce sunt gestionate de un comandant care se ocupă totodată și de managementul economic (adunarea și utilizarea de lemn, piatră și pradă de la dușmani). Acesta are o perspectivă top-view asupra jocului și îl coordonează printr-o activitate de tip RTS. Jucătorul-comandant este totodată cel ce îi răspunde pe cei vrednici cu puncte de experiență.

Și dacă eu nu vreau? Jucătorul de rând are de ales între a asculta de ordinele comandantului sau de a juca de capul lui. El poate vota pentru schimbarea comandantului, în caz că acesta are un comportament tiranic, iar dacă suficienți jucători votează contra "șefului", comanda trece la următorul în rang. Democratic și eficient. Savage combină Utopia cu Realm Wars și oferă un teren propice pentru dezvoltare bazată pe aptitudinile jucătorului, și nu pe caracteristicile personajului, dar și pentru lupte murdare pentru putere și supremație. De abia așteptăm.

Când apare? Primăvara 2003.



SIMCITY 4

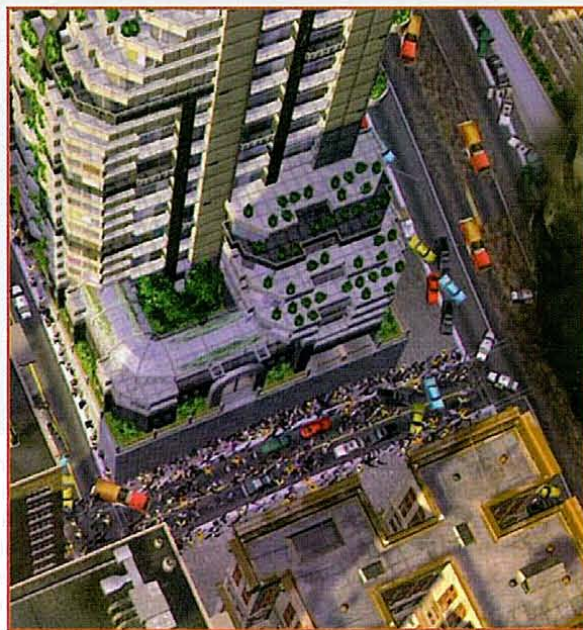
Producător: Maxis ■ Publisher: Electronic Arts

Aceeași Mărie cu altă pălărie?

Maxis nu pare să se fi îndepărtat de la rețeta care a făcut seria SimCity renumită în întreaga lume. Ceea ce nu este deloc rău. Iar îmbunătățirile strecurate pe ici pe colo ne fac să credem că vom avea în sfârșit un joc care să șteargă gustul amar lăsaț de seria de sim-uri de proastă calitate din ultima vreme.

What a wonderful world Din punct de vedere grafic, SimCity 4 își depășește considerabil predecesorii. Acțiunea se petrece într-un mediu complet 3D, iar texturile de pe clădiri au fost create cu o meticulozitate laudabilă. Există și un ciclu zi/noapte, iar după apus mașinile încep să își aprindă farurile, iar străzile din centru sunt luminate feeric. Locurile în care s-a petrecut o crimă sunt marcate cu contururi din cretă și delimitate de benzi galbene cu "Do Not Cross". Toate aceste detalii grafice au fost adăugate pentru a mai distra atenția de la maldărul de statistici agasante din versiunile anterioare.

Sus în deal e-o casă Datorită



treckerii la o grafică 3D, dezastrele naturale sunt redată mult mai convingător, iar construcția de drumuri și case pe teren înclinat este mult simplificată. Acum veți putea în sfârșit să construiți acea casă din vârful dealului pe care v-ați dorit dintotdeauna să o aveți.

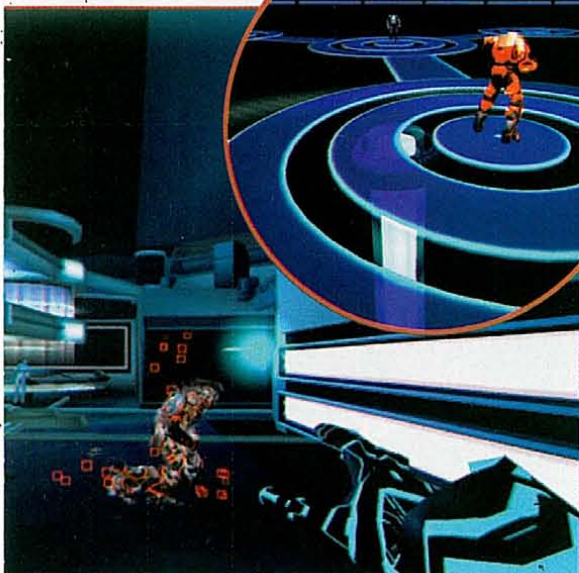
Schimb București pe orice alt oraș Se pot dezvolta mici orașe în miniatură în jurul unei metropole, iar locuitorii din ele vor face schimburi comerciale. Pasionații de urbanistică și management de orașe vor putea schimba astfel de mici orașele online, conectarea cu cele pe care și le-au construit deja fiind aparent simplă.

Când apare? Sfârșitul 2002.

povestea din film, însă Tron 2.0 va istorisi aventurile lui Jet Bradley, fiul lui Alan Bradley, care descoperă că niște oameni răi se folosesc de metoda de digitizare a tatălui său pentru a lua în stăpânire lumea calculatoarelor, din interior. Firește el nu poate sta deoparte și li se va opune din răspuțeri.

Apare și faimosul Discs of Tron? O versiune first-person a renumitei lupte cu discuri freesbee mortale (apărută sub altă formă și în Dronez - o clonă nereușită a lui Tron) va fi evident unul dintre punctele principale de atracție.

Când apare? Vara 2003.



NEXAGON

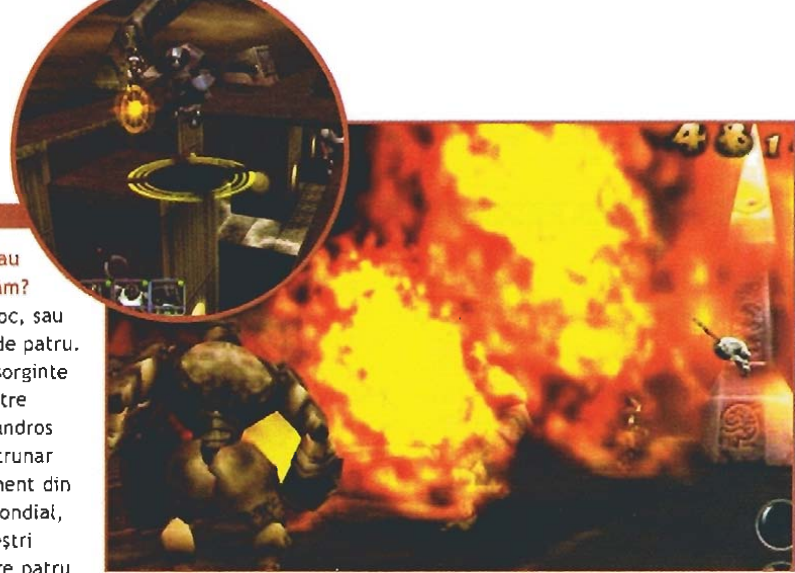
Producător: Starategy First ■ Publisher: Starategy First

Ce e mic, negru și bate la ușă? Viitorul nostru luminos, în viziunea celor de la Strategy First. Crima a devenit atât de răspândită încât industria de divertisment a decis să se folosească de ea. Criminalii condamnați pentru delict grave se înfruntă pe viață și pe moarte într-o arenă numită Nexagon, bătăliile fiind televizate în speranța că vor cuceri audiența telenovelelor.

De ce RTS? Nu se știe de ce producătorii au ales acest gen, când este evident că un joc de acțiune ar fi avut mai mult succes. Bănuim că au preferat o originalitate relativă unei banalități populare. Important este că jocul are trei componente importante: construirea unei baze, sau "sanctum", recrutarea și managementul unei armate, apoi atacarea adversarului. Principala resursă sunt banii, care nu sunt acumulați doar din victorii, ci și prin administrarea eficientă a sanctum-ului.

În drone să ne batem, sau cu golemi să ne înfruntăm? Armatele disponibile în joc, sau "hoarde", sunt în număr de patru. Tehkan sunt creaturi de sorginte fantasy, încorporând printre altele orci și goblini. Ghandros sunt androizi și roboți. Strunar sunt mercenari cu armament din cel de-al doilea război mondial, iar Olfrum sunt extraterestri clasici. Fiecare hoardă are patru tipuri de unități ale căror atribute se compensează în general pe principiul piatră-foarfecă-hârtie. **Nu știm alții cum sunt...** dar noi așteptăm cu nerăbdare acest joc, pentru că avem încredere că producătorii seriei Disciples nu ne vor dezamăgi. Iar acțiunea similară în mare parte cu cea din Sacrifice pare oricum apetisantă.

Când apare? Nu s-a anunțat încă.



PRINCE OF QIN

Producător: Object Software ■ Publisher: Object Software



Vă mai aduceți aminte de Fate of the Dragon? Inspirat din istoria chineză, acest RTS a fost primul succes al companiei Object Software. Încurajați de reușită, aceștia s-au gândit că istoria chineză este suficient de complexă și interesantă încât să mai suporte un joc, de data aceasta unul role playing.

Clonă de Diablo cu condimente orientale? Prince of Qin preia acțiunea alertă de tip point&click (and click-click-click) din Diablo și o temperează cu posibilitatea de pauză activă, făcută celebră de Baldur's Gate. Creșterea în nivel este similară cu cea din Diablo, însă posibilitatea de a crea o echipă împreună cu alte patru personaje trimite din nou către Baldur's Gate. Sistemul de magie este bazat pe tradiționalele elemente chinezești: apă,

lemn, pământ, metal, foc și aer. **O doză de realism nu strică** Greutatea obiectelor din inventar afectează nu numai numărul total al elementelor ce pot fi cărate, ci și viteza de atac sau de deplasare. În plus, îngurgitarea de potiuoni și alte elemente cu efecte vindecătoare nu poate fi făcută la infinit, personajele zicând la un moment dat: "Până aici, că altfel dau la boboci".

Arcanum redivivus O idee nu tocmai nouă, dar interesantă, este că jucătorul va putea crea obiecte noi asamblând după metoda Lego diverse alte obiecte aparent inutile. Așa dacă are abilități în domeniu, dacă nu putând plăti un fierar pentru activitatea respectivă. Așteptăm cu interes ora de lucru manual.

Când apare? Sfârșitul 2002.

DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR

Producător: DragonStone Software ■ Publisher: Ubisoft

Întorcerea în bârlogul dragonului Return to the Lair este continuarea jocului de succes Dragon's Lair 3D, jucat, conform unei statistici recente de peste 320 de milioane de oameni din întreaga lume. Mai mult desen animat interactiv decât joc, Dragon's Lair portretiza aventurile lui Dirk the Daring, un cavaler naiv ce încerca să o salveze pe prințesa Daphne din ghiarele Dragonului. Cam mulți de "D", nu credeți?

Desene animate 3D? Folosind shadere cartoon, noua versiune de Dragon's Lair arată identic cu cea veche, însă face posibilă controlarea lui Dirk în timp real, nu doar prin comenzi date în anumite momente cheie, ceea ce crește foarte mult interactivitatea. Cu toate acestea, cele peste 150 de animații diferite, personajele și decorurile au fost concepute de același Don Bluth, responsabil pentru Dragon's Lair-ul original și pentru desenele animate de lung metraj Anastasia.

Doar pentru atât să ne extaziem? Nu chiar. Return to the Lair ar trebui să fie de cel puțin 7 ori mai mare decât originalul, cu peste 250 de camere de explorat și 40 de noi inamici, iar vechile zone sunt tratate cu mai multă atenție. **Esența jocului?** Pentru a diversifica acțiunea jocului au fost introduse diverse "esențe" care îi conferă abilități speciale lui Dirk. De exemplu, esența "Dragon's Eye" îi permite să vadă prin pereți, iar esența "Dragon's Skin" îl va acoperi cu o armură rezistentă la foc. La final veți avea o surpriză, pentru că odată ce o salvați pe Daphne, ea va juca un rol mult mai activ în joc, ca orice femeie emancipată din ziua de azi.

Când apare? Toamna 2002.



SOLDIER OF ANARCHY

Producător: N/A ■ Publisher: Simon&Schuster Interactive

Cine face de fapt jocul?

"Producătorul acestui titlu are unele probleme legale și nu poate fi menționat în acest moment" au afirmat Simon&Schuster. Asta nu i-a oprit să demonstreze aspecte ale jocului la standul lor de la E3.

Underground S.R.L Izbucnirea unei molime apocaliptice face ca o parte din locuitorii iubitei noastre planete să se refugieze sub pământ. Când autoexilații revin la suprafață zece ani mai târziu, ei sunt surprinși în mod neplăcut de cei care au supraviețuit bolii doar pentru a fi reduși la stadiul de barbari violenți, conduși de câțiva răufăcători mai cu simț de răspundere.

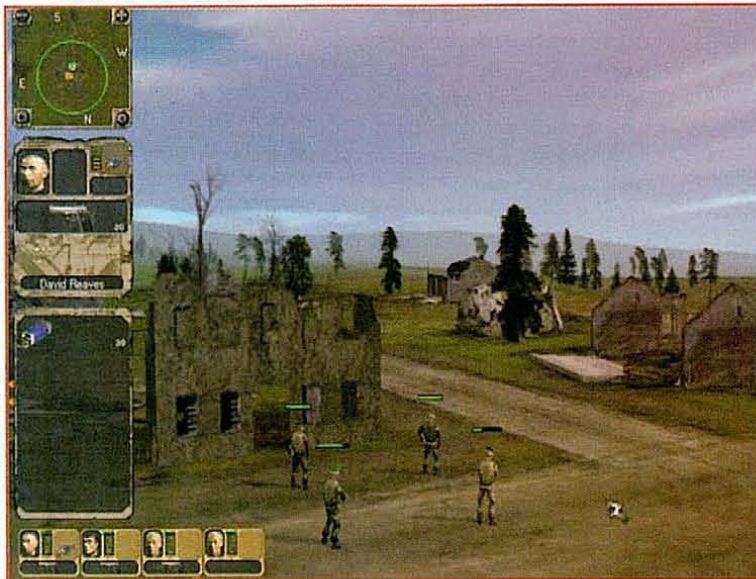
Izometria salvează România? Nu tocmai, dar pe aproape. Unghiul de vedere este undeva între cel din Commandos și cel (variabil) din

Dungeon Siege, iar acțiunea nu este nici ea departe de cea din jocurile menționate. SoA va oferi un amestec de confruntări tactice în care va trebui să luați în considerare resursele limitate pe care le are la dispoziție grupul de foști subpământeni.

Personalizare după pofta inimii

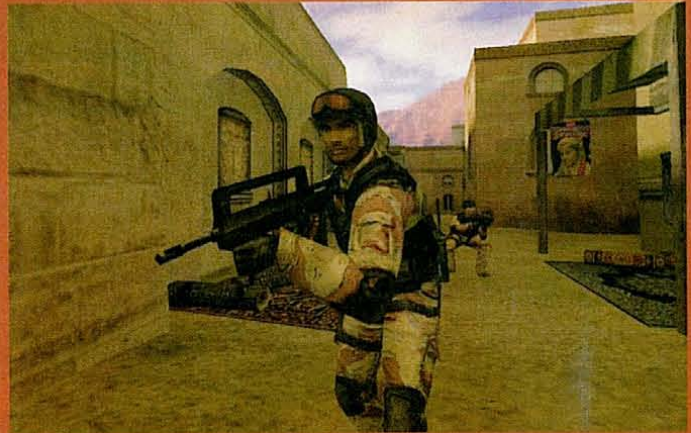
Conform producătorilor, elementul cheie al jocului este modul în care utilizatorul își poate personaliza fiecare unitate în timpul jocului, de la schimbarea armei sau veșmintelor până la adăugarea unei armuri mai eficiente pentru un tanc (da, aveți și tancuri). Posibilitatea de a distruge aproape orice obiect, ciclul zi-noapte și o campanie dinamică au mai fost menționate laudativ.

Când apare? Iarnă 2002.



COUNTERSTRIKE: CONDITION ZERO

Producător: Gearbox ■ Publisher: Sierra



CounterStrike de unul singur? Nu doar atât. Pe lângă cele 20 de misiuni single-player (organizate în șase campanii), CS: Condition Zero va permite și abordarea multiplayer a hărților din joc, încercând să ofere interacțiune cu comunitatea deja existentă de CounterStrike.

Ce vreți să spuneți? În momentul în care Condition Zero va fi lansat, se va lansa și un patch pentru CounterStrike care va face cele două jocuri compatibile. În timp vor fi integrate în CS și cele două modele noi, precum și cele 10 noi arme și obiecte (grenade cu gaz și măști de gaze, pistolul mitralieră Galil, cocktailul Molotov, lansatorul de rachete LAW și altele).

Multiplayer-ul e diferit? Nu atât diferit, cât mai variat. Pe lângă modul multiplayer obișnuit mai există și versiunea Skirmish, în care se poate juca atât oameni contra boti, cât și (probabil) boti contra boti, precum și versiunea Challenge, care, similar cu opțiunea single player din Worms, presupune adunarea unui anumit număr de obiecte sau atingerea unui anumit grad de precizie cu o anumită armă.

Motorul de Half-Life nu e cam vechi? Ba da, dar a primit numeroase îmbunătățiri, special pentru Condition Zero. Personajele vor avea mai mult decât dublul numărului de poligoane pe care îl au cele din Half Life. În plus, veți putea remarca iarba și tufișuri, un modul complex de iluminare și un nou sistem de particule pentru fum și alte efecte speciale. Chiar dacă nu este la nivelul celor mai noi titluri, Condition Zero are avantajul că va rula rezonabil și pe sisteme low-end.

Când apare? Toamna 2002.

Republic: The Revolution

Producător: Elixir Studios ■ Publisher: Eidos

Comuniștii la putere? Acțiunea se petrece într-un stat rusesc fictiv (Novistrana), într-o perioadă apropiată de zilele noastre. La putere se găsește un regim totalitar, corupt și opresiv, iar misiunea ta ca simplu cetățean este să înaintezi în ierarhia socială până ce ajungi conducătorul suprem.

Strategie politică? Aparent da, dar cu o libertate de acțiune similară cu cea din Grand Theft Auto 3. De la discursuri cocoțat pe o cutie în piață la șantajarea oponentilor, nimic nu vă este interzis în acest joc de-a politicianul amator. Există și misiuni, firește, dar căile de a le duce la bun sfârșit sunt multe și variate. Producătorii promit cel puțin 20 de ore de joc.

Număr infinit de poligoane? Una dintre caracteristicile de care sunt mândri producătorii este "infinite polygon engine", un nume pompos pentru un amestec de teselare și LOD, ce permite ca numărul de poligoane pe care îl are un model să scadă direct proporțional cu distanța ce îl desparte de privitor. Astfel, toate obiectele din joc sunt vizibile non-stop, în loc să fluctueze între vizibil și invizibil ca în GTA.

Sims cu un scop Personajele nu vorbesc propriu-zis, ci mormăie în stilul Sims, își duc viața de zi cu zi fără să le pese în marea majoritate de existența ta ca și personajele din Sims, însă spre deosebire de Sims, în Republic aveți un scop, acela de a câștiga jocul, lucru

imposibil în jocul celor de la Electronic Arts.

Când apare? Iarnă 2002.



I of the Dragon

Format: PC • Producător: Primal Software • Publisher: Akella • Distribuitor: UbiSoft • Apariție: toamna 2002



NU știm alții cum sunt, dar noi când ne gândeam la un dragon nu puteam să ne imaginăm o făptură agilă și, mai mult, dotată cu sentimente binevoitoare față de oameni. Ideea unui dragon "bun", protagonist al unei bătălii între bine și rău în care întrupează eroul pozitiv, ni se părea ceva mai potrivit pentru un roman fantasy (eventual scris de Anne McCaffrey) decât pentru un acțiune RPG.

Primal Software a reușit să ne schimbe această părere cu "I of the Dragon", un joc cu pretenții și un titlu pe măsură.

EU, DRAGONUL

Să joci cu un dragon nu este un lucru ușor, iar Primal Soft nu se străduie prea mult să explice cum ajungi în această situație. Se pare că ești vlăstarul unui dragon mai bătrân, plecat de mult în țările calde și venerat de atunci ca zeu de localnici.

Motivul plecării dragonilor este comportamentul abuziv al oamenilor, dar aceștia, nerecunoscători după cum îi știm, uită tot și cum dau de necaz încep să strige după ajutor. Generos din fire și puțin naiv probabil (abia ieșit din ou), dragonul pe care îl întrupeați se va indupleca să îi ajute, chiar dacă preoții care îl contactează au fețe cam ciudate și voci generate automat de calculator prin procedeul cunoscut în general sub numele de "text to speech".

După cum am putut sesiza în demo însă, jocul este mult mai antrenant decât lasă să se înțeleagă povestea, iar sentimentul de a intra în pielea unui dragon este sensibil mai satisfăcător decât eradicarea

bazei inamice cu Chimere în Warcraft 3. Toate acestea sunt posibile datorită motorului grafic al jocului, care pune în valoare modelele excelente, animațiile de calitate, efectele speciale spectaculoase și decorul extrem de complex. Dincolo de grafică însă, care deși cântărește greu în impresia finală pe care o face un joc, nu este cel mai important element, I of the Dragon se remarcă printr-o libertate de acțiune similară cu cea din Grand Theft Auto: nu ești obligat să faci nimic și te poți plimba pur și simplu fâlfâind maiestuos din aripi și admirând peisajul mirific. Dar dacă vrei să înaintezi în nivel, te poți implica într-o misiune, pentru rezolvarea căreia vei fi răsplătit cu un număr de puncte de experiență, care, evident, pot fi folosite pentru a îmbunătăți abilitățile dragonului sau pentru a face rost de noi vrăji.

DRAGON HIBRID

Schema de control nu este cea mai fericită, dar după o scurtă perioadă de adaptare vă veți descurca excelent. I of the Dragon amestecă (în mod fericit am spune noi) părți dintr-un simulator de zbor fantasy (vă mai aduceți aminte de Flying Heroes?) cu elemente semnificative de RPG și cu un pic de construcție/management economic. Jocul cu care are cele mai multe similitudini este Magic Carpet, sursă de inspirație recunoscută de producători în interviul care urmează.

Am considerat acest proiect demn de atenția noastră și am vrut să aflăm mai multe informații despre proiectul vecinilor noștri ruși, mai multe oricum decât puteau fi întrevăzute din demo-ul pe care l-au lansat recent și pe care îl puteți găsi și pe CD-ul revistei.





Dimtry Zhukov
Lead Game Designer
Primal Software

Dincolo de... I of the Dragon

XtremPC: Care au fost proiectele voastre anterioare?

Dmitry Zhukov: Echipa noastră este una tânără; s-a format în momentul în care am început să dezvoltăm acest joc, dar membrii echipei au o istorie mai lungă. Cei mai mulți dintre membri au lucrat împreună mai mulți ani înainte de acest proiect, mai întâi la diferite enciclopedii multimedia, apoi au trecut la jocuri. Am avut câteva hit-uri pe piața rusească, cu o serie de aventuri umoristice a unor eroi din folclorul local (titluri cu vânzări record, dar nu vrem să ne laudăm) și apoi am decis că este timpul să progresăm și să intrăm pe suprapopulata piață internațională, preferabil cu un alt hit. Și se pare că am pășit cu dreptul.

XPC: Am avut ocazia să vedem jocuri în care luptam împotriva unor dragoni, jocuri în care puteam călători în spinarea lor, iar acum Primal Soft ne îmbie cu un joc în care putem intra în pielea unui dragon? De ce credeți că gamerii vor fi atrași de această perspectivă?

D.Z.: Dragonii joacă un rol foarte important în folclorul multor țări (chiar și în România, doar că erau cunoscuți sub numele de zmei n.r.). Avem dragonii chinezești care arată ca niște șerpi înaripați, sunt înțelepți și zboară prin intermediul magiei. Avem dragonii europeni, cu înfățișare de șopărlă, care înghit câteva fecioare la micul dejun, dar pot fi uciși cu o simplă sabie dacă este mânăuită de un cavaler curajos. Lista poate continua, dar este de ajuns să spunem că dragonii evocă o serie de sentimente puternice în majoritatea oamenilor: sunt imenși, puternici și nu neapărat malefici.

Când am avut primele noastre sesiuni de brainstorming și ne gândeam la jocurile care ne-au plăcut, am căutat în ele un element care să îi facă pe jucători să se simtă puternici, liberi și speciali încă de la început. Vă mai aduceți aminte de minunatul joc "Magic Carpet"? Îți oferea parțial aceste senzații, dar nu în totalitate. A urmat un moment în care cineva a exclamat: "Un dragon!". Și atunci piesele au început să se potrivească: am simțit deodată că asta vrem ca jucătorii să experimenteze și ne-am apucat să construim un cadru care să dea comunității de jucători posibilitatea de a simți cum este să fii un dragon.

XPC: De ce "I" și nu "Eye"? Care va fi titlul final?

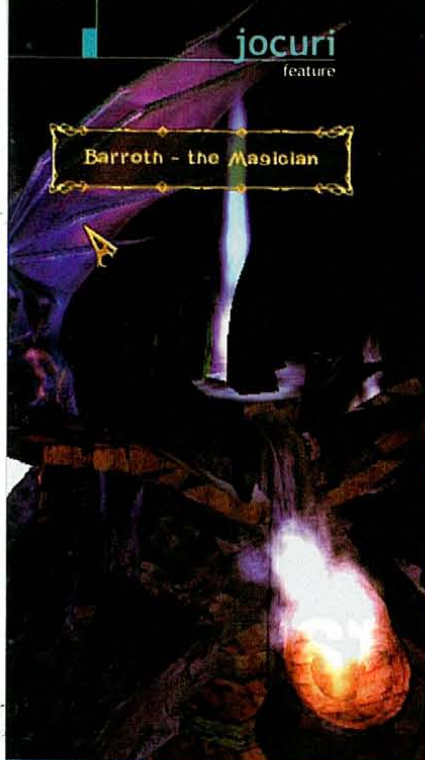
D.Z.: Sursa inițială de inspirație pentru titlu a fost un roman de Stephen King, numit, firește, "The Eye of the Dragon". Drepturile de autor puteau să complice lucrurile aici, însă

noi am considerat oricum mai importantă întreaga gamă de interpretări posibile ale titlului, ce urmau să influențeze designul jocului. În viziunea noastră, un dragon nu este o creatură oarecare, este o persoană și un magician cu drepturi în regulă. Este inteligent, gândește, simte și cunoaște diferența dintre bine și rău. Este îndreptățit să spună "I, Dragon" ("Eu, Dragonul" n.r.), dar titlul acesta ar fi prea asemănător cu titlul cărții lui Asimov ("Eu, Robotul" n.r.). Am mizat și pe un joc de cuvinte în titlu, evident, dar cea mai importantă semnificație a titlului este legată de "eul" dragonului - respectul de sine, dorința de a lupta pentru ceea ce crede că este bine și corect, de a-i ajuta pe cei sărmani și neajutorați, chiar dacă au fost egoiști și nedrepti în trecutul apropiat. Puteți găsi referințe la această parte din poveste și pe site-ul nostru.

XPC: În momentul în care s-a lansat, 3D Studio Max 4.0 conținea o mostră de animație cu un dragon care semăna destul de mult cu creaturile din jocul vostru. De asemenea, în 3DMark 2001 există un test care este similar cu modul în care descrieți voi acțiunea jocului. Au aceste exemple vreo legătură cu "The I of the Dragon"? Dacă nu, spuneți-ne măcar ce programe folosiți pentru modelare și animație?



Barroth - the Magician



D.Z.: Folosim 3D Studio, ca și majoritatea animatorilor profesioniști, dar credeți cu adevărat că dragonul nostru nu este mai bun decât mostra respectivă? Animatorii noștri s-au simțit jigniți când le-am cerut să mi-o arate și le-am repetat întrebarea voastră. Practic noi am încercat să capturăm în animația dragonului nostru acel amestec de frumusețe maiestuoasă și putere, care este tradițional o caracteristică definitorie a unui dragon și orice asemănări cu alți dragoni animați din istoria jocurilor și nu numai nu fac decât să demonstreze că există un "comportament previzibil", pe care îl urmează și protagonistul nostru.

XPC: Ați menționat că jucătorul își poate personaliza dragonul după plac. Puteți să ne spuneți mai multe despre acest lucru? Care sunt opțiunile și ce este un "sniper dragon"?

D.Z.: Să o luăm de la început: începeți jocul alegând unul dintre cei trei dragoni: Annoth, Barroth și Morrogh. Fiecare este deosebit de ceilalți: diferite valori pentru abilități, vrajă inițială distinctă, abilități naturale diferite, și diferența crucială: fiecare valoare din statistici necesită un număr diferit de puncte de experiență pentru a crește în nivel. Procesul de personalizare nu se oprește la selecția inițială, evident: pe măsură ce jocul progresează, veți avea de luat decizii la fiecare creștere în nivel sau vă puteți cheltui punctele de experiență strânse cu greu pe învățarea unei noi vrăji (și fiecare dragon are de ales dintr-o gamă largă de vrăji) sau pentru îmbunătățirea unei abilități (din nou, este decizia voastră, doar că trebuie să plătiți un preț ceva mai mare pentru îmbunătățirea unei abilități care nu ține în mod natural de dragonul pe care l-ați ales, cum ar fi firepower-ul pentru magician).

Rezultatul este un joc în care posibilitatea de a-ți crea propriul dragon unic este aproape nelimitată. De exemplu, sniper dragon-ul de care ați pomenit va fi cel mai probabil un dragon albastru (ice magician), care și-a folosit toate punctele de experiență pe învățarea de vrăji de distanță și pe îmbunătățirea acelor caracteristici care îi cresc viteza de regenerare pentru mana, viteza de zbor și precizia în atacarea unei ținte. Puteți încerca



să obțineți ceva similar din ceilalți doi dragoni, ca experiment amuzant, dar este ceva mai dificil, așa că mai bine păstrați această opțiune pentru când veți relua jocul de la început a doua sau a treia oară.

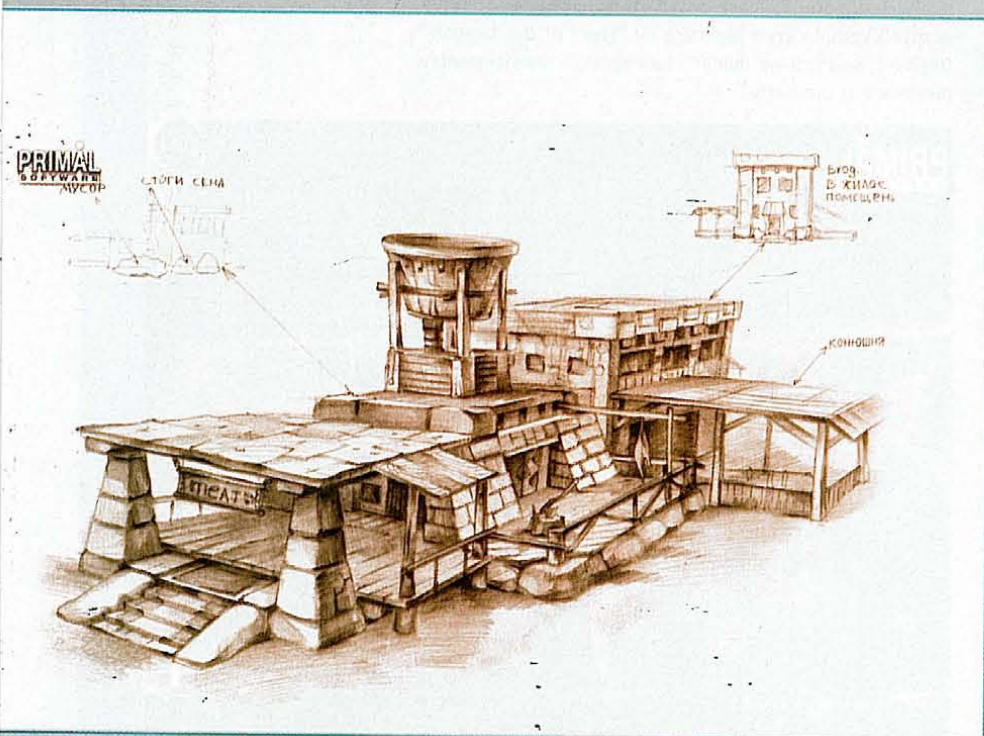
XPC: Ce ne puteți spune despre progresia în joc?

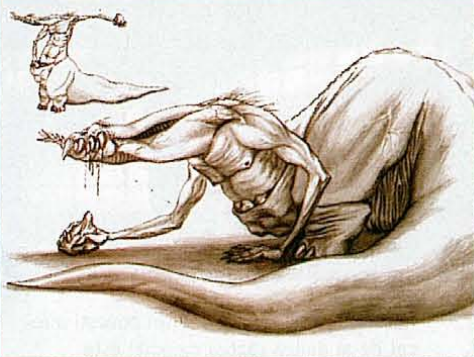
D.Z.: Practic, "The Lord of the Rings" este similar altor jocuri de genul său (Action-RPG). Îți alegi dragonul, începi, zbori de ici colo puțin, explorezi lumea jocului (doar că nu există caverne întunecate - sunt doar spații deschise din belșug și nu e întuneric decât noaptea). Apoi primești prima misiune și o abordezi atunci când te simți pregătit pentru ea. Există o intrigă ce se dezvăluie pe măsură ce înaintezi în joc, însă scopul tău principal (acela de a restaura civilizația umană distrusă de monștri) rămâne același, doar că trebuie să întreprinzi o mulțime de acțiuni interesante pentru a-l atinge. Nu vrem să dăm toate cărțile pe față încă (pentru a nu vă strica plăcerea), dar putem totuși menționa că veți avea ocazia să intrați și în pielea unor NPC-uri pentru scurt timp.

Primiți puncte de experiență (din nou, ca în orice Action RPG) pentru uciderea inamicilor și a bârlogurilor aferente și pentru îndeplinirea misiunilor care îți sunt încredințate. Pe măsură ce capeți experiență, dragonul tău va crește vizibil în dimensiuni și își va schimba înfățișarea (îi vor crește coarne, mustăți etc.)

XPC: Fiind urmașul unui zeu, cum se face că dragonul cu care jucăm nu e nemuritor?

D.Z.: Cred că vă referiți la Unkh-Agor, care face un ou, din care se naște, mai târziu, dragonul cu care veți juca. Există o poveste pe site-ul nostru care explică evenimentele ce au dus la atingerea stadiului de divinitate. A existat o perioadă în care oamenii trăiau în pace și prietenie. Apoi oamenii au întreprins o serie de acțiuni nedrepte împotriva dragonilor (să nu intrăm acum în detalii) și aceștia au părăsit această lume, jurând să nu se mai întoarcă niciodată. Ultimul dragon, Unkh-Agor, a mai rămas o vreme pentru a lăsa moștenire o profeție (și un ou n.r.) și a fost venerat mai târziu ca zeu suprem. Mă rog, de fapt nu tocmai ca un zeu - locuitorii uitaseră de mult cine sau ce era zeitatea lor "locală" și foloseau numai anumite formule lexicale pentru a o menționa. Doar câțiva preoți marcanți ai sectei Unkh-Agorite știau





că zeul lor este un dragon, dar deja nici ei nu mai credeau de mult în dragoni.

XPC: Jocurile de tip "babysitting" nu rezistă mult pe calculatoarele majorității gamerilor. Oamenii vor în general să tragă și să distrugă. Întrebarea este, poate cel ce joacă "I of the Dragon" să fie cu adevărat rău (să omoare oameni, să le incinereze casele, să dea cu vulcani și alte catastrofe naturale în stânga și în dreapta)?

D.Z.: Termenul de "babysitting" nu se aplică în cazul jocului nostru pentru că scopul principal este să omori și să distrugi, și poți distruge orice, chiar și orașele pe care le-ai construit. Singura problemă cu această abordare este comportamentul monștrilor: ei vor continua să își construiască bârloguri și să se imulțescă atât

"În viziunea noastră, un dragon nu este o creatură oarecare, este o persoană și un magician cu drepturi în regulă. Este inteligent, gândește, simte și cunoaște diferența dintre bine și rău"

timp cât nu există o așezare umană în apropiere. Oamenii sunt utili și își poartă de grijă singuri: își protejează orașul de majoritatea monștrilor și îți oferă noi vrăji și alte bonusuri din când în când. Astfel vei simți că ai pe cineva de partea ta și pe cineva pentru care să lupti. Nu vedem ce rost ar avea ca jucătorul să îi omoare și nu vrem să încurajăm această practică.

XPC: Cine este acest Scharbarr de care se tot vorbește în poveste? Și apropo, nu este puțin cam previzibilă?

D.Z.: Va trebui să așteptați versiunea finală a jocului pentru a afla aceste detalii. Cât de interesant credeți că este pentru cineva să joace un joc știind totul dinainte?

XPC: Spuneți-ne câte ceva despre monștri. Câte tipuri sunt în total și prin ce sunt diferiți? Toate conceptele imaginate de artiști au devenit modele funcționale?

D.Z.: Sunt în jur de 40 de monștri diferiți: fiecare este distinct prin model, atacuri și comportament. Nu ne-am impus limite imaginației și majoritatea conceptelor create de artiști au sfârșit prin a fi incluse în joc.

XPC: Ce obstacole ați întâlnit în timp ce programați partea de AI a jocului?

D.Z.: A fost în mare parte o activitate standard, banală pentru orice programator competent, cu câteva excepții. În primul rând, o mulțime de strădanii suplimentare au fost dedicate monștrilor de tip "boss" - aceștia trebuiau să îi creeze cu adevărat probleme jucătorului, dar în același timp să aibă și puncte slabe care să poată fi exploatate. A doua problemă în ordinea importanței a fost ridicată de locuitorii orașelor. Aceștia lucrează împreună pentru a elimina monștrii care le amenință orașul și trebuie să fie suficient de "inteligenti" pentru a face acest lucru în mod realist. Puteți vedea acest lucru în demo.

XPC: Să devii dragon pentru o vreme nu e un lucru ușor pentru cineva obișnuit cu mâini și picioare, așa că spuneți-ne câte ceva despre schema de control. Se apropie mai mult de cea a unui simulator de zbor sau de cea a unui third person shooter? Va exista strafing?

D.Z.: Subliniem din nou: nu încercăm să schimbăm standardele - jucătorii sunt obișnuiți cu controlul tradițional din majoritatea jocurilor Action-RPG (seria Diablo, Dungeon Siege) și nu am văzut nici un motiv de a complica lucrurile. Dragonul nostru se controlează într-un mod asemănător: plasați cursorul oriunde și apăsați butonul stâng al mouse-ului pentru a vă deplasa acolo sau butonul drept pentru a activa vraja sau abilitatea selectată. Desigur, există o diferență importantă: dragonul zboară în trei dimensiuni, așa că am adăugat taste și butoane în interfața de pe ecran pentru a schimba înălțimea la care se deplasează. Această schemă de control pare să funcționeze bine pentru jucătorii de pe PC. Vom porta probabil jocul pe console, unde jucătorii nu au mouse, și avem un prototip de schemă de control care va funcționa foarte bine și pentru cei din acest segment.

XPC: Luând în considerare dimensiunea zonelor de joc (fiecare echivalentul a zece kilometri pătrați), cum intenționați să implementați procesul de încărcare? Conținutul se va încărca în regim de flux sau vom da peste ecrane de încărcare din când în când?

D.Z.: Nu există ecrane de încărcare între zone și nici încetiniri ale jocului; trecerile sunt foarte line. Trecerea dintr-o zonă în alta implică încărcarea de conținuturi (nu există nici o metodă de a preîncărca toate zonele disponibile), dar este minimă și nu vă va distra de la acțiunea jocului). Puteți verifica în demo - există trei zone disponibile.

XPC: "I of the Dragon" pare un joc distractiv de jucat în multiplayer. De ce ați decis să nu includeți și un mod multiplayer?

D.Z.: Să fim sinceri, numeroasele cereri pentru acest mod ne-a pus pe gânduri... Decizia inițială a fost bazată pe o idee simplă: jocul avea un anumit buget și o anumită perioadă de timp alocată. Dacă cheltuiam toate aceste resurse pe componenta single-player, vom fi în stare să o facem perfectă - și asta este și ce avem nevoie. În momentul de față ne gândim să extindem perioada de timp și limitele financiare pentru a adăuga un multiplayer perfect la single-player-ul perfect, dar nu putem să facem nici o promisiune încă, pentru că toată această muncă suplimentară ar putea însemna o întârziere a lansării și așa ceva ne-ar displace profund.

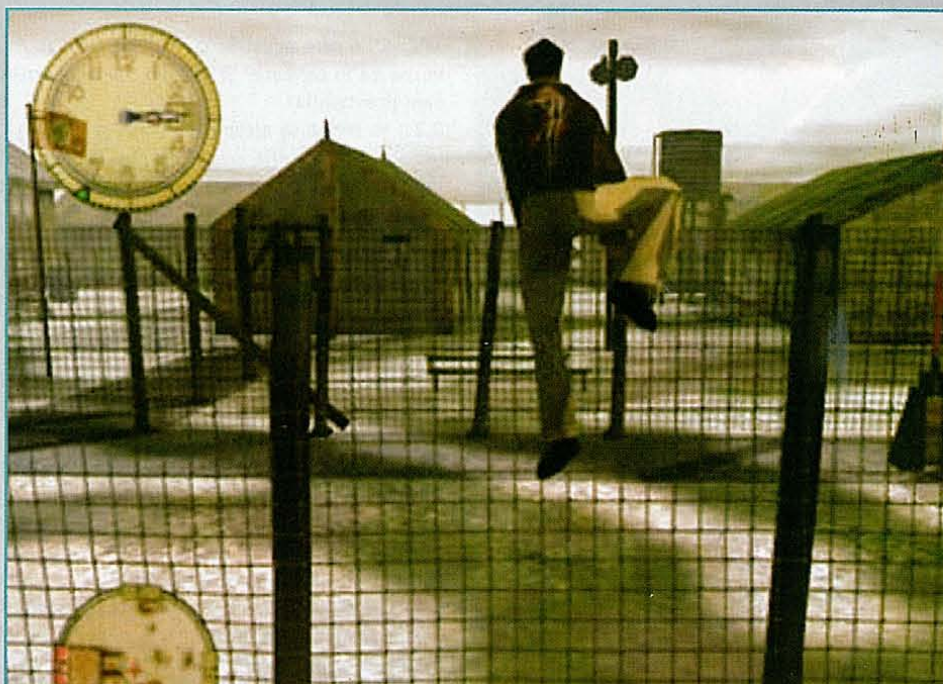
XPC: Sunete 3D, efecte speciale impresionante, terraformare în timp real, iluminare în timp real, texturi fotorealiste, ciclul zi/noapte, animație skeletală. Motorul jocului este un adevărat arsenal de tehnologii, dar nu va solicita cam mult sistemele gamerilor? Care va fi configurația recomandată?

D.Z.: Am lansat demo-ul și am primit impresii chiar de la jucători. La nivelul cel mai de jos al scalei în ceea ce privește plăcile grafice se găsește TNT2, pe care "I of the Dragon" este aproape jucabil (cu scăderi de performanță în momentul în care se trage mult și sunt multe obiecte pe ecran). Plăcile care redau jocul fără sacadări și oferă o acțiune satisfăcătoare încep cu GeForce 2 și continuă cu cele mai noi. Desigur, toți producătorii de plăci sunt suportați, nu doar NVIDIA, modelele de mai sus sunt menționate doar ca indicatori pentru viteză. În ceea ce privește memoria RAM, nu facem promisiuni, dar se pare că este jucabil și pe 64Mb în Win98/Me, iar de la 128Mb în sus merge bine pe toate sistemele. Procesorul nu este atât de important: orice depășește 600MHz ar trebui să fie în regulă. Unii utilizatori au reușit să joace la un framerate rezonabil chiar și pe procesoare mai lente, dar ajutați de plăci grafice mai puternice. Orice gamer din ziua de azi are probleme cu sumele necesare pentru a-și aduce sistemul la un nivel de performanță care să permită rularea celor mai noi jocuri, și am încercat să nu impunem un upgrade doar pentru "I of the Dragon". Jocul este însă scalabil, astfel că cei ce au sisteme mai performante se vor bucura de o grafică mai bună.

SEZONUL EVADĂRILOR

Num: Prisoner of War • Format: PC • Producător: Wide Games • Publisher: CodeMasters • Distribuitor: Best Distribution • Apariție: septembrie 2002

La sfârșitul acestui an și începutul anului următor două titluri vor stârni în jucătorii de pretutindeni dorul de libertate. Primul dintre ele este Prisoner of War, un titlu de factură realistă, a cărui acțiune se petrece în timpul celui de-al doilea război mondial și care, în ciuda intrigii fictive, se bazează destul de mult pe adevărul istoric, mai ales în privința locațiilor reconstruite foarte detaliat. Al doilea este Escape from Alcatraz, creat de vecinii noștri maghiari, cu o acțiune plasată în direcția opusă a axei temporale: într-un viitor alternativ sumbru, dominat de un regim politic autoritar pentru care cea mai bună metodă de a se debarasa de disidenți este de a-i încarcera în închisori care de care mai opresive.



Capitanul Lewis Stone încearcă să reediteze "marea evadare" a lui Steve McQueen. Din păcate, fără motocicletă.

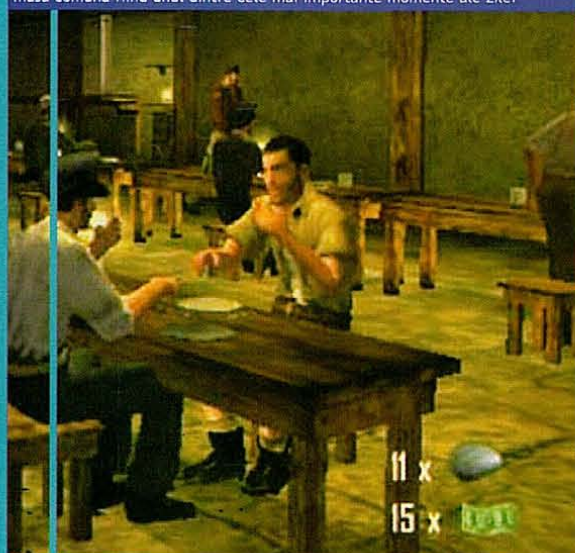
PRIZONIER DE RĂZBOI

Prisoner of War este cel mai recent proiect pe care îl promovează cei de la Codemasters, iar primele impresii sunt mai mult decât măgulitoare. Chiar dacă nu au încă foarte multe date pe care să își susțină afirmațiile, numele mari din industrie s-au grăbit să afirme că Prisoner of War este un joc unicat, extrem de original, binecuvântat cu o grafică superbă și destinat să impună noi standarde în genul hibrid stealth/action-adventure.

Eroul principal al acestei povești din cel de-al doilea război mondial este căpitanul Lewis Stone, un aviator american cu probleme de atitudine față de superiori, care este trimis să survoleze un lagăr de prizonieri din Germania. Obişnuit să acționeze de unul singur și gata mereu să dea o replică sarcastică oricui l-ar călca pe bătătură, Lewis se va vedea pus într-o situație foarte neplăcută în momentul în care avionul lui este doborât și el împreună cu copilul sunt capturați de nemți. Viața în lagăr nu este foarte plăcută, astfel că Lewis va încerca să evadeze, pentru a fi capturat din nou. Din lagăr în lagăr, cu securitate din ce în ce mai opresivă, eroul va trebui să supraviețuiască și în plus, să dea jos și planurile Germaniei de a construi o armă de distrugere în masă care i-ar asigura victoria în război. Ca orice lagăr care se respectă, fiecare din zonele de joc, fie că este vorba de Stalag Luft sau castelul Colditz, beneficiază de un comitet de evadare, pe care Lewis va trebui să îl contacteze, apoi să le câștige încrederea membrilor îndeplinind misiuni pentru ei. Săpatul de tunele, improvisarea instrumentelor necesare, sabotarea de fabrici sau căi ferate, folosirea de deghizări, toate acestea sunt elemente pe care le veți întâlni destul de des în acțiunea jocului.

Locațiile respectă realitatea istorică, fiind modelate pe baza unor lagăre de război adevărate, modelate după fotografiile

Programul lagărelor de prizonieri avansează independent de planurile voastre, masa comună fiind unul dintre cele mai importante momente ale zilei



SPECTACULOASE

Nume: Escape from Alcatraz • Format: PC • Producător: Philos Labs • Publisher: CDV • Distribuitor: N/A • Apariție: primăvara 2003

făcute la fața locului și după relatări ale supraviețuitorilor publicate în lucrări biografice sau de ficțiune. Totul este 3D, randat meticulos cu un nivel de detaliu rar întâlnit, dar mai mult decât necesar pentru acest gen de joc.

„Escape from Alcatraz” sunt puțin disproporționate în acest stadiu, dar arată foarte bine.



FEBRA EVADĂRII

Gama de acțiuni de care va fi capabil eroul principal este impresionantă: Lewis poate discuta cu orice alt personaj pe care îl întâlnește, poate colecta și folosi obiecte, se poate cățăra pe ziduri și garduri, se poate ghemui sau după caz, târî pe burtă, se poate balansa precar pe bordurile exterioare ale clădirilor, se poate uita după colț, poate bate în pereți pentru a distra atenția gărzilor, poate arunca cu pietre și poate folosi un telescop și multe alte obiecte. Schema de control va fi simplificată, acțiunile fiind contextuale.

Inteligența artificială ar trebui să fie un alt punct forte al jocului, beneficiind de algoritmi complecși de tip flocking, artificial life și agents socialization. Fiecare personaj va avea caracterul său distinct și o voce unică și va putea interacționa cu Lewis în numeroase moduri: îi poate urma ordinele, îl poate ajuta cu unelte în schimbul unui pachet de țigări sau unei ciocolate, îi poate da informații despre gărzi, îl poate pârî, îl poate ignora, sau pur și simplu îl va invita la un joc de cărți. Gărzile sunt la fel de „inteligente”: vor investiga urmele lăsate în zăpadă și zgomotele neașteptate și îl vor aresta pe Lewis dacă au impresia că se ocupă cu activități suspecte. Provocarea lor poate avea consecințe neplăcute, pentru că sunt singurii care au dreptul să poarte armă, iar Lewis nu este singurul care va avea de suferit în cazul unei infrațiuni, comandantul lagărului – putând decide înjumătățirea rațiilor pentru toți prizonierii.

CULOAREA LIBERTĂȚII

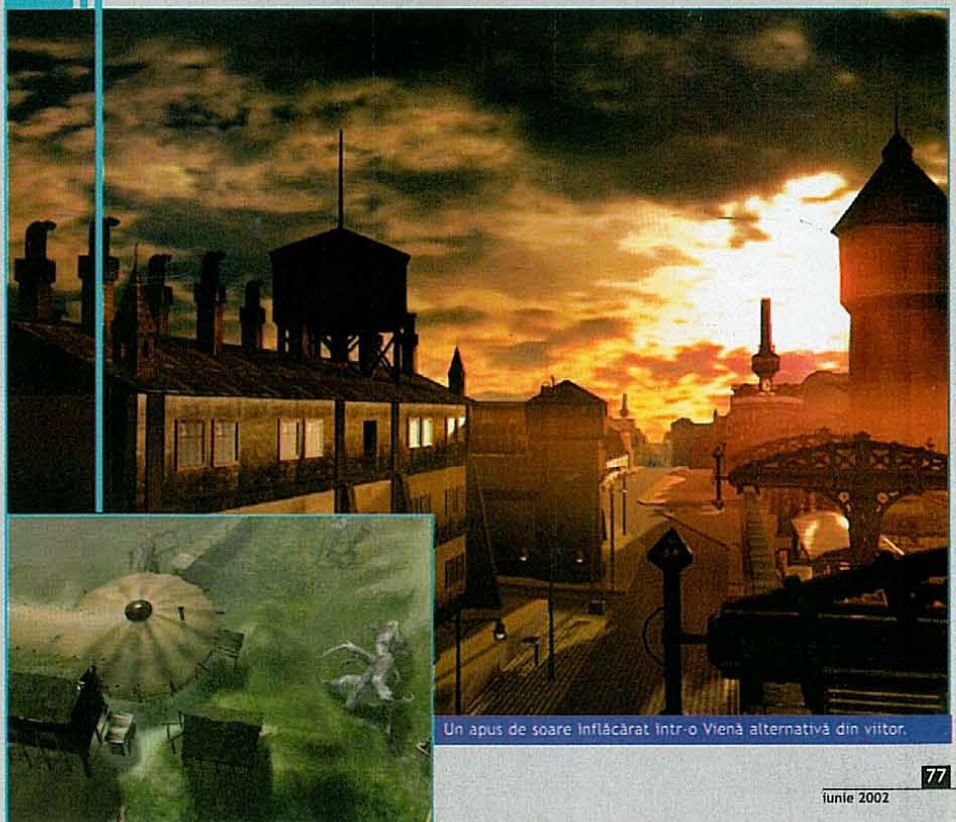
Deși are o grafică foarte detaliată, Prisoner of War nu se ridică la nivelul delectării vizuale din Escape from Alcatraz, care pare o transpunere 3D în timp real a decorurilor prerenderizate din Commandos. De altfel, nici acțiunea nu este foarte diferită de cea din Commandos, dacă o reducem la elementele esențiale. Practic, eroul principal, un activist antigvernamental al viitorului, trebuie să evadeze dintr-o închisoare și apoi să elibereze din diverse alte închisori câțiva specialiști cu abilități utile, pentru a forma în final o echipă capabilă să îl extragă pe șeful mișcării de partizanat din cea mai sigură închisoare a tuturor timpurilor (și universurilor): Alcatraz.

În total, jucătorul va putea controla cinci personaje cu abilitățile lor specifice: un soldat, un mecanic, un preot, un artist și un iluzionist. Mai puțin combativă decât în Commandos, acțiunea este un amestec de confruntări tactice, aventură și rezolvare de enigme. Pentru a nu se plictisi de evadări, jucătorul se va mai ocupa și cu sabotarea unor fabrici și clădiri ale inamicului din când în când.

Stilul vizual este foarte atmosferic, undeva între Jules Verne și City of the Lost Children, amestecând clădiri industriale cu un decor fantasy, totul aseasonat din belșug cu o bizară tehnologie steampunk. Universul este adus la viață de un motor grafic dezvoltat chiar de Philos Labs, cu caracteristici de ultimă oră: iluminare dinamică, bump mapping și animații motion-captured. Iluminarea și condițiile meteo vor juca un rol important în Escape from Alcatraz: vă puteți furișa sub protecția întunericului, vă puteți ascunde în ceață sau puteți evada în toiul unei furtuni devastatoare. Acestea nu sunt singurele căi de a evita să fiți descoperiți de paznici și gărzi, firește: fiecare închisoare are un design unic, oferind, paradoxal, numeroase moduri de a evada. Firește, variate combinații ale talentelor unice de care beneficiază cele cinci personaje vor fi necesare pentru a reuși.

Pe partea de AI, jocul maghiarilor pare a fi inferior lui Prisoner of War, evenimentele fiind în mare parte prescriptate, iar agenții AI neavând un comportament atât de complex, chiar dacă sunt capabili să reacționeze la sunete suspecte.

Totul este foarte promițător în acest stadiu, dar va mai trebui să așteptăm câteva luni bune pentru a vedea dacă maghiarii vor reuși să concureze cu Prisoner of War, Codemasters având parte de o serie de titluri excelente în ultima perioadă.



Un apus de soare înflăcărat într-o Viena alternativă din viitor.

jocuri
console

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

PlayStation 2

Cei 3 monștri sacri

Da! CARE este CEL MAI BUN?

Războiul consolelor este departe de a se fi sfârșit. De fapt, dacă luăm în considerare nivelul internațional și aproape macroeconomic la care se desfășoară ostilitățile, am putea chiar să spunem că abia începe. Cele 500 de milioane de dolari investiți de Microsoft în promovarea Xbox reprezintă cel mai mare buget alocat unei campanii publicitare, depășind considerabil cele 100 de milioane de dolari investiți de Sony în 1998 pentru promovarea PlayStation. Și depășesc considerabil suma alocată de guvernul României pentru sănătate. Sau pentru învățământ.



PlayStation 2 are avantajul experienței și vechimii pe piață. Există mulți posesori și există foarte multe jocuri pentru ea. Totuși, PS2 era ultimul răcnet în materie de tehnologie atunci când a apărut, însă de atunci și până acum au trecut doi ani de zile. GameCube este mic și delicat, încât multora le vine greu să îl ia în serios. Cu toate acestea, în cutiile negre sau violete se ascunde un amestec de tehnologii care este mult mai puternic decât pare. Iar în lumea consolelor Nintendo nu are nevoie de nici o prezentare, GameCube fiind așteptat cu sufletul la gură încă de la primele zvonuri. Microsoft este un jucător cu renume, care s-a hotărât să intre în forță și pe piața consolelor și se pare că are succes, deși va mai dura până își va recupera investiția inițială.

Conceptul pentru Xbox a suferit numeroase schimbări din momentul în care a fost dezvăluit de Bill Gates în martie 2000: cutia cromată a fost înlocuită de un plastic negru clasic, chiar dacă "X"-ul verde luminos și-a păstrat poziția pe partea superioară a consolei. De asemenea, controller-ul Sidewinder a suferit și el modificări până a ajuns în forma actuală. Per total însă, consola Xbox este cea mai apropiată de arhitectura unui PC modern, permițând update-uri, încărcarea jocurilor de pe hard-disk etc.

JOCURILE ÎȘI SPUN CUVÂNTUL

Pentru majoritatea pasionaților de console, înăuntrul aparatelor ar putea la fel de bine să fie șoricei ce învârt roțile sau macaroane cu brânză. Aceste detalii nu li se par importante, pentru ei cel mai mult contând jocurile. Deși nu întodeauna un joc bun este definit de un hardware performant, ultimele tehnologii au un cuvânt greu de spus. Iar fie că vrei, fie că nu, spre deosebire de PC, consolele sunt definite de gama de jocuri disponibile. Am adunat pentru testare cel mai reprezentativ 3 joc pentru fiecare dintre cele trei console. Vom începe cu PlayStation 2, care este cel mai vechi pe piață și are cea mai variată gamă de titluri.



NINTENDO GAMECUBE

7.550.000 lei (include TVA)

MICROSOFT XBOX

N/L

SONY PLAYSTATION 2

10-13.000.000 lei (include TVA)

Posibilități de conectare

Un port de mare viteză și două porturi seriale ce permit conectarea la Internet sau interconectarea a două console

Un port de 56k, broadband enabled. Xbox link

Conectarea unui modem pe USB, conectarea a două console pe port FireWire.



Controllere

Controller-ul GameCube câștigă detașat la capitolul fiabilitate. Se potrivește cel mai bine în palme, este lucios, dar nu alunecă. Dimensiunea de 2 m a firului nu este cea mai mare, dar este de ajuns în cele mai multe cazuri. Varietatea butoanelor și minijoystick-urilor este laudabilă. Practic, cu excepția celor două butoane tip trăgaci din partea inferioară, toate celelalte au o formă și, uneori, o culoare distinctă. Joystick-ul principal are o suprafață cu cercuri în relief, permițând o manevrare precisă, fără teama că degetul vă va aluneca. Crucea de mișcare este cea tipică Nintendo, îndelung testată și excelentă, iar adăugarea unui buton "Z" fără pereche în dreapta controller-ului, înspre exterior, este o notă de originalitate. Designerii ar trebui să fie mândri de reușita lor, cel puțin tehnic, pentru că estetic, controller-ul GameCube nu este cel mai atractiv. Cel care vine inclus în pachetul consolei are opțiune de vibrații (rumble), foarte bine folosit în jocuri.

Este cel mai mare ca dimensiuni și cel mai greu. Acest lucru nu este neapărat negativ, pentru că toată consola mizează pe această "greutate", care îi conferă un aer de seriozitate și durabilitate. Cele două joystick-uri de mișcare sunt practic identice, dar mișcarea de translație nu este cea mai fluidă. Ca design arată cel mai bine, combinația de culori și butoane lucioase fiind foarte potrivită, însă fiabilitatea are de suferit. După un timp mâinile transpiră și degetele alunecă pe profilul înalt și oval al butoanelor. Controller-ul Xbox are și cel mai mare număr de butoane: zece, opt pe partea superioară și două taste tip trăgaci pe partea inferioară. Crucea de control al mișcării este cea mai greoaie dintre toate controller-ele testate. Include suport pentru două memory-carduri și are o lungime a cablului de 2,70m. Microsoft a lansat o nouă versiune, cu nume de cod "S", care este mai mică, are altfel dispuse butoanele și are cablul mai lung, dar nu am avut-o disponibilă pentru testare.

Controller-ul de Playstation 2 este cel mai vechi ca design, și deși eficient, nu are șanse să câștige într-o competiție cu celelalte console. Practic el este echivalentul controller-elor Dual Shock de pe PSOne, cu diferența că fiecare buton este analog în loc să fie digital, un amănunt semnificativ am spune noi, în jocurile de curse și nu numai. Suportul pentru vibrații este foarte bun, dar de cele mai multe ori prost utilizat în jocuri. Totuși, cei obișnuiți cu ele trebuie să știe că prin intermediul unui convertor pot fi folosite pe Xbox. Există și numeroase controllere create de alte firme pentru PS2, dar din fericire Sony a inclus și posibilitatea de a conecta un mouse sau un keyboard pe portul USB, ceea ce se traduce într-o mult mai bună performanță în FPS-uri și chiar și în alte jocuri.



Procesor

"Gekko" IBM Power PC 485MHz, bus de date pe 64 biti, bus cu-rată de transfer de 2,6Gb/s

Intel Pentium III modificat, 733MHz, bus cu rată de transfer de 6.4Gb/s

128-bit "Emotion Engine" 300MHz, co-procesor FPU, bus cu viteza de 3,4Gb/s

Modul grafic

ATI "Flipper" 162MHz, 1Mb cache pentru texturi, 3Mb Mosys 1T-SRAM, 12 milioane de poligoane/s

"X-chip" 3D nVidia la 250MHz, 125 milioane de poligoane/s

"Graphics Synthesizer" 150MHz, cache inclus, 4Mb VRAM, 75 milioane poligoane/s

Modul audio

DSP 16 biti, 64 canale, rată de sampling 48kHz

Procesor audio 3D personalizat, 256 de canale audio, decodare Dolby AC3

SPU2 (+CPU), 48 canale, 44.1- or 48-kHz rată de sampling, 2Mb memorie

Memorie

40Mb (24Mb 1T-SRAM, 16Mb DRAM la 100MHz)

64Mb (Xbox beneficiază de o arhitectură unificată - memoria poate fi alocată pentru grafică, sunet, texturi sau orice altă funcție cerută)

3Mb RDRAM

Mediu de stocare pentru jocuri

Disc optic în format proprietar cu o capacitate de stocare de 1.5Gb

DVD 4.7GB în format proprietar

Format proprietar de DVD 4.7Gb și CD-uri originale de PlayStation

Controllere

Patru porturi de controllere, Wavebird wireless game controller

Patru porturi USB modificate pentru controllere

Două porturi de controller "Dual Shock 2"

Alte caracteristici

Mâner pentru deplasare, două sloturi pentru carduri de memorie Digicard de 4Mb, un slot pentru adaptor SD-Digicard de 64Mb, port paralel și două porturi seriale, posibilitate de output analog și digital

HDD 8Gb, DVD 5X, memory card de 8Mb, port de expansiune, MCP (media communications processor), placă Ethernet 10/100 Mbps, broadband enabled, opțional modem de 56K, suport HDTV

Două sloturi pentru memory-card, output digital optic, două porturi USB, un port FireWire, suport pentru CD-uri audio și DVD-Video

PLAYSTATION 2 METAL GEAR SOLID 2:
SONS OF LIBERTY

Producător: Konami Publisher: Konami

Solid Snake se întoarce, mai agil și mai letal ca niciodată. Konami a dat lovitură am putea spune, și nu credem că sunt mulți cei care ar putea să ne contrazică. Cel puțin nu în această privință: Primul Metal Gear Solid a fost creat de genialul game-designer Hideo Kojima și a reușit să combine în mod uluitor o intrigă din domeniul spionajului militar cu o grafică de calitate, un amestec care crea dependență și pe care nu am avut ocazia să îl jucăm decât pe PC, într-o variantă inevitabil îmbunătățită față de versiunea de PSOne.


Metal Gear Solid 2 merge pe același drum, cu o singură deosebire semnificativă: știința alternativă din primul joc este făcută praf și pulbere și lucrurile o iau razna pe tărâmul fantasticului. Metal Gear Solid 2 este un delir controlat (în mare parte) și vă va impresiona prin modul în care împinge limitele a ceea ce jucătorul este dispus să accepte, cam în modul în care a făcut-o Thief la vremea lui.

Începutul jocului are loc pe un petrolier aflat sub controlul unor teroriști, petrolier care ar trebui să găzduiască un nou model de Metal Gear: capabil să lanseze nedetectat atacuri nucleare de oriunde în lume. Chiar de la început ne-am bucurat să descoperim că mai vechea schemă de control a rămas neschimbată: Snake este văzut din spate și de sus, însă lipirea de un perete va permite să vă uitați după colț și puteți intra chiar într-un mod first-person. Gama de trucuri pentru lichidarea sau păcăirea soldaților a fost îmbunătățită: puteți acum împrăștia reviste pornografice pentru a le distra atenția, de exemplu, sau

puteți ascunde trupurile neînsuflețite în dulapuri. S-a renunțat la camuflarea sub cutii de carton din primul MGS, o deghizare destul de penibilă după părerea noastră. Al-ul inamicilor este și el îmbunătățit: acționează ca o echipă, cheamă ajutoare când sunt atacați și încep să își caute camarazii atunci când aceștia dispar. Din păcate, în momentul în care reîncărcați un joc, inamici morți dintr-o zonă reînvie, stricând oarecum iluzia unui simulator de infiltrare militară.

Secvențele cinemate sunt destul de dese și lungi, dar acest lucru nu vă va deranja, pentru că desi randate în timp real cu motorul jocului, ele sunt excelente, combinând dramatismul Hollywood-ian cu acțiunea tipică peliculelor din Hong-Kong, reprezentate elocvent de John Woo. Elemente specifice benzilor desenate japoneze (anime) pot fi întâlnite și ele din belșug, dar nu veți vedea ochi mari cât farfuria și nici copilării gen Pokemon. Metal Gear Solid este un joc serios și sângeros.

Dialogurile extensive și sofisticate i-ar putea deranja pe unii jucători, iar alții le-ar putea considera prea melodramatice. Le sugerăm să se afunde în acțiune și să treacă peste aceste mici impedimente, pentru că intriga le va compensa în cele din urmă. Chiar dacă, ca multe alte jocuri de PS2 din ultima vreme, este cam scurt.

XBOX 

HALO

Producător: Bungie • Publisher: Microsoft

Halo este fără discuție jocul care a declanșat febra Xbox. A fost numit cel mai bun FPS creat vreodată, Half-Life fiind doar un concurent palid și astmatic pe lângă Halo, noul monstru sacru. Și suntem în măsură să confirmăm toate aceste afirmații.

Halo este jocul care arată cel mai bine la ora actuală, depășind chiar creații de pe PC cum ar fi Dungeon Siege și Elder Scrolls III: Morrowind. Nivelurile din exterior sunt mai mult decât spectaculoase, folosind la maxim resursele Xbox și ajungând la nivelul unui PC high-end dotat cu GeForce 3. Toate personajele și vehiculele au modele foarte detaliate, apa și cerul beneficiază de texturi fotorealiste, iar secvențele cinemate au o sincronizare vocală ireproșabilă.

Povestea pare desprinsă dintr-un roman SF de Robert Heinlein (și nu ne referim la Infanteria Stelară). Eroul, cunoscut sub numele sau eticheta de Master Chief, se găsește la bordul navei "Pillar of Autumn", care atrage flota spațială de război a extraterestrilor Covenant către sistemul Halo, unde se găsește idilica planetă cu nume de cod Threshold. Această manevră salvează de la distrugere Pământul, dar îi pune într-o poziție delicată pe cei de la bordul navei expediționare "Pillar of Autumn", care sunt nevoiți să se refugieze pe planetă, împreună cu inteligența artificială a navei, pe nume Cortana (asemănătoare în caracter și nu numai cu Fatima, cibersecretara ce locuia în cursorul din Anachronox).

Jocul se controlează excelent de pe gamepad-ul Xbox, însă veți avea totuși nevoie de o perioadă de adaptare, în caz că sunteți obișnuiți



cu combinația mouse-keyboard. Master Chief are un costum foarte șic, care pe lângă vizorul reflectorizat beneficiază de scuturi energetice ce se reîncarcă în timp. Spre deosebire de FPS-urile obișnuite, eroul nu poate căra decât două arme în același timp, indiferent dacă sunt umane sau create de Covenant. Schimbarea lor este foarte ușoară și paradoxal, dă adâncime jocului în loc să îi scadă din atractivitate. Secvențele third person ce au loc atunci când vă urcați într-un vehicul sunt o variație binevenită și atractivă, datorită fizicii excelente cu care au fost dotate vehiculele, iar când sunteți pe post de trăgător jocul devine de-a dreptul sublim. Experiența este susținută de o coloană sonoră și efecte speciale audio de calitate Dolby Digital, care depășesc orice FPS sau chiar joc de PC din acest punct de vedere.

Bungie reușește o lovitură de maestru atunci când completează o experiență single-player unică cu un multiplayer foarte bine pus la punct. Jocul poate fi reluat cooperativ și experiența va fi diferită, însă adevărata plăcere stă în meciurile patru la patru, indiferent de modul de joc. Preferatul nostru a fost King of the Hill, însă mai aveți la dispoziție și Capture the Flag, Slayer, Oddball și Racing. Un modul pentru modificarea setărilor acestor moduri multiplayer, similar cu mutator-ul din Unreal Tournament este inclus de Bungie în joc, împreună cu 21 de setări prestabilite. Ce poți cere mai mult?



GAMECUBE



SUPER SMASH BROS. MELEE

Producător: HAL Publisher: Nintendo

Acest titlu a apărut pentru prima oară pe Nintendo 64 în aprilie 1999, ca să stăvilească gelozia fanilor Nintendo care erau nevoiți să își cumpere un PlayStation pentru a juca un beat-em-up decent cum erau Tekken sau Dead or Alive. Super Smash Brothers reunea sub același acoperiș, dacă putem spune așa, toate personajele făcute celebre de către Nintendo: Pikachu, Link, Mario, Fox McCloud, prințesa Peach, Donkey Kong, Yoshi și alții. Fără să fie sângeroase,



sau realistic violente, luptele din SSB au făcut ca Nintendo să își recapete rapid fanii.

Trei ani mai târziu, HAL recrează succesul inițial cu Super Smash Brothers: Melee, un joc așteptat cu sufletul la gură de fani încă de la primele zvonuri despre portarea lui pe GameCube.

Am testat jocul în patru jucători, dornici să vedem dacă faima este meritată. Mărturisim că nu am înțeles mai nimic în primele cinci minute, butonând disperat și încercând să eliminăm adversarii din micile arene suspendate. Dar nu se poate spune că nu este incredibil de distractiv: Mario aruncă cu bile de foc, Link își rotește mânios sabia, Peach tot repetă o frază în japoneză cu o voce pitigăiată, Pikachu dă cu fulgere și chiuie ascuțit. Pe ecranul televizorului, acest lucru se transformă într-un haos extrem de colorat de care vă va fi greu să vă desprindeți.

Nivelele sunt pline de viață, aflate și ele în continuă mișcare sau agitație și inspirate de jocuri celebre ale Nintendo: jungla lui Donkey Kong, Templul Hyrule din Zelda 2, stadionul Pokemon (nou) sau un circuit F-Zero.

Fiecare personaj beneficiază de un mod single-player separat, dar puteți juca cu un personaj în nivelele altuia. Închipuiți-vă surpriza noastră când am descoperit că este posibil să jucăm o versiune adusă în prezent de Ice Climbers, unul dintre cele mai atractive jocuri arcade pentru platforma Nintendo. De asemenea, pe lângă mai vechile mișcări din SSB-ul de pe Nintendo 64 aveți unele noi, cum ar fi de exemplu abilitatea lui Yoshi de a-și mesteca inamicii și a-i elimina apoi fie sub formă de ou, fie scuipându-i afară și provocându-le ceva pierderi de sănătate.

Și pentru că vorbeam de adus în prezent, trebuie să menționăm că nu înțelegem cum jocul poate să arate atât de bine când personajele nu au multe poligoane și nici nu beneficiază de texturi detaliate. Ne putem aventura să spunem că este vorba de stilul Nintendo, cu o gamă de culori vii și excelent alese, precum și de o abordare specială a conceptelor grafice. Mulți definesc acest stil ca fiind copilăresc și nu putem nega. Dar, copilăresc sau nu, este neașteptat de atractiv.

Oricum, procesorul grafic ATi are ceva ași ascunși în mână: suprafețe curbe, FSAA, iluminare în timp real, reflecții și umbre dinamice.

Forța Nintendo este în multiplayer, iar Super Smash Brothers demonstrează cu brio acest lucru, modurile de joc fiind numeroase și originale. Avem de exemplu Coin Mode, în care cine colectează cele mai multe monede câștigă, dar nu este interzis să vă atacați adversarii și să le creați dezavantaje. În Decision Mode, primești puncte pentru ce mișcări speciale faci. Dacă te lupți folosind de nenumărate ori aceeași mișcare, punctele încep să îți scadă pentru lipsă de originalitate, astfel că ești constrâns să recurgi la combo-uri inventive pentru a câștiga. În modul Tournament, până la 64 de jucători umani sau controlați de computer pot participa la o mega-confruntare dintre care poate ieși un singur învingător.

Pentru a mări durata de viață a jocului, există și un Trophy Room în care vă puteți expune trofee câștigate sau cumpărate, pentru a le arăta prietenilor. Per total, Super Smash Brothers Melee este cel mai atractiv joc de GameCube la ora actuală. Așteptăm cu nerăbdare Metroid Prime și Zelda.

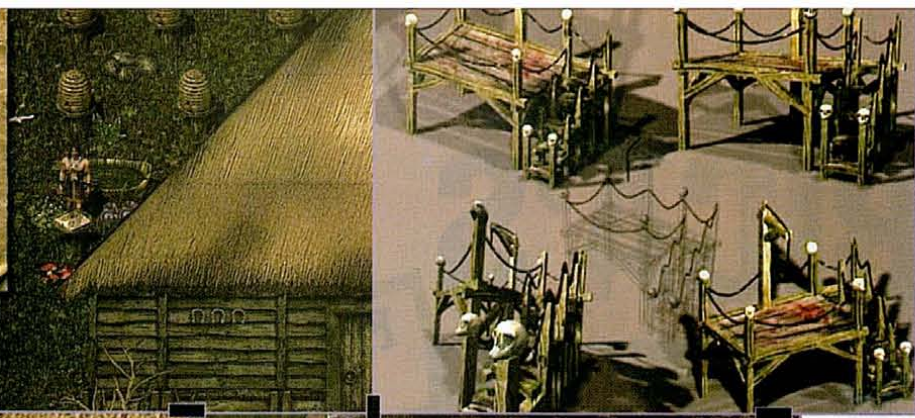
CONCLUZIE

Microsoft și Sony intenționează să reducă prețul Xbox și PlayStation 2 la 199\$, dar paradoxal, se pare că fiecare așteaptă ca celălalt să facă prima mișcare. Pus în fața acestor vești, Nintendo a replicat cu o proiectată scădere de pret pentru GameCube la 149\$ față de 199\$ cât costă în prezent, eveniment care ar trebui să se petreacă în această toamnă.

Este însă evident care este ierarhia în acest moment. Sony a pierdut din elanul cu care a reușit să depășească Nintendo în 1995 și spiritul PlayStation s-a rarefiat mult prea mult. PS2 beneficiază de cea mai largă gamă de jocuri în momentul de față, dar cele mai multe titluri sunt mediocre și Sony nu mai reușește să îi convingă pe producători să ofere exclusivitate PS2. Astfel se face că, din fericire pentru noi, Grand Theft Auto 3 a apărut și pe PC și Metal Gear Solid 2 îi va călca pe urme. Nintendo în schimb beneficiază de un nucleu semnificativ de fani fideli și de o serie de titluri exclusive care storc până și ultimul strop de performanță din consolă. Configurația mai slabă a GameCube este în mod paradoxal un avantaj: programatorii sunt nevoiți să fie mult mai inventivi și să se bazeze mai mult pe poveste și pe acțiunea propriu-zisă a jocului.

Controller-ele GameCube sunt cele mai fiabile și acest element, pe lângă savoarea propriu-zisă a jocurilor, contribuie la experiența multiplayer pe aceeași consolă. Am putea să spunem chiar că GameCube este cea mai bună consolă pentru patru jucători ce împart același aparat. Xbox însă are avantajul performanței și al titlurilor promise, foarte atractive pentru jucători (Mortal Kombat 5 și Matrix, de la Bungie, producătorii Halo, pentru a da doar două exemple) și tindește clar către dominarea pieței de multiplayer pentru jocurile de consolă.

HONEY.
 Part One, Chapter One - "The Sweat of the Gods"
 I think it was Xerxes, the imp who once described honey as the sweat of the gods. And he was absolutely right, because the golden coloured honey is not only very tasty, it has other effects, granted by the divine powers themselves, which increase a person's natural abilities.
 It is common knowledge that honey is made by the bees, so the first thing you will need to produce your very own honey is bees. This much is plain, but as we continue to explore the



alternative. Din păcate, deși amuzante, acestea nu prea pot fi de obicei folosite, pentru că riscați să vă puneți rău cu personajul cu care conversați, situație de cele mai multe ori extrem de nefavorabilă. Chiar dacă răul făcut este intenționat (îi omorâți porcii) sau absolut accidental (un click de curiozitate pe un obiect din galantar) riscul de a irita un personaj esențial în intrigă este, după părerea noastră, mult prea mare și consecințele mult prea importante. Ca și în Arcanum, cu care Divine Divinity seamănă destul de mult pe partea de libertate în alegerea abilităților și de posibilități de combinare a obiectelor din inventar pentru a obține altele noi, este frustrant că nu poți fi cu adevărat "rău", personaj negativ în adevăratul sens al cuvântului. Când faci fapte reprobabile ești sancționat prea dur și săvârșirea de acte antisociale își pierde repede savoarea (efectele libertății din GTA3 ar impune o nouă abordare a personajului negativ în întreaga industrie a jocurilor, după părerea noastră). Crearea și evoluția personajului sunt similare cu procedurile corespondente din Diablo, iar lupta este o combinație de înfruntare alertă în timp real (Diablo) și pauză activă (Baldur's Gate).



LOVITURA DE GRAȚIE

Jurnalul în care sunt notate toate dialogurile, misiunile și gradul lor de rezolvare, precum și alte amănunte utile, este un alt element ce ține de partea "clasică" a RPG-urilor și unul chiar important, dacă ținem cont că în joc există peste 300 NPC-uri cu care trebuie să conversați. Jucătorul poate alege elemente din cele trei "căi" de dezvoltare a personajului (calea vrăjitorului, calea luptătorului și calea supraviețuitorului) configurându-și personajul după plac. Nu există clase, însă ansamblul de abilități definește o "clasă", chiar dacă nu este numită astfel în mod explicit.



Abilități gen "necroshifting" (preluarea corpului unui inamic mort) sunt destul de inovatoare, iar altele, cum este "leadership" (abilitatea de a recruta însoțitori) sunt aspecte normale ale jocurilor RPG, integrate într-un sistem mai larg.

În afară de perspectiva defectuoasă (și recunoaștem că este o apreciere subiectivă), Divine Divinity promite să fie ce a fost Diablo la vremea lui, și chiar mai mult, dacă este să luăm în calcul numeroasele elemente de RPG clasic. Nu putem spera decât că va reuși să ofere ceea ce își propune.

AMERICA'S ARMY

Format: PC • Producător: U.S. Army
Publisher: U.S. Army • Apariție: vara 2002

AMERICA'S Army este un joc făcut la cerere, iar cei ce vor trage foloasele de pe urma acestui titlu sunt recrutorii de la U.S. Army. Este un titlu alcătuit din două părți distincte: Soldiers și Operations. Soldiers este o strategie-sim economică bidimensională, ce îți va permite să definești valorile personajului, sau un fel de test moral, dacă vrei. Operations este însă cel ce va pune în pielea luptătorului, cea de-a doua parte fiind gândită ca un FPS.

Soldiers este o combinație de film și Sim Game în care cariera alter ego-ului tău computerizat este influențată de valori, resurse și scopuri. Valorile includ integritate, curaj, loialitate, respect, datorie, onoare și lipsă de egoism. Resursele includ forță, sănătate, cunoaștere, abilități, finanțe și popularitate (cine știe de unde sare ofițerul). Scopurile sunt ceva mai egoiste (oare de ce?): mașină de lux, acuratețe a tragerii, fluentă în vorbirea de limbi străine, plată a taxelor la timp, "be cool", minimum de muncă (ia uite unde erau micii paraziți). Vei putea alege din așa-numitele Military Occupational Specialties să devii fie infanterist, tanchist, mecanic sau să lucrezi în administrație (loc călduț, posibilități de afaceri nenumărate), acestea fiind doar câteva dintre specialitățile pe care le vei avea ca opțiune de carieră pentru micul tău Sim (Will Wright ce ne-ai făcut, că au început să apară clone de Sims). Soldatul își va începe cariera ca răcan, urmând ca în urma diverselor antrenamente și cursuri să avanseze și să schimbe locația. La urma urmei, când faci parte din armata americană, poți avea avantajul de a călători pe banii contribuabilului, dar și neșansa de a muri prin cine știe ce mlaștină sud-americană, junglă africană sau deșert asiatic. Cam atât se știe despre acest mod al titlului.

Operations este ceea ce se numește elementul de atractivitate, și anume un FPS MMOG. Realizate cu ajutorul specialiștilor și al veteranilor, misiunile te transpun în realitate. Dacă la CounterStrike se presupunea că joci în echipă, aici vei fi pus în situația de a avea o echipă completă, colaborarea între membrii fiind esențială. Nimic nu a fost lăsat la voia întâmplării. Nivelele au fost concepute în așa fel încât pe câmpul de luptă să fie prezente toate specialitățile, iar funcționarea armelor să depindă de condiții atmosferice ca vânt,



umiditate, temperatură etc. Arsenalul pe care-l vei avea la dispoziție cuprinde armamentul standard din dotarea U.S. Army (M249, M24, M82, M4, M16A2), adversarul folosind arme de proveniență rusească (Dragunov, RPK, AK47, AK74). Armele se vor comporta ca în realitate, astfel că un M16A2, deși mai precis în tragere, se va defecta mai repede, iar AK47 va putea fi tăvălită fără probleme prin aproape tot jocul. Misiunile te vor pune în pielea unui Ranger, a unui lunetist sau a unui parașutist. Dar înainte de soldat a fost carnea de tun, așa că designerii jocului (veterani ai unor titluri ca Redneck Rampage sau Kingpin) s-au gândit să pună niște sare pe rană și să te treacă printr-un Basic Training ce include curse cu obstacole, exerciții de tragere și misiuni diverse. Asta doar ca să deblocați personajul cu care vrei să jucați. Ca să nu spuneți că nu știți ce vă așteaptă după ce v-ați dus la biroul de recrutare. Pentru că asta se pare că o să vedem și pe la noi în doi-trei ani. Misiunile te vor introduce în mijlocul unor unități celebre în rândul armatei americane, iar

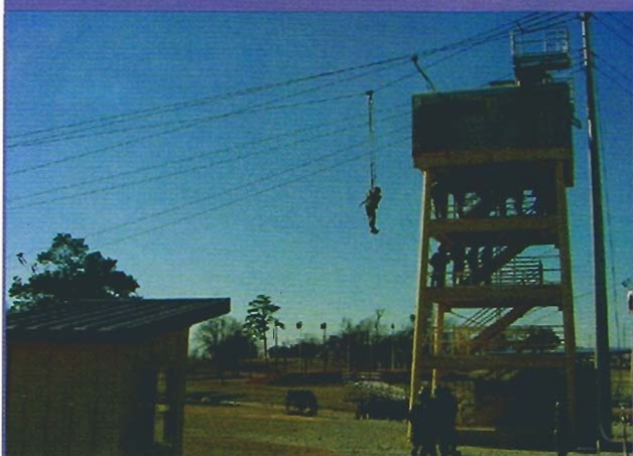
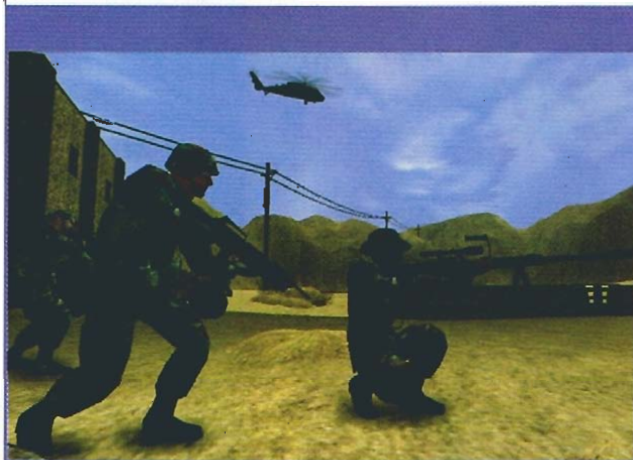
Armata
americană ne
demonstrează
cum ar fi
trebuit să
arate
CounterStrike



viața acestui joc va fi prelungită prin adăugarea de noi moduri: Military Police (primul mod ce va conține și femei, Operations fiind un titlu cam exclusivist), Special Forces, precum și alte unități speciale ale minunatei armate americane. O misiune suportă cam 32 de jucători, timpul de completare este între 5 și 15 minute, iar maniacii sunt așteptați pe nu mai puțin de 140 de servere. Ce să-i faci, oameni cu bani... Uciderea sau rănirea membrilor din echipă este sancționată, jucătorii happy trigger fiind expulzați de pe toate serverele, iar contul șters.

Programat să se lanseze pe 1 iulie, jocul are încă ceva ce-l face atractiv: o grafică bazată pe ultima versiune a motorului grafic de Unreal, un suport pentru EAX 3.0 și o distribuție gratuită. Da, ați auzit bine: este gratuit, putând fi downloadat de la www.americasarmy.com <<http://www.americasarmy.com>> sau www.goarmy.com <<http://www.goarmy.com>>. Totodată va fi distribuit și prin intermediul unor reviste, acestora fiindu-le oferită o versiune CD a jocului.

Așa că dacă vi s-a făcut de armată...





Tactical FTS

...ar trebui luat in serios !

NOUL WWW.KAPPA.RO

SUM OF ALL FEARS

Tactical FPS

De ce ți-e
frică nu
scapi orice
ai face

Format: PC • Producător: Red Storm Entertainment • Publisher: UbiSoft • Distribuitor: UbiSoft

Procesor: Pentium III 600 MHz • Memorie: 128 Mb RAM • Video: DirectX 8Mb • HDD: 800 Mb

ÎNTOTDEAUNA am considerat că sinceritatea este cea mai bună politică. Astfel că vom fi cât se poate de sinceri și vă vom spune un adevăr cutremurător: nu ne place Tom Clancy. Până acum am lăsat doar să se strecoare printre rânduri această animozitate, dar a venit momentul în care trebuie să dăm cărțile pe față. Am putea încerca acest lucru chiar cu cărțile lui Tom Clancy, dar ne-ar trebui un excavator pentru a răsturna tomurile pline ochi cu conspirații incredibile ce au fascinat generații întregi de adulți naivi dispuși să creadă că dezvăluirile lui Clancy chiar reflectă modul în care acționează serviciile secrete americane.

Dincolo de Rainbow Six și Rogue Spear, care au avut farmecul lor, mai ales în multiplayer, și care s-au remarcat prin curajul de a introduce conceptul de "un glonț, o victimă" în lumea superficială a jocurilor, restul titlurilor create în studioul canadian înființat de Tom Clancy nu au fost foarte populare. Nici chiar Ghost Recon, care a fost cel mai avansat din punct de vedere grafic. Spunem "a fost", pentru că Sum of all Fears, construit pe motorul de Ghost Recon, ar trebui să fie acum ultimul răcnet. Sum of all Fears mai bate și alt record, fiind primul titlu care este lansat simultan ca film, carte, CD/soundtrack și joc. Mai lipseau figurinele în mărime (aproape) naturală și gama ar fi fost completă.

Jocul nu prea are legătură cu filmul, din fericire, pentru că dacă filmul este o pierdere de timp și bani (plus o speculare vulgară a incidentelor din septembrie 2001), jocul are meritele lui și are șanse de a fi mai popular decât Ghost Recon, de exemplu.

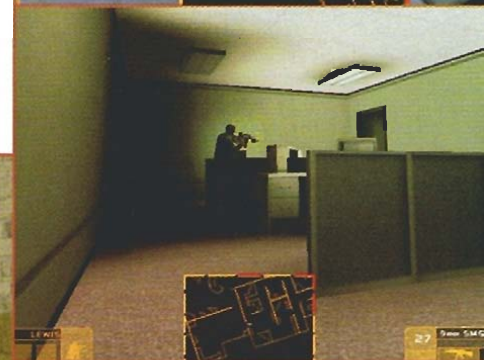
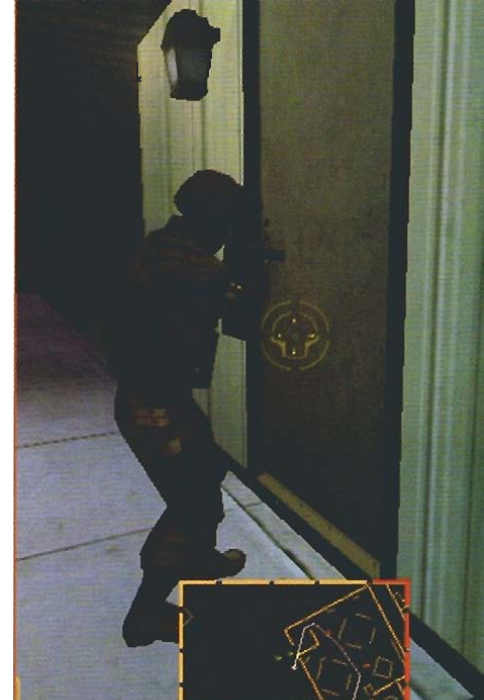
SĂ NU NE COMPLICĂM CU ORIGINALITATEA

Jocul este similar din multe puncte de vedere cu SWAT3, chiar surprinzător de asemănător uneori, cu excepția faptului că agenții din Sum of All Fears



nu se poartă deloc cu mânuși când e vorba să scoată din luptă dușmanii. Din punct de vedere al genealogiei însă, el poate fi caracterizat mai mult ca un fel de Ghost Recon din care s-au scos amănuntele inutile. Meniul este clar același cu cel din Ghost Recon, cu aceeași deghizată metodă de încărcare a salvărilor (butonul de Restart nu face tocmai ce vă așteptați, după cum veți descoperi). Povestea jocului este mai mult decât inutilă și nu are nici o influență asupra acțiunii, cei care (ca și noi) nu sunt fani ai lui Tom Clancy putându-se concentra pe terminarea misiunilor fără să fie nevoiți (sau interesați) să le plaseze într-un context epic.

De data aceasta eroii nu mai fac parte dintr-o unitate militară de elită, ci dintr-o echipă FBI însărcinată în principal cu eliberarea ostaticilor din mâinile teroriștilor și a altor băieți răi și foarte răi. Acest lucru marchează o distanțare față de restul seriei, evidențiată și prin prețul mult mai puțin usturător față de celelalte titluri de la Red Storm. Jocul se adresează unui public mai larg și nu doar celor pasionați de planuri, gestionarea conflictelor armate și alți termeni tehnici și fundamental plicticoși. Excelent din punctul nostru de vedere. La fel de frumos este și faptul că în loc de trei-patru echipe aveți de controlat una



singură. Echipe suplimentare participă uneori la acțiune, sau participarea lor poate fi selectată în unele misiuni, cu prețul imposibilității de a salva în timpul jocului (un gen de mod "Iron Man"). Inteligența artificială este atât de proastă încât celelalte echipe mai mult vă încurcă decât vă ajută și suntem siguri că dacă ar fi posibil ca agenții controlați de calculator să se împuște în picior sau unii pe alții, nici nu ar mai fi nevoie de inamici. Echipa pe care o controlați este formată din trei oameni, din care doi ascultă comenzile voastre. Setul de comenzi este însă extrem de limitat, fiind compus din asociații binare: formație strânsă sau dispersată, urmați-mă sau stați pe loc, explorare sau atac. Li se poate comanda să deschidă uși și să arunce grenade sau flashbang-uri în camere, și este chiar recomandat să îi lăsați să facă asta uneori, pentru că spre deosebire de voi nu vor sfârși (aproape) niciodată cu un glonte între ochi.

CE E PREA MULT STRICĂ

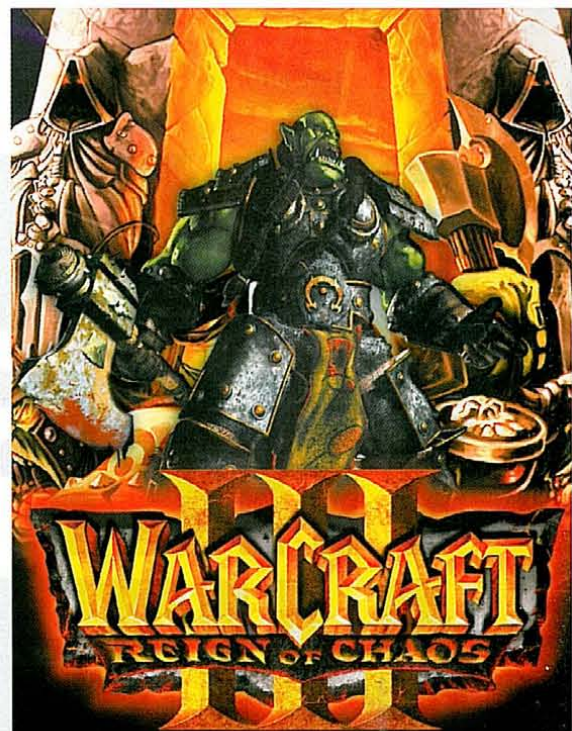
Sau cam așa ceva și-au spus producătorii, pentru că jocul a fost simplificat excesiv pe alocuri: gama de arme disponibilă este extrem de limitată, deplasarea nu se poate face decât în picioare sau ghemuit (poziția culcat a dispărut din opțiuni, aparent din cauza faptului că nu își are rostul în cadrul luptei de tip "close quarters"), misiunile sunt puține și rezolvarea lor este floare la ureche datorită unui mini-map elocvent care marchează atât poziția inamicilor, cât și drumul care trebuie urmat prin nivel. Modul Easy pornește automat auto-aiming-ul, ce trebuie apoi oprit manual dacă nu cumva vreți să aveți satisfacția de a observa că ochirea voastră automată e mai bună decât cea a inamicilor.

Lipsa posibilității de a sări este tradițională pentru această serie și rămâne în continuare o enigmă pentru noi. Poate eroii lui Tom Clancy trăiesc pe o planetă cu o gravitație mult mai mare decât a Pământului și ar fi un efort prea mare pentru ei să se desprindă de sol.

Pe partea tehnică, jocul funcționează ceva mai bine ca Ghost Recon, dar totuși dacă veți vrea să îl jucați cu detaliile la maxim veți vedea că fără 512 Mb RAM nu veți obține o performanță acceptabilă. Iar texturile, deși detaliate, sunt uneori pur și simplu urâte. Muzica este peste medie în schimb, una dintre puținele caracteristici meritorii ale întregii serii.

Multiplayer-ul este zona care îl salvează de la eșec, ca și în cazul celorlalte titluri. Fie că este vorba de abordarea cooperativă a misiunilor din campanie, fie că este vorba de modul LoneWolf sau simplul deathmatch, Sum of All Fears își face datoria pompându-vă adrenalină în sânge.

Per total însă, Sum of All Fears este destinat să se piardă în anonim: nu este nici suficient de complex pentru a fi pe placul fanilor lui Tom Clancy și a jocurilor tematice, nici suficient de FPS pentru a mulțumi marea masă a gamerilor.



Bătălia e în toi! Seniorii războiului te așteaptă la



Pentru lista completă puteți suna la
tel: 3306352; 3302375; 3304580;

tel/fax: 3306351

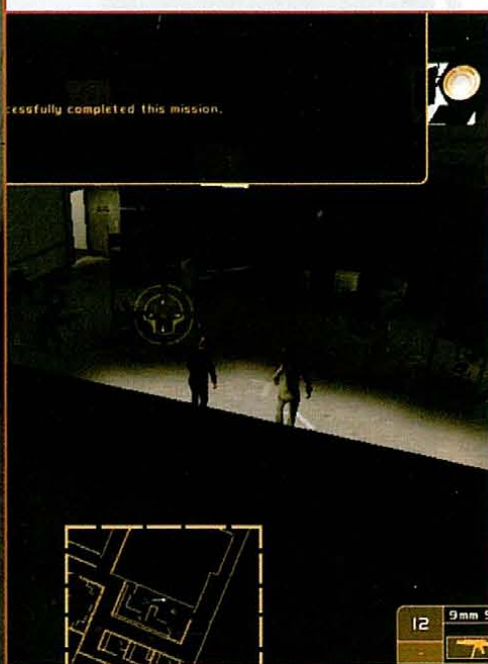
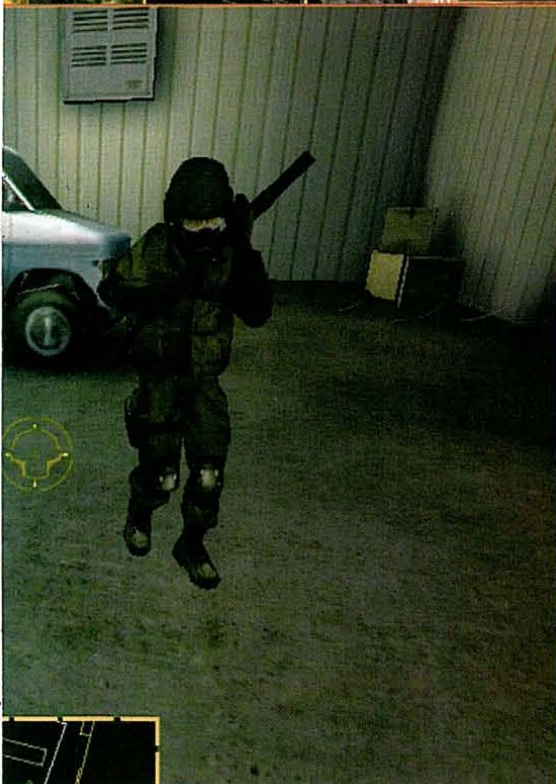
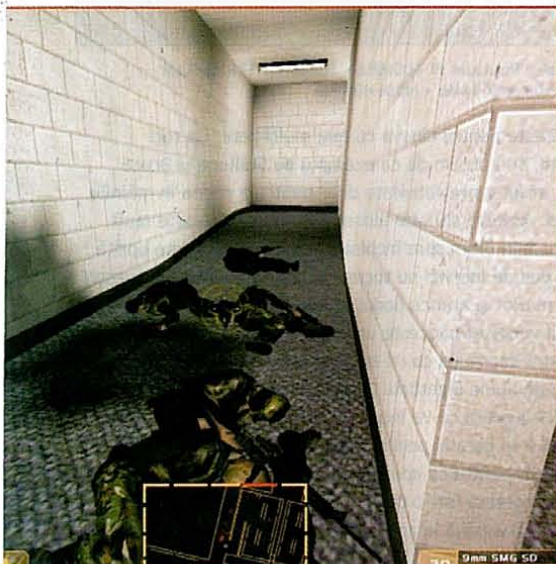
e-mail: monosit@rdsnet.ro

www.monosit.ro

Comenzile de pe site beneficiază de
5% discount !!!

Ne puteți vizita și în

Splaiul Unirii 4, Bl. B3, Sc. 2, Ap. 10
(blocul Sitraco Center din Piața Unirii)



VERDICT XTREMP

Mai bun decât un roman de Tom Clancy.

7 / 10

GRAND THEFT AUTO

Action
Racing

Viata de
criminal nu
a fost
niciodată
așa plăcută

Format: PC • Producător: Rockstar Studios
Publisher: Take2 Interactive • Distribuitor: Best Distribution

Procesor: Pentium III 600MHz • Memorie: 128Mb RAM
Video: DirectX 16Mb • HDD: 400 Mb

PREZENTAM acum trei numere versiunea pentru PlayStation 2 a celei de-a treia părți dintr-o serie remarcabilă: Grand Theft Auto. Jocul celor de la DMA Design (Rockstar North) ne-a impresionat atât de mult încât nu am avut de ales decât să îi dăm nota zece. Pentru o perioadă am crezut chiar că transpunerea pe PC va fi inferioară calitativ, cel puțin din punct de vedere al controlului, dacă nu grafic. Însă oricum am decis să așteptăm lansarea pe PC pentru a ne convinge. Și ne-am convins. Ba chiar putem spune că dacă ne-am putea întoarce în trecut să dăm nota 9 jocului de PlayStation ca să îl evidențiem cu un 10 curat pe cel de PC, am face-o fără nici o ezitare. Cum nu putem, vom lua firul poveștii de la început și vă vom ruga să uitați că ați citit vreodată acel review. Prin urmare...

ACUM 5 ANI

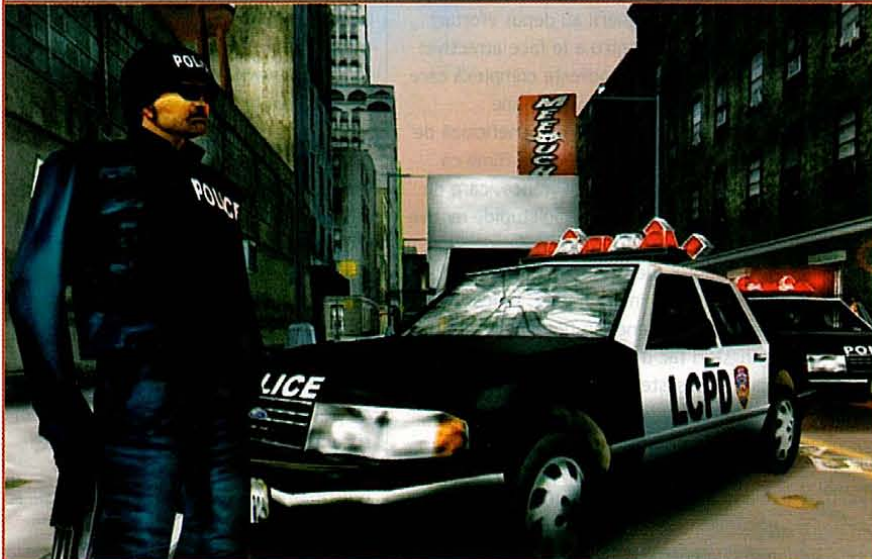
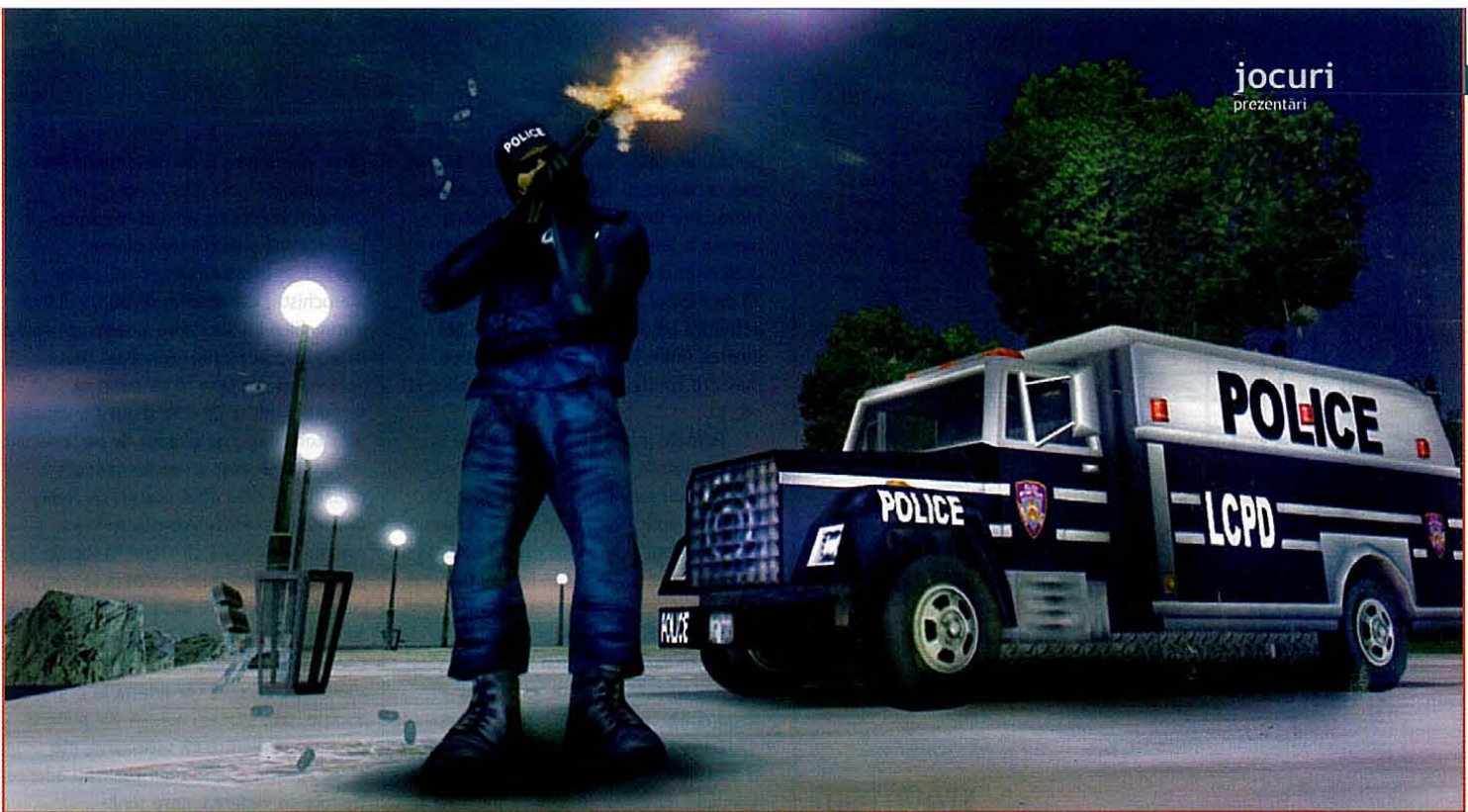
Programat pentru DOS și Windows, Grand Theft Auto, "bunicul" celui apărut anul acesta, era un amestec inventiv de acțiune, strategie și simulator de curse de mașini. De la bun început jucătorul era pus în fața unei libertăți de acțiune impresionate: putea călători oriunde în oraș, putea "rechiziționa" orice mașină pentru a-și atinge scopurile și putea chiar să conducă trenuri și tancuri.

Succesul pe care l-a avut originalul i-a determinat pe cei de la DMA Design să producă o continuare și, doi ani mai târziu, Grand Theft Auto impresiona din nou gamerii cu o acțiune furibundă și un personaj plin de tupeu. Ambele jocuri erau văzute de sus și aveau o grafică pseudo3D. Abia în 2002 lansarea lui Grand Theft Auto 3 pentru PlayStation 2 va face trecerea la o grafică în totalitate 3D. Firește, chiar și acesta păstra caracteristicile tradiționale ale seriei: cele trei zone ce trebuiau "cucerite" una după alta, găștile care făceau legea și le ofereau misiuni eroilor, libertatea de mișcare, acțiunea alertă și un umor negru de calitate.

"NAȘUL", VARIANTA INTERACTIVĂ

Și nu, nu ne referim la emisunea de pe B1TV. Filmul de la început ni-l arată pe eroul nostru fără nume, un tânăr întreprinzător și puțin certat cu legea, fugind dintr-o bancă ce tocmai a fost jefuită de acoliții lui. După primul colț însă îl așteaptă o surprinză neplăcută: prietena lui, Catalina, are planuri mari în viață, care nu îl includ și pe el, motiv pentru care îl împușcă cu sânge rece. Ca toate femeile, de altfel,





PORNIȚI MOTOARELE

Încă de la prima mașină părăsită pe pod de proprietarul ei de drept, veți lua contact cu una dintre străniile tradiții din Liberty City, orașul fictțional în care se desfășoară acțiunea jocului: aproape nimeni nu se obosește să încuie portierele de la mașină, astfel încât puteți împrumuta pe termen nelimitat orice vehicul pe care îl găsiți parcat pe marginea străzii. De asemenea, înarmați cu tupeu puteți încerca să opriți orice altă mașină din trafic și, aruncându-l în stradă pe proprietar, să vă urcați în locul lui la volan, lăsându-l cu buza umflată. Am făcut asta de nenumărate ori în decursul jocului, dar paradoxal nu ne-am plictisit pentru că, de ce să nu recunoaștem, e amuzant. Varietatea mașinilor, caracteristicile diverse și modul diferit în care se manevrează vor asigura o experiență plăcută pentru un timp îndelungat. Majoritatea sunt replici mai mult sau mai puțin exacte ale unor mașini reale, dar cu nume diferite, din motive obiective. Dar ce contează dacă Hummer-ul se numește Patriot

sau dacă găsiți un Dodge Viper sub numele de Banshee, din moment ce toate sunt de furat? Senzația este aceeași: un Need For Speed cu poliția pe urmele tale printr-un oraș aglomerat. E adevărat că mașinile se deteriorează cam repede, în cele din urmă chiar și cea mai rezistentă transformându-se într-o rablă și explodând, dar doar rareori vă va deranja acest lucru. De exemplu, când nu veți reuși să ieșiți din ea la timp.

Pe lângă mașini veți putea conduce și tancuri, bărci cu motor și chiar un avion foarte năbădăios, pe nume Dodo. Din păcate s-a renunțat la motocicletele din GTA 2, care ar fi fost excelente (poate chiar excesiv de bune) în aglomerația metropolitană. De asemenea, nu puteți să conduceți trenuri, deși ele există și în varianta de suprafață și în varianta de subteran. Călătoria fără bilet este posibilă pentru că sunteți singurul pasager și nu există controlori.

NOI MUNCIM, NU GÂNDIM

Deși practic puteți face orice în joc, jefuirea

cheats

Ca de obicei, nu recomandăm utilizarea acestor trucuri decât dacă aveți impresia că jocul devine prea iritant fără ele. Și chiar dacă GTA3 oferă mult mai multă libertate decât alte jocuri și numeroase căi de a vă ostoi frustrările, aceste coduri se pot dovedi utile în câteva cazuri, iar în altele le veți găsi pur și simplu amuzante, crescând durata de viață a jocului. Apăsați tastele în ordine pentru a obține efectul dorit.

- gunsgunsguns → toate armele
- ifiwearchman → bani extra
- gesundheit → sănătatea întreagă
- morepoliceplease → crește nivelul "wanted"
- nopoliceplease → scade nivelul "wanted"
- giveusatank → aduce un tanc în joc
- bangbangbang → distruge toate mașinile
- ilikedressingup → schimbă costumația
- itsallgoingmaaad → pietonii o iau razna
- nobodylikesme → toți pietonii te atacă
- weaponsforall → toți pietonii se luptă între ei
- timeflieswhenyou → timpul avansează mai repede
- madweather → timpul avansează extrem de repede
- booooooring → jocul devine ceva mai rapid
- turtoise → armură 100%
- skincancerforme → vreme frumoasă
- ilikescotland → vreme înnorată
- ilovescotland → vreme ploioasă
- peasoup → ceață
- anicesetofwheels → mașini invizibile
- chittycittybb → mașină zburătoare
- cornerlikemad → manevrare îmbunătățită a mașinii
- nastylimbscheat → mai mult sânge și membre împrăștiate

arme

Pumnii ➔ când nu aveți altă armă la dispoziție o directă de stânga, un upercut din dreapta, un șut între picioare, un cap în gură sunt alternativele ce țin de lupta corp la corp. Când adversarul este la pământ, nu vă sfiți să îi tocați fizații cu șuturi bine plasate;

Băta de baseball ➔ dublu simbol al Americii, în primul rând pentru jocul de baseball, apoi pentru că este obiect contondent de către găștile din SUA. Și nu numai de acolo;

Pistolul ➔ destul de ușor de găsit, este prima armă și cea de bază. Are destul de mare precizie și o viteză de foc rezonabilă. Nu produce în schimb mari pagube nici vehiculelor, nici personajelor;

Uzi ➔ viteză mare de foc, damage rezonabil, dar fără de precizie. Se poate trage direct din mașină, omorând dintr-un singură rafală pietonii de pe trotuar. E nevoie de două încărcătoare pentru a distruge o mașină obișnuită;

Shotgun ➔ prima armă cu adevărat grea. Nu puteți alergeră cu ea în mână, dar puteți lichida grupuri strânse de inamici. Nu are precizie la distanță, dar din două focuri poate arunca în aer o mașină;

AK-47 ➔ nu foarte precisă, dar foarte puternică. Nu puteți alergeră și nici nu vă puteți mișca în timp ce trageți cu ea. Foarte folosite și împotriva mașinilor;

Sniper Rifle ➔ o armă excelentă pentru distanță și extrem de folositoare în a doua jumătate a jocului, când o veți găsi chiar și de vânzare la magazin. Are lunetă și poate distruge o mașină din șapte focuri;

M16 ➔ cea mai puternică armă de joc, cu precizie, putere și viteză de foc excelente. Poate intra în modul FPS și este singura armă în afară de lansatorul de rachete care poate distruge elicoptere;

Cocktail Molotov ➔ excelentă pentru a crea haos, dar nu foarte efektivă. Controlul ineficient asupra aruncării vă poate aduce în situația de a vă autoincendia. Bun pentru tancuri și mașini;

Grenade ➔ nu foarte precise și ricoșează aiurea. Cea mai frustrantă armă din joc și veți vedea de ce la misiunile la care aveți nevoie de ea. Bune și antitanc, în număr mare;

Lansatorul de rachete ➔ arma care nu ar trebui să lipsească din nici un joc de acțiune care se respectă. Doboară elicoptere și tancuri. Nu trageți cu ea în ceva aflat prea aproape pentru că ajungeți la spital.

Sau cum poți să omori polițiști și apoi să scapi de urmărire cu mita adunată în timpul misiunilor de tip Vigilante. Toate acestea nu sunt posibile în viața reală și nici nu este foarte probabil că vor fi puse în practică de jucători. Dar sunt amănunte care fac din GTA3 un joc superb. Și descoperirea acestor detalii suculente este parte importantă din savoea jocului: fie că încercați să faceți 100 de misiuni de taxi pentru a fi recompensați cu un super-taxi, fie că stingeți mașini în flăcări pentru a descoperi mașini rare, fie că adunați diverse mărci într-un depozit din port ca în "Gone in 60 seconds" pentru recompensă, fie că vreți să bateți recordul la o cascatorie, veți fi prins inevitabil în joc pentru ore întregi și vă veți molipsi și prietenii.

Și apoi, când veți merge pe stradă și veți vedea un taxi care nu oprește sau o mașină sport atrăgătoare vă veți pune întrebarea păcătoasă: "Ce-ar fi dacă?". Dar nu o veți face. Nu?

DINCOLO DE LIBERTATE

Jocul este și o realizare grafică meritorie, însă veți descoperi în timp că totul este o iluzie: texturile sunt low-resolution, modelele numără puține poligoane, există găuri în decor, marginile copacilor se văd ciudat când au ca fundal cerul. Dar nu veți avea timp să observați toate aceste amănunte decât dacă sunteți nevoiți să îi căutați nod în papură. Muzica este și ea excelentă, dar de departe calitatea pentru care ar merita premiat este modul în care reușește să elimine frustrările din alte jocuri. În GTA3 nu există practic "Game Over" decât dacă nu aveți suficienți bani pentru a plăti mită poliției sau pentru a achita taxele de spitalizare. Altfel, vă veți întoarce (fără arme) în oraș pe ușa spitalului sau secției de poliție și nu va trebui decât să reluați misiunea la care trudeați cu spor. Iar dacă faceți suficiente misiuni Vigilante, veți aduna suficiente insigne de șerif (cop bribe) în fața adăpostului pe care îl aveți în fiecare din cele trei zone, astfel încât să scăpați din orice necaz dacă reușiți să ajungeți până acolo.

CHESTIUNI TEHNICE

Poseorii de PC pot fi mândri că sunt superiori celor care beneficiază de o consolă PlayStation 2. În primul rând, rezoluțiile de până la 1600x1200 pixeli asigură o calitate a imaginii ce depășește de departe

orice s-ar putea obține chiar și pe un HDTV. Firește, majoritatea gamerilor vor fi limitați la o rezoluție de 1024x768 (sau 1280x1024 în unele cazuri), care depășesc performanțele vizuale ale unui PlayStation 2. Varianta PC mai are și alte avantaje substanțiale: posibilitatea de a asculta propriile MP3-uri în loc de stațiile de radio din joc, care devin repetitive deja când ajungeți pe Stanton Island, a doua zonă din joc, opțiunea de a modifica skin-ul personajului cu unul personalizat de voi, realizat printr-o simplă editare a celui default în orice program de grafică ce poate să deschidă TGA-uri. Să nu mai vorbim de posibilitatea de a adăuga noi mașini și eventual zone de joc, în momentul în care DMA Design se va decide să facă public editorul.

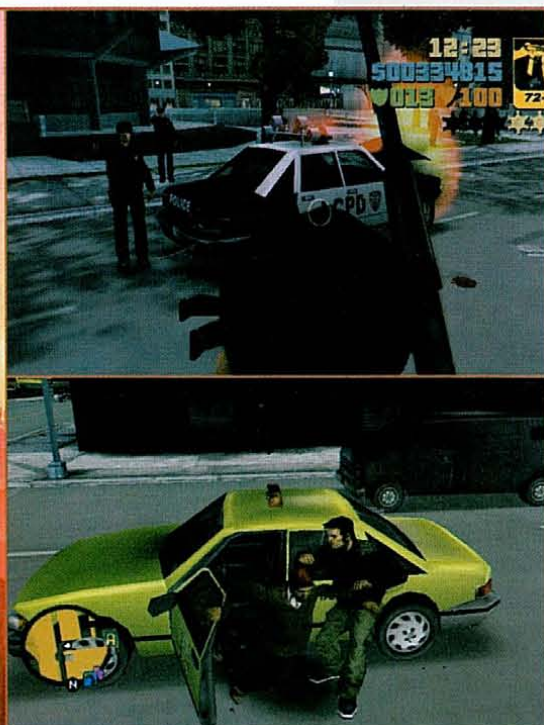
Nu putem nega că există și probleme. În momentul în care programezi pentru o consolă, poți fi sigur că toți cei care cumpără jocul îl vor rula pe același hardware. În cazul PC-ului această axiomă nu mai este valabilă și rezultatele sunt vizibile în cazul GTA3: performanțe oscilante, probleme cu plăcile cu chipset NVIDIA și Windows XP, sunet 'distorsionat', etc. Am menționat aceste probleme pentru a da o aparență de obiectivitate. Revenind la subiectivitatea cu care v-am obișnuit, putem afirma că pe toate sistemele pe care l-am testat, în număr de cinci, și cu configurații în mare parte diferite, GTA 3 a funcționat impecabil. Doar pe un Athlon 700 mai vechi am fost nevoiți să renunțăm la opțiunea "Trails", care reducea sensibil performanțele, în rest, o rezoluție de 1024x768 cu toate detaliile la maxim a dat rezultate excelente.

LA FINAL

Singura concluzie pe care putem să o tragem este că GTA3 este o experiență unică ce demonstrează cum ar trebui făcute jocurile și totodată ne pune pe gânduri: oare DMA Design sunt singurii care dețin rețeta succesului? E așa de greu să creezi o continuare demnă de titlurile precedente? Elder Scrolls 3: Morrowind, un joc de care Grand Theft Auto 3 se apropie din punct de vedere al non-linearității a reușit cu brio. De ce nu și altele? Dar să nu rămânem cantonați în meditații filosofice. Joacă plăcută!

VERDICT XTREME
Pur și simplu excelent.

10 / 10



SPIDERMAN

Action
Adventure

Omul păianjen într-o nouă prezentare

Format: PC • Producător: Activision • Publisher: Activision • Distribuitor: Best Distribution
Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 128Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 400Mb

SPIDERMAN este, fără doar și poate, unul din cele mai populare personaje din universul Marvel, prototipul eroului cu probleme, prototip folosit pentru un număr nedefinit de eroi de aceeași coloratură. Stan Lee, creatorul acestui cățărător pe pereți, a avut grijă să-l modeleze în așa fel încât personajul să nu devină doar un alt super-erou care să dea pumni, picioare și să plece victorios, scenariu atât de la modă în acei ani '60. Micul Peter Parker nu și-a dorit niciodată să devină un erou, dar ca un american ce este, vede câteva avantaje ce i-ar putea aduce ceva bani pentru a-și ajuta familia adoptivă (unchiul Ben și mătușa Mae). Peter Parker este orfan, iar o greșeală făcută chiar la începutul carierei de super-erou va duce și la dispariția unchiului Ben. Înainte de a exista Spiderman, a existat luptătorul profesionist, cel ce apărea în show-urile pro-wrestling. După o luptă în arenă, aflându-se în vestiar, Peter Parker observă un hoț urmărit de un polițist. Răspunsul la rugămintea polițistului de a-l opri pe hoț este un dat din umeri. Consecința acestui gest este că respectivul hoț îl va ucide în fuga lui pe unchiul Ben, iar Spidey își va începe cariera de justițiar.

După cum vedeți, povestea jocului este preluată direct din comicsuri, iar acest titlu vine ca o completare a campaniei publicitare făcută în jurul filmului. Pe parcursul a 30 de nivele și 8 locații diferite, tot ce veți avea de-făcut este să vă alegeți cu băietii răi

reprezenți aici de Vulture, Rhino, Scorpion, Green Goblin, Venom și Shocker, în ajutorul micului Peter Parker venind doar Black Cat. Misiunile sunt simple, mai ales dacă veți cerceta cu atenție fiecare nivel în parte, pentru a debloca combourile ce vă asigurăm că vă vor ușura considerabil viața.

Cum spuneam, sistemul de luptă este simplu de mână, clasicul WASD + numpadurile. Cum micul Parker mai are și un IQ apropiat de geniu, pânza pe care o folosește este o invenție proprie, făcută dintr-un material foarte rezistent și de altfel foarte utilă în realizarea diverselor combouri: webgloves, webdome, webyank. Legănându-se de pe o clădire pe alta mai ceva ca Tarzan, regele junglei, Spidey trebuie să-și învingă oponentii și, dacă jocul vi se va părea simplu, veți constata că principalii dușmani nu sunt diverșii roboți, bandiți sau răufăcători, ci camera prost implementată. Dacă în aer este

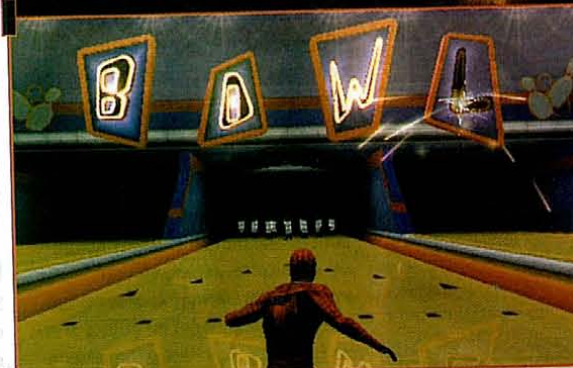
excelentă, la sol povestea se schimbă; efectiv nu oferă suficiente unghieri, de multe ori trebuind să ghicești pe unde este adversarul, deși probabil respectivul mai are puțin și te bate pe umăr. Un alt aspect supărător provine din faptul că salvarea nu se poate face decât între misiuni, acestea fiind structurate pe checkpointuri. Vă dați seama de "bucuria" imensă pe care am simțit-o luând un întreg nivel de la capăt. Jocul este destul de simplu, exceptând poate luptele cu diverșii boși de nivel, misiunile variind de la răzbunarea unchiului Ben, pâna la salvarea lui Mary Jane din ghearele lui Green Goblin, a.k.a. Norman Osborn, totul într-un New York halucinant de bine redat grafic (lucrul acesta face ca jocul să nu poată fi rulat decât pe plăci ce suportă

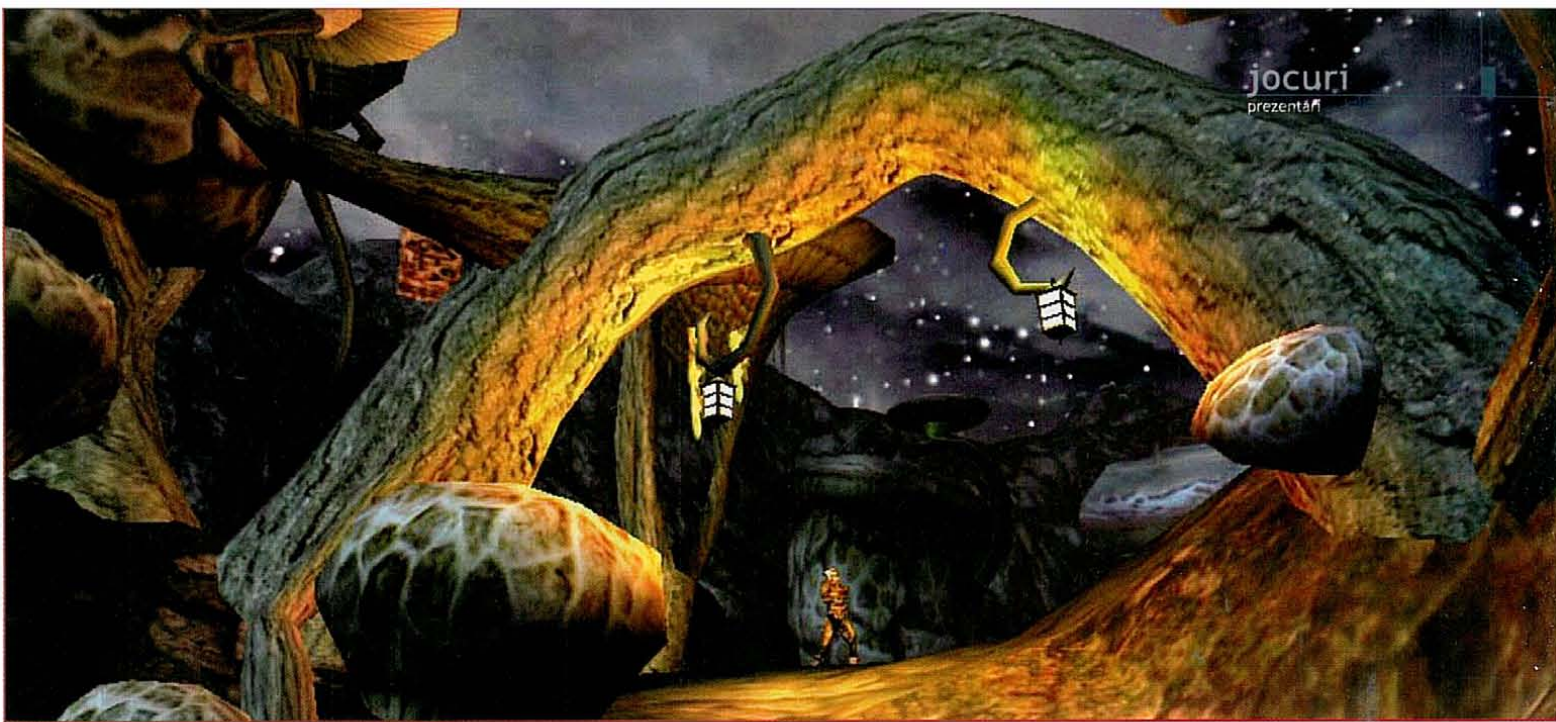
Transform&Lightning, pe scurt de la GeForce2 MX în sus). Dacă am adus vorba de grafică, aceasta intră la capitolul excepțional, efectele luminoase și umbrele sunt superbe, iar animațiile din filme folosesc o tehnică stil Final Fantasy. Adăugați la atmosfera jocului vocile diverșilor actori din film (Toby McGuire, William Defoe), dar și remarcile amuzante ale lui Bruce Campbell, ales ca narator în acest titlu, și veți avea un sunet de calitate punctat de o coloană sonoră realizată de Michael McCuiston (cel care a creat muzica pentru Batman: The Animated Series și pentru Justice League). Muzica este un amestec de techno și muzică clasică, totul rezultând într-un cocktail regesc pentru fanii benzilor desenate. Jocul mai beneficiază și de un foarte bun tutorial, care va face ca acest titlu să poată fi terminat pe parcursul unei zile normale, rejucabilitatea fiind asigurată prin introducerea diverselor secrete (storyboards, cinematice, skinn-uri), care trebuie deblocate.

Absența unui mod multiplayer și diversele lipsuri pe care le-am menționat în articol fac ca jocul să fie doar un alt platform, deși acest titlu avea potențialul unui adventure. Este ceva ușor, scurt, făcut parcă pentru a fi jucat într-o pauză de masă sau între două jocuri mai longevive.

VERDICT XTREMP
Considerabil mai slab decât filmul.

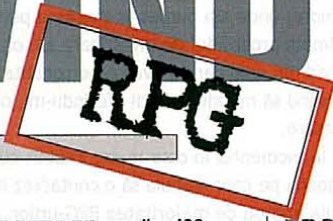
6 / 10





ELDER SCROLLS III: MORROWIND

O poveste
complexă
extrem de
bine redată
grafic



Format: PC • Producător: Bethesda Softworks • Publisher: UbiSoft • Distribuitor: UbiSoft
Procesor: Pentium III 800MHz • Memorie: 128Mb • Video: DirectX 32Mb • HDD: 900Mb



LA ÎNCEPUTUL anilor '90 vedea lumina zilei primul titlu din seria Elder Scrolls: Arena. Acesta, deși plin de bug-uri, câștigă numeroase premii pentru povestea excelentă, dar și pentru universul imens ce era pus la dispoziția jucătorului. Anul 1996 este un alt an important pentru serie, atunci fiind lansat Elder Scrolls 2: Daggerfall, moment în care vom vedea pentru prima dată cum cum arată universul Elder Scrolls pe o hartă. Această hartă conținea toate provinciile cunoscute, iar în-acel moment Imperiul era în plină expansiune militară, politică și economică. Și acest titlu al seriei se dovedește a fi un mare succes datorat, în principal, finalului deschis, asemănător cu ceea ce veți vedea în Morrowind. Anii au trecut, adăugând la panoplia Elder Scrolls alte două titluri (Battlespire: An Elder Scrolls Legend și Redguard), dar nici unul din ele nu era continuarea așteptată de fanii seriei. Și așa s-a născut Elder Scrolls 3: Morrowind.

Provincia Morrowind a fost încorporată recent în Imperiu, colonizarea ei fiind realizată inițial de dark elfi. Cu toată prezența trupelor imperiale, ținutul rămâne neîmblânzit, facțiuni rebele existând în fiecare oraș, totul parcă pentru a sublinia că guvernarea imperială era doar formală. Fiecare facțiune are propria-i agendă politică, scopul urmărit de aceasta fiind un mister pe care tu, jucătorule, va trebui să-l descifrezi.

PROFEȚIA CELUI ALES DE DESTIN

Într-o atmosferă de intrigă și asasinat politic, într-un ținut al misterelor și magiei, îți vei face apariția sub forma unui prizonier de război, un ostatic căruia i se oferă o a doua șansă: de a scăpa de pedeapsă, devenind spion în slujba Imperiului. Debarcând de pe vasul-închisoare, vei avea posibilitatea de a-ți alege rasa de proveniență (khajiit, argonian și diverse variațiuni de oameni și elfi, acestea fiind cele existente și în titlurile precedente Elder Scrolls). „Amabil”, vei fi îndreptat spre biroul de recrutare de către o gardă cu un comportament binevoitor, de-abia acum putând alege clasa personajului. Ceea ce va fi personajul ales de tine se poate determina fie printr-o serie de răspunsuri la întrebări, asemănătoare cu ceea ce se întâmplă în seria Ultima, fie prin alegerea directă a clasei dorite. O a treia opțiune este generarea personajului de către jucător, având la dispoziție pentru aceasta cinci abilități primare, cinci secundare și o specializare (magic, combat sau stealth). Specializarea este cea care va determina abilitățile ce se vor îmbunătăți mai repede, cât și abilitățile în care vei excela la începutul jocului. Urmează indicațiile date de ofițerul recrutor, trebuind să găsești o anumită persoană în orașul Balmora. După o scurtă trecere în revistă a magazinelor din oraș,



ne-am îndreptat spre ieșire și, deși exista un fel de poștalion (sub forma unei uriașe insecte) care scurta considerabil timpul de călătorie, am decis că „mens sana in corpore sano” și am luat-o, cătine!, pe jos. Lucru pe care nu l-am regretat, de altfel, peisajele fiind sublime. Prima luptă am dat-o cu ceea ce părea o lipitoare, moment în care am constatat că jocul nu-ți afișează care sunt efectele armelor tale asupra adversarului, rănile induse acestuia nefiind vizibile. Totodată nu poți realiza dacă loviturile date de tine i-au scurtat viața cu un punct sau cu 60. În final am ajuns în Balmora, unde am purces la căutarea persoanei de legătură. În timpul procesului de investigare am observat că fiecare individ din oraș pare a avea o personalitate proprie, unii refuzând să mă ajute, alții oferindu-mi informațiile atât de necesare.

În momentul în care m-am întâlnit cu spionul Imperiului, persoana pe care trebuia să o contactez m-a uluit. Încălcând regula impusă de majoritatea RPG-urilor, prima misiune primită a fost una deloc simplă: aceea de a mă alătura unei ghilde și de a mă infiltra în conducerea acesteia. Pe parcursul întregului joc vei putea decide calea pe care o vei urma, putând fi înscris în toate ghidele, îndeplinind misiuni pentru fiecare gildă în parte, până în momentul în care vei fi promovat în conducerea respectivelor organizații. Atunci vei fi pus în fața faptului de a alege cărei facțiuni îi vei fi loial și pe care le vei abandona. Interacțiunea cu mediul este totală, toate obiectele putând fi culese sau folosite într-un fel sau altul. În virtutea inerției și a obișnuinței am luat o farfurie dintr-un magazin. În clipa următoare eram aruncat în stradă, vânzătorul spunându-mi să mă consider norocos că nu cheamă gărzile. A urmat încărcarea unei salvări precedente. Știi cum se spune, „salvările lungi și dese - cheia marilor succese”... poate nu întotdeauna succese, dar în mod sigur vă pot scuti de o mulțime de neazuri, mai ales dacă faptele voastre sunt reprobabile. Astfel am putut constata că locuitorii Morrowind-ului par a poseda puteri telepatice, crimele îndeplinite fiind aflate instantaneu de întregul oraș și ținut. În Elder Scrolls 3, totul pare interconectat, fiecare acțiune a ta având repercusiuni ce se vor face simțite de-a lungul întregului joc, aflarea crimelor tale ducând la apariția unui comitet de întâmpinare format din cele mai pregătite gărzii ale orașului. Faptele bune te influențează și ele, având un impact deosebit asupra populației din oraș, ajutându-te să obții mai ușor niște informații și nu numai. Totodată, creșterea în nivel se face prin folosirea intensivă a abilităților primare. Un hoț va crește rapid în nivel făcând ceea ce știe cel mai bine: să fure. Un magician va deveni mai puternic prin folosirea

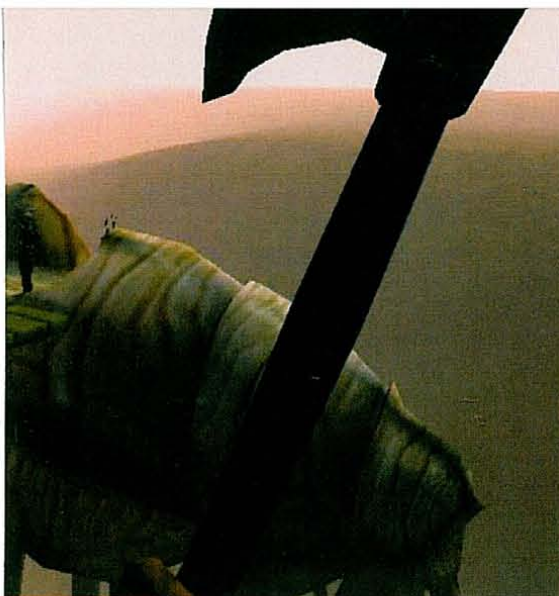


magiei, iar războinicul prin folosirea armelor. Uneori, ușile sau cuferele sunt dublate de o capcană, dezactivarea acesteia ținând însă mai mult de noroc, decât de abilitatea de „security”. Indiferent de clasa personajului, capcanele pot fi detectate, iar șansele de a le activa sunt minime. Același lucru pare a se întâmpla și cu lockpicking-ul, ca și cu speechcraft-ul (arta de a conversa). Și la aceste două abilități zeița Fortuna pare a juca un rol mai important decât însușirea respectivă, de multe ori reușind să deschid lăzi sau să flatez pe cineva la un nivel de skill mai mic, iar la un nivel superior al abilității respective să înregistrez eșec după eșec.

ARSENAL

Armele și armurile sunt încadrate pe seturi, în funcție de proveniența materialului din care sunt realizate și de durabilitatea acestuia. La Light Armor am găsit Chitin, Netch, Fur și Glass, pentru Medium Armor doar Bonemold și Orcish, cât despre Heavy Armor pot spune că aceasta pare a fi cea mai des întâlnită armură din tot jocul, materialele folosite pentru crearea unei astfel de armuri fiind diverse (Iron, Steel, Dwarven, Ebony, Daedra). Aviz amatorilor: investiți în antrenarea însușirii numită Armorer. Veți vedea cum armura capătă o rezistență sportă, iar dacă aveți prin inventar unelte necesare, nu veți mai plăti sume aberant de mari la fierar. Armele sunt cele clasice: blunt weapons (warhammer, mace, club, staff), short blade (dagger, tanto, shortsword, wakazashi), long sword (broadsword, sabers, longsword, claymore, katana și daikatana), spear (spear și halberd) și axe (war axe și battleaxe). Materialele din care au fost realizate sunt cele menționate mai sus, iar sfatul meu este să faceți un enchant pe ele atunci când vă aflați pe la un Mage Guild. Despre magii evit să vorbesc, acestea fiind extrem de numeroase și încadrate în școlile ce le veți vedea atunci când vă creați personajul (Restoration, Destruction, Alchemy, Enchant, Illusion, Alteration, Conjuraton și Mysticism). Aviz magicianilor: trei însușiri merg perfect pentru un magician: unarmored, hand-to-hand și blunt weapons (staff).

Revenind la misiuni, acestea pot fi îndeplinite prin



metode rapide sau neortodoxe, dar unele îți consumă mult timp și energie, pentru rezolvarea lor fiind nevoie de un nivel mult mai mare decât cel avut la primirea lor. Poți refuza o misiune dacă ți se pare că încalcă principiile tale morale, sarcinile ce-ți sunt date fiind în general parcă ieșite din „Principele” lui Machiavelli: asasinat, spionaj, dar și recuperarea unor obiecte din diverse turnuri sau catacombe, obținerea unor dovezi necesare incriminării unor adversari ai Imperiului, precum și salvarea unor persoane din ghearele răpitorilor.

POLITICS

Cei ce vor avea răbdarea necesară să citească diversele cărți ce pot fi găsite pe parcursul întregului joc, vor fi răsplătiți cu o poveste superbă, care va prinde încet dar sigur contur, ajutându-vă să înțelegeți mai bine universul prezentat în Morrowind. Astfel, veți observa că Imperiul nu a cucerit de fapt Morrowind-ul, stăpânirea asupra provinciei fiind făcută de fapt cu acordul unora din casele mari ale dark elfilor. În ținutul Vvardenfell nu sunt reprezentate decât trei din cele cinci mari case ale elfilor întunecați, acestea continuând lupta împotriva Imperiului pe ascuns. Marea Casa Redoran reprezintă latura mai nobilă a Dunmerilor (așa cum sunt denumiți dark elfii în Morrowind), fiind flamura războinicilor, dar și marii învinși în urma armistițiului. Intențiile Redoran-ului sunt clare: alungarea dominației imperiale și recăștigarea prestigiului pierdut. Casa Hlaalu este locul unde se adună elfii cu tendințe spre asasinat și furtisaguri, iar ca urmare a tratativelor secrete purtate cu Imperiul și-a câștigat un loc important în Consiliul celor Cinci Case. Activitatea Hlaalu este una învăluită în mister, cei din

Commona Tong (mafia locală, formată din băștinașii cu tendințe xenofobe) fiind puternic infiltrați în această casă. Cea din urmă casă prezentă pe Vvardenfell este Casa Telvanni, aceasta reprezentând interesele magicienilor dark elfi, iar datorită neutralității din timpul războiului dintre Imperiu și Dunmeri a scăpat de „onoarea” de a se afla sub supraveghere strictă, așa cum s-a întâmplat cu casa Redoran. Actualmente, Telvanni recrutează mercenari din toate provinciile cunoscute, scopul fiind lansarea unui atac contra Imperiului. În afara celor trei case mari, mai există două facțiuni independente, cu planuri ce vi se vor dezvălui pe parcurs: Morag Tong și Templul. Morag Tong este o ghillă de asasini la care apelează toate Casele Mari, mai ales în momentul când izbucnesc așa-numitele House Wars, asasinarea adversarului politic fiind de asemenea o practică curentă în tradiția elfilor întunecați. Templul reprezintă religia, care la dark elfi se manifestă prin venerarea spiritelor străbune, cel mai important fiind Vivec. În paralel cu religia oficială s-a dezvoltat venerarea spiritelor Daedra, a strămoșilor malefici, iar cum Vivec este cel ce le-a învins în luptă, cele două culte se înțeleg precum șoarecele și pisica. Acestor puternice facțiuni locale, Imperiul le opune structurile sale, încercând astfel să cucerească prin asimilare ce nu a putut cuceri cu arma. Politica imperială a ghildelor este aceea de neimplicare în treburile altei ghilde, astfel că în cazuri extreme acestea pot fi unificate sub o singură comandă. Imperiul oferă ca alternative Mage's Guild, Thieves Guild, Fighter's Guild, Imperial Legion, Imperial Cult și Blades. Blades este organizația care lucrează direct pentru împărat, ochii și urechile acestuia: spionii. Dacă nu accepți cererea lui Caius Cosades de a lucra pentru Blades, nu vei mai putea să te înscrii în această facțiune. Fighter's Guild reprezintă interesele mercenarilor din Imperiu, dar pe Vvardenfell, această facțiune a fost puternic influențată de Commona Tong. Thieve's Guild reprezintă interesele hoților și este adversarul direct al Commona Tong, dar și al Caselor Mari, folosindu-se pentru a câștiga în reputație de un mit local, cel al lui Bal Molagmer. Bal Molagmer au fost pe insulă echivalentul lui Robin Hood, furând de la bogați și ajutându-i pe săraci. Astfel cei din Ghilda Hoților și-au propus să folosească mitul în favoarea lor, pentru a obține sprijinul populației locale în luptă cu cei din Commona Tong. Mage's Guild este adversarul direct al Casei Telvanni și reprezintă interesele magicienilor imperiali, scopul ei fiind mai ales unul științific. Ghilda Magicienilor urăște necromanția,

practicanții acestei arte fiind excluși din Ghilda, iar apoi lichidați. Imperial Legion se ocupă cu paza granițelor, putând fi găsită în forturi amplasate în cele mai vitrege condiții, iar menirea ei este asigurarea securității orașelor. Religia Imperială constă în adorarea a nouă zeități, fiecare din acestea fiind protectoare a unei categorii sociale. Este o religie care se impune prin faptul că predică ajutorarea celor mai năpăstuiți de soartă, dovadă fiind misiunile primite de la cei trei principali reprezentanți ai Cultului. Ca o ultimă facțiune descoperită, pot menționa pe cea numită Twin Lamps, facțiunea aboliționistă. Cum pe Vvardenfell sclavajul există, opozanții nu au întârziat să apară, aceștia ocupându-se de eliberarea sclavilor și transportarea acestora în afara insulei, acolo unde sclavia a fost desființată. Dar cred că v-am plictisit destul cu prezentarea diverselor facțiuni.

UPS AND DOWNS

Călcâiul lui Ahile la acest al treilea titlu al lui Elder Scrolls nu este reprezentat de cele trei abilități prost implementate enumerate ceva mai sus (acestea pot fi rezolvate cu un patch ulterior), ci de sunet, care, deși decent, nu se ridică la nivelul celorlalte componente ale jocului (grafică, acțiune, povești), la acesta adăugându-se muzica repetitivă, cele două elemente părând a fi ceea ce a fost sacrificat pe altarul graficii excepționale a jocului. Un alt lucru deranjant este faptul că anumite locații nu apar pe hartă atunci când le descoperi, pentru a le avea fiind nevoie să folosești magia numită Mark. Detaliile grafice sunt uluitoare, texturile extrem de detaliate, iar gama imensă a efectelor de lumină și rafinamentul cromatic dau fiecărei locații personalitate. Prețul plătit pentru a beneficia de aceste efecte este destul de mare, jocul utilizând din plin resursele calculatorului, în cazul suprafețelor lichide utilizându-se tehnologia pixel-shading, existentă doar pe plăci grafice cu chipset-uri de GeForce3 și 4. Producătorii au făcut un adevărat tur de forță dovedind că un joc cu un grad foarte mare de complexitate, cu o imensă varietate de creaturi și arme, cu expresii și respectiv designuri foarte detaliate, cu sute de locații excelent realizate poate încăpea pe un singur disc. Cel de-al doilea disc conține numai editorul, lista lucrurilor ce nu pot fi realizate cu el fiind mult mai scurtă decât cea a posibilităților pe care le oferă, iar modulele ce pot fi create de fani compensează din plin absența multiplayer-ului.

FINAL APOTEOTIC

Deși mi s-a sugerat să vorbesc mai mult despre misiuni, n-am făcut aceasta, pentru simplul motiv că v-aș strica plăcerea de a-l juca. Dacă timpul îmi va permite, voi realiza un walkthrough, cel puțin pentru anumite facțiuni sau ghilde, universul din Morrowind fiind imens, iar misiunile prezente fiind în număr de peste 300.

Elder Scrolls 3 este tot ceea ce poți aștepta de la un RPG, și poate chiar mai mult, în mod sigur intrând în categoria celor care trebuie neapărat jucate și excelând la capitolele ce definesc acest gen, totul într-un univers a cărei frumusețe și complexitate vă va tăia răsuflarea.

VERDICT XTREMP
Un excelent RPG de modă veche.

9 / 10



Black Mail

VIAȚA LA ȚARĂ

Bună, mă numesc Popa Gheorghe. Cu această ocazie aş dori să salut întreaga redacție, să vă urez numai sănătate și toate din belșug. Aveam nevoie să-mi descarc sufletul și un prieten mi-a recomandat să vă scriu vouă. Mi-a zis că sigur mă veți ajuta cu niște sfaturi... V-am scris pentru că sunt oarecum terifiat. Părinții mei s-au hotărât să ne mutăm în orașul București, iar eu sunt de-a dreptul îngrozit pentru că de când m-am născut eu stau la țară. Aici la noi este liniște, se aud doar animalele din grajd, este atât de plăcut seara să stau pe treptele casei la povești cu prietenii mei, mai bem o cană cu lapte, în timp ce mama mulge vaca. Eu m-am obișnuit cu acest stil de viață, nu aş renunța la nimic pentru el, dar hotărârea nu-mi aparține.

Am fost de câteva ori la oraș să vând brânză și lapte, dar ceea ce am văzut acolo pot să zic că nu a fost pe placul meu. Zgomot infernal de la automobile, injurături de-mi făceau cruce, iar fetele pe care le-am văzut erau mai mult dezbrăcate decât îmbrăcate. Aici la mine unele fete încă mai poartă hainele tradiționale, deci vă dați seama că obișnuindu-mă cu așa ceva, am privit acele fete de la oraș cu oarecare dispreț. Și nu pot să-mi dau seama de ce râdeau ele de mine în hohote. Iar punctul culminant a fost când ne-am dus să vedem apartamentul. A fost frumos, dar a trebuit să urcăm pe jos până la etaj pentru că în lift era un miros urât. Apartamentul are vedere spre stradă, aş vrea să pot zice că este frumos, dar văd doar o grămadă de beton, iar prin puțina verdeață care ar fi putut să mă încânte mișunau vreo duzină de câini vagabonzi. Viitorul meu vecin de mai sus asculta muzică la maxim de-mi dărdăiau geamurile, am și reținut ceva din refren, un om cu vocea groasă ca de mormânt tot urla "Cine e cu noi strigă hooo". Să zic sincer m-au trecut fiorii. Câinele meu (un fel de corcitură ce aduce oarecum cu un Saint Bernard) latră din răspuțeri. Când am coborât să mergem înapoi la gară, au apărut niște băieți dubioși în fața scării, nerași, cu casetofon lângă ei, aveau ochii foarte roșii și râdeau în continuu de noi, apoi au dat drumul la câinele lor, cred că era din acela

de luptă, puțin mai mic decât al meu, foarte musculos. Cineva apoi mi-a zis că era pitbul. A sărit imediat la câinele meu, i-a sfârtecat o ureche, după care l-a fugărit de nici nu s-a mai întors săracu.

Domnilor redactori, deși am stat doar două ore în oraș, pot zice că a fost un coșmar. Sunt deprimat. E așa de multă liniște aici. Nu știu dacă aş putea să trăiesc în pace în București. Vă rog să mă sfătuiți ce să fac, cum să mă descurc.

Popa Gheorghe
popg0011@yahoo.co.uk

XTREMPIC ÎȚI RĂSPUNDE

Ca întotdeauna, suntem o speranță pentru cei deznădăjduiți, un umăr pe care vă puteți plânge amarul și singurătatea, bine ai venit în seara aceasta la Surprize-Surprize, domnule Popa Gheorghe sau Gheorghe Popa. Ia loc alături de noi și ștergeți lacrimile. Gata? Avem o surpriză pentru tine... Vezi această fotografie? Este viitoarea ta casă la Muzeul Satului unde poți sta pe prispă și bea lapte cu prietenii, fără să fii deranjat (foarte mult) de traficul apropiat. Am discutat cu perechile de îndrăgostiți care închiriază căsuțele cu 100.000 pe oră să se distreze în surdină să nu te deranjeze. Iar din partea XtremPC, revista ta favorită, primești cadou o vacă overclockată la maxim din ugerul căreia țâsnesc non-stop lapte, miere și ciocolată și care nu trebuie hrănită decât odată pe săptămână cu un amestec de petrol și E347.

Am priceput aluzia, știm că Bucureștiul e un oraș infect (și încă nu l-ai văzut în mijlocul verii), dar asta e, cu el defilăm. Pentru conformitate, am trimis scrisoarea ta mai departe la primar@pmb.ro, poate se rezolvă ceva.

CĂPITANUL PICARD SE ÎNTOARCE

Stimată Redacție, Vă scriu din nou (v-am spus că veți mai auzi de mine), dar trebuie să lămurim un lucru. Eu înțeleg faptul că nu vă place sub nici o formă fenomenul Star Trek (apropo: "neh wa' pizza'a' vag jIH" pentru a comanda o pizza în klingoniana), dar trebuie să faceți distincția dintre "vehicol" și "aparat", care în Română sunt două cuvinte diferite, în sensul că dacă un vehicol este aparat, nu neapărat orice aparat este vehicol. Adică, eu spuneam că naveta spațială americană USS Enterprise a

fost "primul vehicol destinat cercetării spațiului cosmic" iar voi ați replicat total aiurea că primul "vehicol" a fost satelitul rusesc Sputnik (cu exact 407 ani înainte ca USS Enterprise NCC 1701-D, sub comanda capitanului Picard, să fie lansată). Stimații mei domni, sunt oricând dispus să concurez cu domniile voastre pe teme spațiale sau științifice. Cultura mea științifică nu este clădită numai pe filme SF ale anilor '60. Însă trebuie să vă atrag atenția că naveta Enterprise era un vehicol, pe când Sputnikul este doar un aparat. Cred că oricine este de acord cu mine că o biluță de câțiva centimetri cubi nu poate fi numită vehicol, întrucât nu transportă nimic, decât pe sine însăși. Sper că am reușit să clarific problema, deși sunt sigur că acest drept la replică nu va apărea niciodată în paginile revistei. Apropos, pun pariu că nu știți cum se traduce "All your base are belong to us"? :-)) Pentru că îmi sunteți simpatici, iată răspunsul corect: "Hoch lIj 'oH Daq maH"

Același cititor fidel (de care cu siguranță veți mai auzi).

Un cititor
un_cititor_fidel@yahoo.com

XTREMPIC ÎȚI RĂSPUNDE

Vom începe prin a-ți scoate ochii, demonstrând că te-ai înșelat. Avem bunul obicei și minima etică jurnalistică de a acorda dreptul la replică, deși nici discuția, nici rubrica la care are loc nu necesită în mod imperativ acest artificiu de prelungire a unei discuții în controversă. Evident, facem acest lucru ca un tribut adus unui cititor fidel, blestemat cu idei puține și fixe. Să ne fie cu iertare.

Fenomenul Star Trek ne place în orice formă în afară de cea de fenomen; de exemplu, în formă de serial de televiziune. Dacă se oprea la primele serii, și nu se revărsa ca o caracatiță lăbărtată și mult diluată în viața de zi cu zi a americanilor, devenind în timp un soi de subcultură internațională, am putea spune că nu am fi avut această discuție excepțional de instructivă.

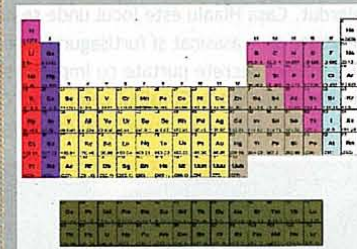
Pentru a zdrobi inutila dispută aparat-vehicol, trebuie spus că noi nu ne referem la Sputnik 1, o "mică" sferă de 20 de kilograme, ci la Sputnik 2, lansat la sfârșitul lui 1957, care, după cum am și răspuns în numărul 31, avea la bord o

cățelușă simpatică pe nume Laika, destinată să moară pe altarul științei, după trei zile pe orbită. Deci era un vehicol. Lovitură de pedeapsă: să trimiți la toate adresele din agenda ta de e-mail-uri mesajul "Laika, animal ghinionist perfect, i-a dat lui Picard răspuns. Odi-nească-se în pace. Amândoi."

Trecem peste certitudinea cu care anunți lansarea Enterprise NCC 1701-D, care ni se pare la fel de inevitabilă ca un cutremur prezis de profetul Hâncu și ajungem direct la afirmația "Cultura mea științifică nu este clădită numai pe filme SF ale anilor '60". Nu putem să negăm. Știința progresează. Suntem singuri că te-ai inspirat și din filmele SF din anii '70, '80 și '90. Iar acum că tot a apărut Lord of the Rings suntem siguri că te vei apuca să înveți și limba elfică și pentru a încununa o viață dedicată științei vei traduce Biblia, Cartea de bucate alese a lui Petrișor și manualul DOS în Khuzdul, limba secretă a dwarfilor. Ne-ai fost simpatic, dar sperăm să ne auzim tocmai la anul, că ne-ai făcut capul calendar. Bon soir, au revoir!

CHEMAREA ARTEI

Salutare! Mi-a plăcut articolul despre fenomenul All Your Base din unul din numerele trecute... Și m-a inspirat să creez și eu ceva în spiritul All Your Base... Nu am știut cui să îl trimit, așa că l-am trimis la Black Mail, poate îmi publicați creația... dacă vă place... Țineți-o tot așa, sunteți cei mai buni!



Claudiu - ctanaselia@myx.net
XTREMPIC ÎȚI RĂSPUNDE

Cam greu ajunge revista la voi, dar bine măcar că ajunge. Și chiar ne-a plăcut ideea ta, pe care nu am mai văzut-o pe năicieri. Probabil că Mendeleev s-ar răsuși în mormânt ca un ventilator dacă ar vedea ce i-ai făcut la tabel, dar fi fără grijă, noi n-o să-i spunem dacă nici tu nu-i spui.

LANȚUL SLĂBICIUNILOR

Notă: Toate personajele și evenimentele portretizate în această scurtă istorisire nu au, din motive ce vor deveni în final evidente, nici o legătură cu realitatea pe care o cunoaștem cu toții atât de bine.

CÂND doctorul Ping Koy Nam s-a trezit luni de dimineață, habar nu avea că o să schimbe destinul a o duzină de universuri paralele. De fapt, nu avea habar de nimic, din moment ce noaptea trecută o petrecuse sărind dintr-un bar în altul, și acum singurul lucru de care era conștient era o durere de cap atât de cruntă încât părea că durează de mii de ani și nu are de gând să se oprească prea curând. Motivul pentru care se trezise înfruntând o mahmureală atroce era țărâitul iritant al telefonului, care îi pătrunsesse în creier cu iuțeala unui cui înroșit într-o bucată de unt, cu efecte cel puțin la fel de dezagreabile.

Savantul se răsuci pe o parte și, datorită unei obsesii cu rădăcini adânci în copilărie pentru obiectele imblănite, încercă să răspundă la pisică. După un eșec marcat de o mușcătură de nas, Ping Koy Nam reuși să repereze telefonul îmbrăcat într-o blăniță neagră mătăsoasă, diferențindu-l prin faptul că era mai puțin moale și clipea roșiatic în loc de verzui.

La capătul celălalt al firului era o asistentă care ținea să îi reamintească cu toată tăria că astăzi era ziua în care trebuia să prezinte în direct fenomenul teleportării unui fascicul laser în fața colegilor din întreaga lume și a reprezentanților presei. Fiecare cuvânt percuta în capul doctorului ca o explozie de dinamică într-o vale dintre munți, gata în orice clipă să pornească o avalanșă devastatoare de durere.

Mormăi un răspuns afirmativ, închise telefonul și își băgă capul sub pernă. Amintirile începeau să revină: după ani de experimente nereușite, echipa condusă de el reușise în sfârșit să pună bazele procesului de teleportare, translocând o rază de lumină dintr-o parte în cealaltă a camerei. Acesta fusese desigur și motivul sărbătorii prelungite din noaptea precedentă.

Ping Koy Nam se răsuci către marginea patului, se ridică gemând și încercă să se încalțe cu pisica. După un eșec marcat de miunături disperate, savantul reîncercă experimentul cu un papuc îmbrăcat într-o blăniță neagră mătăsoasă. Avu succes de data aceasta, însă cel de-al doilea era imposibil de găsit. Pisica îl privea deja cu o ură prost mascată din vârful dulapului, așa că se duse șontăc-șontăc către baie într-un singur papuc. Gresia rece îi trimise repetat fascicule de durere înghețată până în creier. Ridicând capacul îmbrăcat în blăniță neagră mătăsoasă al bideului urină îndelung, apoi se spălă pe mâini, pe față și în cele din urmă pe dinți (folosind-periuța lui cu mâner îmbrăcat în blăniță neagră mătăsoasă).

Sau teleportarea în doi pași și un triplu salt mortal

Se îmbracă rapid, mănca pe fugă niște sandvișuri vechi din frigider, își luă servieta îmbrăcată într-o blăniță neagră mătăsoasă și ieși din casă. Deschise portiera mașinii sale albastre sport și se așeză în fața volanului îmbrăcat în blăniță neagră mătăsoasă. Se întinse să pornească radioul, dar în momentul în care roti butonul, se auzi un pleznet ca o coardă de elastic ce se destinde brusc. Universul se răsuci în sine însuși. În momentul următor, un camion venind parcă de nicăieri lovi în plin mașina savantului, strivindu-l definitiv și irevocabil. Pe șoferul camionului îl chema Gogu Piramidon.

Doctorul Pink Koy Nam cobori din dubița sa roșie și înainte să închidă portiera întinse în fața geamului un parasolar pentru a-și proteja prețioasele scaune îmbrăcate în piele neagră și volanul îmbrăcat în piele neagră. Ținând în mâna dreaptă valiza sa îmbrăcată în piele neagră, se îndreptă spre laborator. Un zumzet îndepărtat îi atrase atenția, dar îl uită rapid când auzi un zgomot ce semăna cu un prosop ud pleznind pielea neagră a unui fotoliu. Universul se răsuci în sine însuși. Un avion se prăbuși din cer asupra savantului, ucigându-l instantaneu. Pe pilotul avionului îl chema Gogu Piramidon.

Doctorul Pinc Koy Lam intră în laborator. Flash-urile de la aparatele foto ale ziaristilor sclipiră orbitoare. Savantul zâmbi și înclină condescent capul, apoi se îndreptă către mașină de dimensiuni apreciabile din capătul laboratorului.

- Dragi colegi, stimați jurnaliști, ne-am adunat aici pentru a...

Fu întrerupt de un zgomot amintind de o pânză ce pleznește în bătaia vântului. În momentul următor, sau poate simultan, un membru al corpului de pază și protecție scoase un pistol și îl împușcă pe Pinc Koy Lam în mijlocul frunții. Numele asasinului era Gogu Piramidon.

- Când voi apăsa pe acest comutator, raza va fi distrusă prin comprimare cuantică și va reapărea intactă un metru și jumătate mai încoale, prin acest orificiu, descrise procedeele de teleportare doctorul Ping Koy Lam evitând să folosească prea mulți termeni tehnici.

Apoi, trăgând aer în piept, așteptă trei secunde pentru efect, apoi apăsa pe comutator. Se auzi un zgomot asemănător cu cel pe care îl scoate o halcă de carne lovind umed faianța de pe tejgheaua măcelarului. Raza dispăru și simultan apăru prin orificiul menționat. Savantul zâmbi. Experimentul fusese încununat de succes. Urmară ropote de aplauze.

Nici savantul și nici ceilalți oameni de știință nu știau că în drumul ei aparent foarte scurt, raza laser scurtcircuitase milenii și mii de kilometri prin continuum-ul spațiu timp. Iată povestea ei.

Un asteroid ce își urma liniștit drumul lui prin spațiul cosmic fu traversat de raza laser și deviat cu zece centimetri impulsul tahionic ce îi urmă. Trei sute de ani mai târziu, cei zece centimetri deveniseră o mie de kilometri, în continuare insignifiantă la scară universală, dar suficienți pentru ca asteroidul să lovească razant Pământul și să provoace extincția dinozaurilor. Câteva zeci de mii de ani mai târziu, modulul protoplasmic de translocare sincronă a dihidrogenatului de oxigen al unei nave spațiale a imperiului Asura, aflată în misiune de explorare în acest quadrant fu defectată de aceeași rază laser rătăcitoare. Nava se prăbuși pe pământ și singurul supraviețuitor, un contabil, se apucă de teraformare cu ajutorul băncii de gene, foarte puțin deteriorate (Genetical Operations Device, versiunea 1.0).

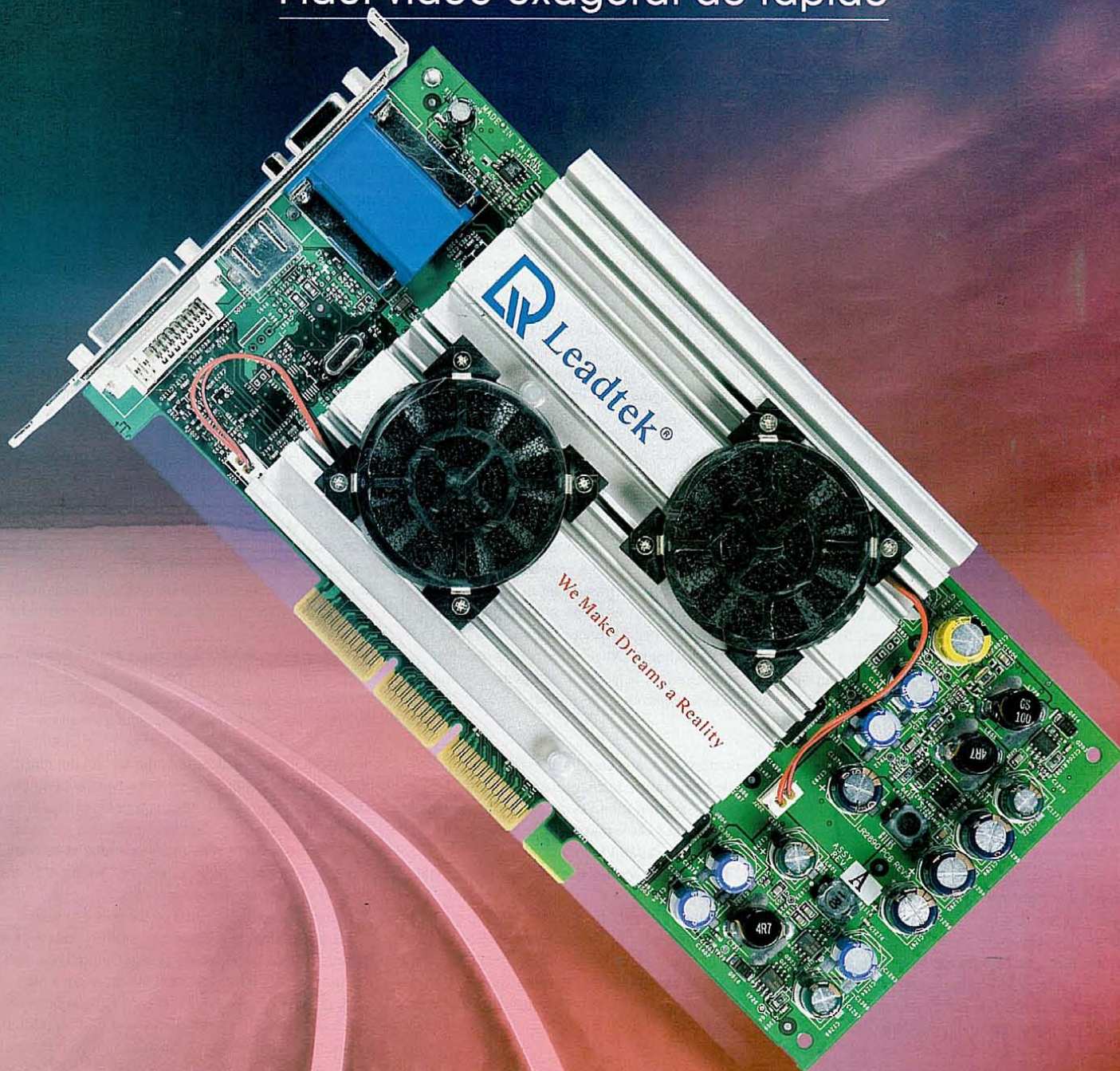
Câteva mii de ani mai târziu, într-un birou banal, dintr-o filială banală a Microsoft, un angajat oarecare, să-i spunem John, descoperi un bug în Internet Explorer. Pentru că serverul de mail nu funcționa, dădu un telefon la aripa "Programare". Secretara îl puse să aștepte. John scrâșni din dinți, dar apoi se relaxă brusc și definitiv, pentru că o rază laser îi intră prin ochiul stâng și îi ieși prin ceafă, fără să lase nici o urmă în afara unui embolism cerebral letal. Din receptorul telefonului continuă să se audă muzica pentru regimul de așteptare: "We have all the time in the world" - Louis Armstrong.

Zece ani mai târziu, din cauza unei erori de Internet Explorer, Sile Piramidon, elev în clasa a 11-a (pentru a doua oară), nu reuși să îi trimită un e-mail Cocuței Surtuc, o fată căreia îi plăcea muzica hip-hop, pizza și cartofii prăjiți, și care postase poza unei prietene cu datele proprii pentru a-și găsi un prieten pe Internet. În consecință, Gogu Piramidon nu se mai născu niciodată.

Obosit după evenimentul la care luase parte, doctorul Ping Koy Lam cobori de pe motocicletă la neagră și se îndreptă către ușa casei. Din tufiș sări un individ cu o cagulă pe față, care îl bătu măr, după care îl injură în italiană. Numele huliganului era Pietro Vitelli, un taximetrist din New Jersey supărat că Italia luase bătaie de la Coreea. Universul, care intrase puțin în panică, se relaxă. Gogu Piramidon însă pândeste în continuare, undeva, cândva...

Leadtek®

Plăci video exagerat de rapide



Leadtek WinFast
"Placa video a anului"
în 2000 și 2001 în România
Cauți altceva?



GeForce4



WinFast
A250 ULTRA TD

Chipset: GeForce4 Titanium 4600
Memorie: 128Mb DDR
Viteză memorie: 3.5ns
Frecvență chipset: 300MHz
Frecvență memorie: 325MHz
Conectori: TV-Out, DVI
Răcire: 2 coolere + dublu radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce4



WinFast
A250 TD

Chipset: GeForce4 Titanium 4400
Memorie: 128Mb DDR
Viteză memorie: 3.5ns
Frecvență chipset: 275MHz
Frecvență memorie: 275MHz
Conectori: TV-Out, DVI
Răcire: 2 coolere + dublu radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce3



WinFast
Titanium200 TDH

Chipset: GeForce3 Titanium 200
Memorie: 128/64Mb DDR
Viteză memorie: 3.8/4ns
Frecvență chipset: 175MHz
Frecvență memorie: 200MHz
Conectori: TV-Out, DVI
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce4



WinFast
A170 DDR T

Chipset: GeForce4 MX440
Memorie: 64Mb DDR
Viteză memorie: 4ns
Frecvență chipset: 270MHz
Frecvență memorie: 200MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce4



WinFast
A170 TH

Chipset: GeForce4 MX420
Memorie: 64Mb SDR
Viteză memorie: 5ns
Frecvență chipset: 250MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce2 MX



WinFast
GeForce2MX400TH

Chipset: GeForce2 MX400
Memorie: 64Mb SDR
Viteză memorie: 6ns
Frecvență chipset: 200MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce2 MX



WinFast
GeForce2 MX64

Chipset: GeForce2 MX200
Memorie: 32Mb SDR
Viteză memorie: 6ns
Frecvență chipset: 175MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Răcire: radiator

TV/FM Tuner



WinFast
TV2000 XP

Tuner: TV/FM
Sistem: PAL B/G, PAL D/K
Canale TV: maxim 181
Radio: FM 88MHz - 108MHz
Control: Telecomandă
Facilități: Picture in picture, scanare automată posturi TV și FM, captură film 640x480, video mail.

Placa de sunet



WinFast
6Xsound

Poziționare audio: 3D HRTF, suport boxe spate, poziționare C3DX în sistem de 6 canale
API: DirectSound 3D, A3D, EAX
Ieșire digitală: S/PDIF optic și coaxial
Conectori: microfon, boxe față/spate, MIDI, S/PDIF out/in, Extra: Cablu S/PDIF optic

SIS 735



WinFast
7350KDA

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



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

* pentru plăcile video cu excepția GeForce2 MX 64

UNIC DISTRIBUTOR:
SKIN MEDIA
IT ENTERTAINMENT
Str. Puskas 18 Bucuresti 1,
Tel/Fax: +40 21-2315097,
E-mail: contact@skin.ro, 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:
Torrent Computers
Tel: 041-831.820

 **ALTEC
LANSING**[®]

Sunet de calitate încă din 1941



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

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

Sunetul așa cum vrei tu să îl auzi!