

"Oamenii au devenit uneltele unelitelor lor." - Henry David Thoreau



Xtrem PC

CELERON PE PENTIUM4
Intel își unifică platformele

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS
În universul Blizzard domnește haosul

SCORUL INTEL VS. AMD: 3-2
Acelasi meci - arbitri diferiti

PUTEREA SUNETULUI 3D
Placa de sunet de care ai nevoie

UMFLĂ POTUL!
SONY Cyber-shot
Digital Still Camera
3x
Camerele foto digitale își cauță proprietarii

GRAFICA 3D LA PUTEREA A CINCEA
3d studio max revine în forță

LALELE ȘI PLĂCI DE BAZĂ
O viziune magică în Olanda

PROCESOARE LA RĂCOARE: Sisteme de răcire

Ai vrea să ai Internet de 15 ori mai rapid?

Acum poți.

Cu **Z Online 30** ai 30 de ore de acces la Internet incluse și numai 2 centi pe minut dacă le-ai depășit. Și asta la o viteză de până la 15 ori mai mare decât pe dial-up.

Vrei soluții de ultimă generație pentru afacerea ta?

Sună acum la 021 402 33 33!



Sunet de calitate încă din 1941

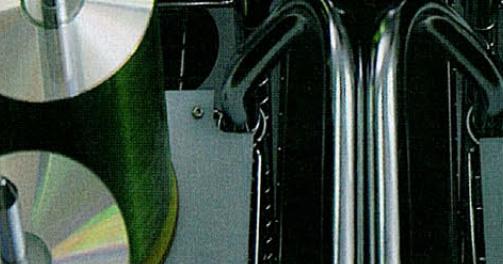
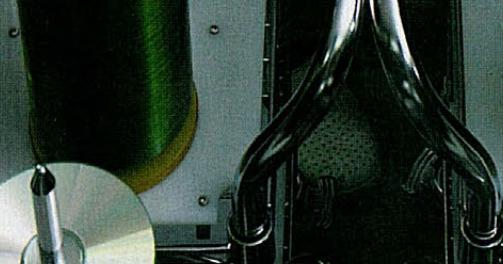


Pentru tine, muzica nu este doar divertisment, este o pasiune. Jocurile nu sunt un simplu hobby ci o obsesie. Filmele nu sunt doar imagini ci o experiență spațială.

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 aşa cum vrei tu să îl auzi!

Perfectiunea înseamnă siguranță.



Perfectiunea înseamnă PRIMEDISC

În România prin

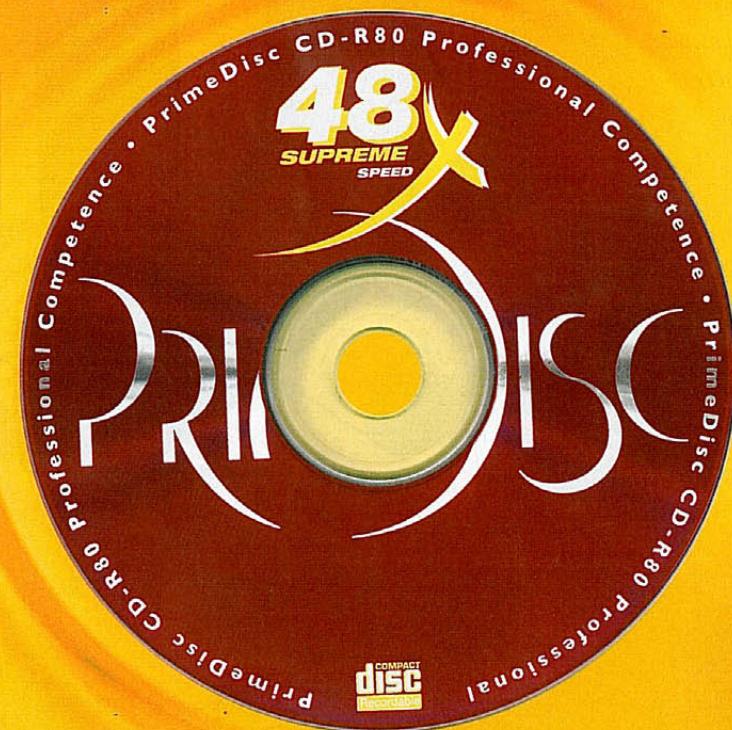
GNG
Comexim

unic importator autorizat

Tel: 021-323 91 27

info@gng.ro

www.gng.ro



Unde găsești de toate, dar nu orice?

Răspunsul e unul singur: la Best Computers, Super-Magazinul tău de calculatoare. Intră în oricare dintre magazinele din rețea 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 cumpери tot ce ți-ai putea dori la cele mai mici prețuri. Totul... dar nu orice!



Adviser

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 Lipsca, tel. 310.28.32

best
computers

www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro

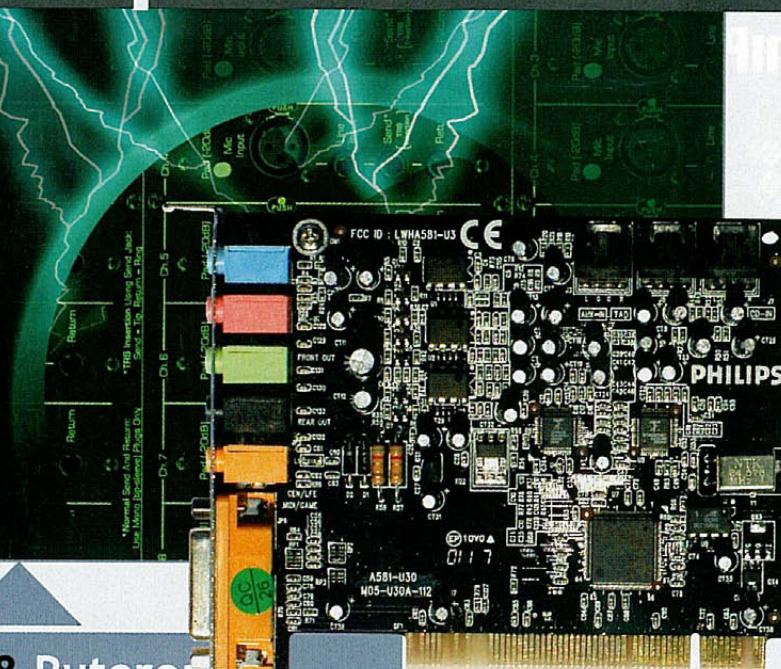


Vara se plantează bobocii

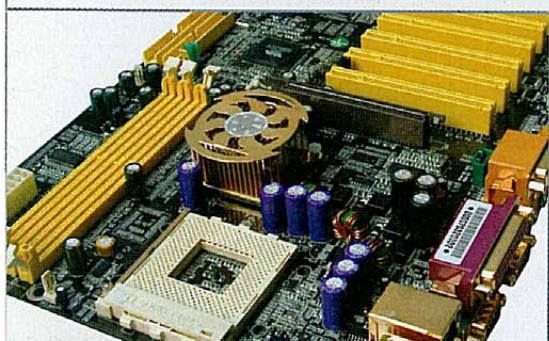
Cine este regele? Creative, Terratec sau Guillemot? Greu de spus, într-o lume a sunetului în care dinamismul nu este cu siguranță punctul forte sau atributul care să o definească. Aflată din punct de vedere al evoluției tehnologice deja cu ani buni în urma acceleratoarelor 3D cu care face pereche în sectorul divertismentului multimedia, lumea plăcilor de sunet nu reușește să își găsească un lider, și, mai grav, nici să anunțe vreun candidat la care să așteptăm cu nerăbdare pentru acest sfârșit de an. Tehnologiile noi s-au terminat cu ani în urmă iar competiția EAX-A3D nu mai este de mult cap de afiș pentru revistele din domeniu. Surprinzător, toate aceste evenimente au loc pe fondul necesității din ce în ce mai mari pentru un sunet bun în jocuri, industrie a jocurilor care de altfel a mânăt tot ceea ce a însemnat dezvoltare în lumea PC-ului. Poziționarea audio (de calitate, evident) poate fi considerată un element cheie al tuturor jocurilor care sunt pe gustul majorității jucătorilor, referindu-ne aici la o gamă ce debutează cu deja vechiul CounterStrike și se va încheia anul acesta cu Unreal Tournament 2003. Rezultatul acestor necesități? Nici unul, sau cel puțin nu unul care să satisfacă. Știm ce placă să alegem dacă dorim o poziționare audio foarte bună în jocuri? Nici pe departe, cel mult putem ști care placă la ora actuală oferă poziționare audio 3D, însă, alegerea jucătorului împămitit nu există.

În aceeași industrie IT în care plăcile de sunet par a alerga având în spate un sac cu bolovani, vara este momentul în care toate celelalte "părți ale calculatorului" se pregătesc pentru marea explozie a toamnei. Plăcile video sunt din nou dominate de confruntarea dintre ATI și NVIDIA, în care ATI a prezentat deja armele cu care va ieși la lumină și despre care puteți citi pe scurt la rubrica de hardware. NVIDIA nu se va mărgini însă la acest domeniu și va lansa chipset-ul NF0RCE2 pentru plăci de bază aducând suportul pentru memoria DDR400, aceeași memorie pentru care VIA iese la lumină cu KT400. Plăcile de bază vor beneficia de Serial ATA care va deveni în scurt timp noul standard pentru harddisk-uri în timp ce USB2.0 sau Firewire devin deja noile modalități pentru conectarea perifericelor la PC. Ce să mai zicem de Intel și ai săi 3GHz sau de AMD și procesorul K8? Toată industria IT așteaptă cu nerăbdare toamna pentru a-și număra bobocii și a vedea care vor fi noii lideri ai sfârșitului de an. Toată, cu excepția sectorului plăcilor de sunet.

cuprins iulie-august



38 Puterea sunetului 3D
Ce contează mai mult?
Calitatea sau performanța?



laborator

42 Viziunea apogeului dotărilor și performanței
Chaintech Apogee CT-7VJL

43 Plăci de bază Luna aceasta predomină soluțiile bazate pe i845G

46 Plăci video AGP4X predă ștafeta noii generații de plăci video
AGP8X

50 Producție diverse USB 2.0 pentru conectivitate și HP Photoret IV pentru imprimări de mare precizie

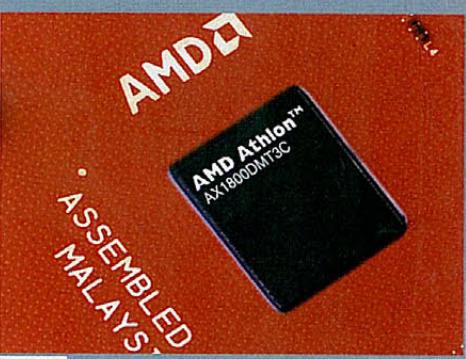


86 Warcraft III

În universul Blizzard domnește haosul

28 Bătălia procesoarelor pentru suprematie

42 Viziunea apogeului dotărilor și performanței
Chaintech Apogee CT-7VJL



68 Xplorer Xtrem
Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

teste comparate

28 Bătălia procesoarelor pentru suprematie
6 procesoare își arată fortele în programe de Benchmark

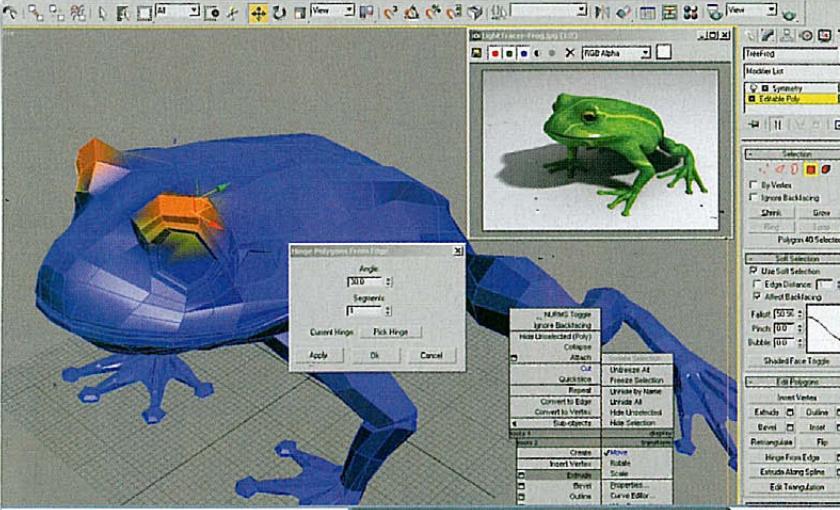
30 Facilități multimedia
Plăcile de bază încearcă să cucerească piata cu noi arme

hobby

- 60** Grafică 3d studio max 5 vine numai cu surpirse plăcute
- 66** Galeriile Xtreme Creațiile cititorilor la loc de cinste
- 68** Xplorer Ghidul de buzunar pentru Internet

periodice

- 11** Reportaj Pulsul străzii Cumpărătorii au cuvântul
- 18** Interviu Detalii despre Chaintech, direct de la Guus Spruijt, Marketing Manager pentru Europa
- 52** Hardmail O posibilă rezolvare pentru problemele voastre tehnice
- 54** Topuri Privire de ansamblu asupra produselor testate
- 96** Black Mail Cititorii ne întrebă și noi ne prefacem că le răspundem
- 97** Black View O imagine întunecată a banalului cotidian

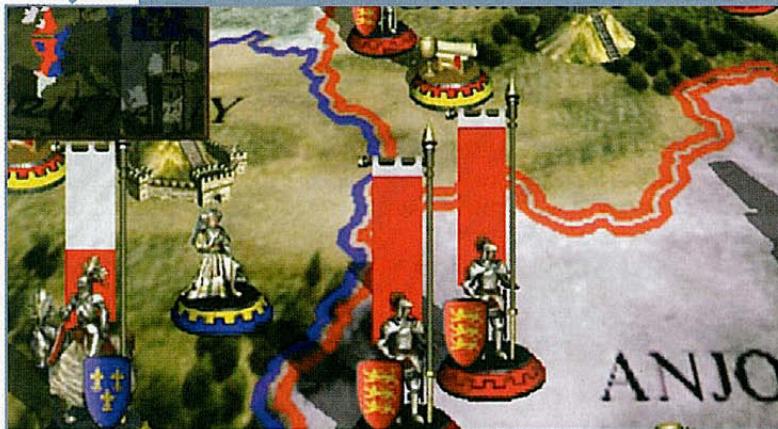


60 3d studio max 5
Un upgrade excelent pentru regele neîncoronat al graficii 3D

50
Tehnologie modernă, portabilitate redusă
Plextor
PX-W4012TU



78 Medieval Total War
Incursiune în istoria zbuciumată a Europei



avanpremiere

- 72** Command & Conquer: Generals De vină sunt arabi
- 73** Knights of the Old Republic și iar apare forța
- 74** Ryzom Un univers cu adevărat magic
- 75** Endless Ages O altă versiune a lumii de dincolo
- 76** Star Fleet Command 3 Borgi, ferengi, romulanii, oameni
- 77** Gothic II Poate a doua oară este cu noroc
- 78** Medieval Total War Incursiune în istoria zbuciumată a Europei
- 79** Splinter Cell Un alt joc bazat pe universul creat de Tom Clancy

- 80** Xenus Un RPG cu iz de CounterStrike
- 81** • **Abducted** Adevărul este în mâinile extratereștrilor
• **Goldenland** Pământul făgăduintei asaltat de demoni
- 82** Lionheart Fallout în Evul Mediu
- 83** Project Bad, Good & Evil Un experiment între turism și aventură

feature

- 14** Feature Lalele și plăci de bază - Magie Chaintech în Olanda



34 Procesoare la răcoare

24 de produse ce pot asigura o temperatură optimă pentru sistemul tău

Echipă
Adrian Dorobăt redactor șef
Liviu Marica redactor hardware
Răzvan Rădulescu redactor hardware
Mihai Aslan redactor software
Radu Alexandru redactor feature
Dragos Inoan redactor jocuri
Alin Sârbu redactor jocuri

Design
Nicoleta Toma layout & dtp
Florian Marina grafica

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

Redacția
Romas s.r.l.
str. Alexandru Pușkin 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: pretilcorect@xtrempc.ro

Producție
Infopress S.A. tipar
MC2D realizare CD

ISSN
1582-2818

prezentări

- 84** Combat Medic Crucea roșie sau pistolul?
- 85** The Partners Simulare de Ally McBeal. Mai puțin amuzantă
- 86** Warcraft III în universul Blizzard domnește haosul
- 90** Neverwinter Nights Un RPG aproape perfect ce ne reamintește de Forgotten Realms
- 93** Legion Veni, vidi, vici. Imperiul roman contraatacă
- 94** Syberia Jucării și melancolie într-un adventure cum nu ați mai văzut demult

hardware

testele indispensabile pentru achiziția oricărui produs

tehnotrend

VIA TABLET PC
Urmașul gratuit
al laptop-urilor



interviu



ȘTIRI HARDWARE

Altec Lansing XA3021 -
sistemul de boxe
care îți lipsește



p20

CUM SĂ... • ...faci overburn
• ...cureți CD-ROM-ul



p26

TESTE VERSUS



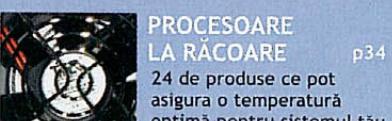
BĂTĂLIA
PROCESOARELOR
PENTRU SUPREMATIE

FACILITĂȚI MULTIMEDIA
Plăcile de bază
încearcă să cucerească
piata cu noi arme



p30

TESTE



PROCESOARE
LA RĂCOARE

24 de produse ce pot
asigura o temperatură
optimă pentru sistemul tău

PUTerea
SUNETULUI 3D
Ce contează mai mult?
Calitatea sau performanța?



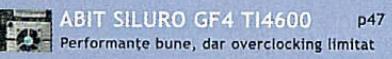
p38

LABORATOR



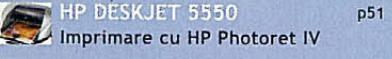
CHAINTECH APOGEE CT-VJL

Vizuirea apogeului dotărilor și performanței



ABIT SILURO GF4 TI4600

Performante bune, dar overclocking limitat



HP DÉSKJET 5550

Imprimare cu HP Photoret IV

ATi rescrie viitorul

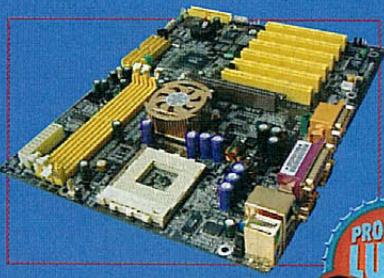
Ne aducem cu totii aminte de ATi și de plăcile pe care le propuneau în urmă cu câțiva ani, privind în sus la firmele care în loc să încerce să vândă cât mai ieftin se luptau pentru a oferi cel mai scump accelerator 3D. An după an ATi a urcat un pic câte un pic și iată că momentul a sosit. Momentul fericit pentru ATi, mai puțin fericit pentru NVIDIA, când tot Internetul aplaudă cele mai noi realizări ATi, capabile în opinia tuturor să depășească nu cu 10% ci cu peste 40% cel mai performant chipset NVIDIA: Titanium4600. Cele două chipset-uri ATi: R300 și R250 vin să acopere sectorul performanței respectiv cel value luând realmente peste picior tot ce există pe piață la ora actuală.

Radeon9700 (ce va beneficia de chipset-ul R300) este considerat a fi noul rege al accelerării 3D. Caracteristicile sale (ce vor fi discutate pe larg în următorul număr ar revistei) pot fi enumerate pe scurt ca tehnologie de 0.15 microni, compatibilitate completă DirectX9, 8 căi de randare, bus-ul memoriei DDR 256 biți (compatibilitate cu DDR-II) și peste 110 milioane de tranzistori. Toată această minunăție, aflată undeva la o frecvență de circa 300Mhz ar trebui să genereze o lățime de bandă de circa 19.2GB/secundă, un record pentru piața acceleratoarelor 3D a acestui moment.

Radeon9000 (ce va utiliza chipset-ul R250) se dorește a fi noul GeForce4 MX killer, cu care ATi dorește să ia și segmentul value al accelerării 3D din brațele NVIDIA. Menit să înlocuiască deja versatul Radeon8500 LE dar la un preț mult mai scăzut, Radeon9000 va utiliza 4 căi de randare și, spre deosebire de MX-ul de la NVIDIA nu va reprezenta o versiune a chipset-ului R300 cu partea de programabilitate complet extirpată. Soluția ATi la problema reducerii costului a fost de a reduce câte o unitate de texturare din fiecare pixel pipeline, soluție la care NVIDIA până acum nu s-a gândit să apeleze. Rezultatul? O placă cu performanțe onorabile dar cu un preț de maxim 110\$.

Dacă ATi a tras lozul câștigător vom avea ocazia să vedem însă în numărul următor când testele vor fi singurile care ne vor arăta cine este cu adevărat regele accelerării 3D. Desigur, până la apariția chipset-ului NV30 de la NVIDIA care va răsturna încă o dată toate calculele hârtiei...

Chaintech Apogee CT-7VJL



Luna aceasta am avut plăcuta surpriză să constatăm performanțele foarte bune ale unei plăci de bază produse de un jucător mai puțin cunoscut în România: Chaintech. Excelentele rezultate din testele sintetice și bundle-ul deosebit i-au adus primul loc în clasamentul soluțiilor pentru socket A. CT-7VJL este alegerea noastră pentru titlul "produsul lunii".

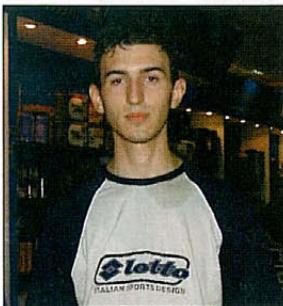
Plextor PX-W4012TU



Plextor PX-W4012TU este un CD-Writer extern care folosește portul USB 2.0 pentru conectarea la PC și obține performanțe excelente la fel ca CD-Writere-le conectate la IDE. Păstrând compatibilitatea cu portul USB 1.0 și având o serie de funcții menite să mărească siguranța (BURN-Proof) și calitatea (PowerRec II și VariRec) scrierii la viteze mari, PX-W4012TU este un CD-Writer excelent care oferă performanțe și calitate indiscutabile.

PULSUL STRĂZII

Luna aceasta am luat "pulsul străzii" în magazinul Best Computers din "Unirea Shopping Center"



VICOL ALEXANDRU
17 ani, elev

Ce cauți în magazin?
Căutam o ofertă. Vreau să îmi cumpăr un TV Tuner.
Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?
Da, dar mai rar în ultimul timp. Îmi plac jocurile.
Pentru ce folosești calculatorul?
Doar să mă joc.
Ce sistem/software folosești?
Windows 98. Heroes 4, MS Office și Cool Edit, recent GTA3.
Cum rezolvă o problemă apărută la calculatorul tău?
Reinstalez Windows-ul sau mă consult cu un prieten.



ZAMFIRESCU ADRIAN
17 ani, elev

Ce cauți în magazin?
Mă uitam să văd oferta.
Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?
Da. Rubrica de jocuri mă interesează cel mai mult.
Pentru ce folosești calculatorul?
Mă joc și ascult muzică.
Ce sistem/software folosești?
Windows 98 SE. StarCraft, Heroes 4 și HalfLife.
Cum rezolvă o problemă apărută la calculatorul tău?
Încerc să le rezolv singur; dacă nu pot, am un unchi care lucrează în domeniul.



RADU ALEXA
26 ani, inginer de sisteme

Ce cauți în magazin?
Nimic special, pierdeam puțin timpul printre calculatoare.
Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?
Nu am mai citit-o de anul trecut, nu îmi plac jocurile.
Pentru ce folosești calculatorul?
Studiez și mă destind cu aplicații multimedia.
Ce sistem/software folosești?
Linux Red Hat 7.3 și Windows 98 SE. Lucrez cu DVD Decoder și Music Match.
Cum rezolvă o problemă apărută la calculatorul tău?
Îmi rezolv singur problemele.



ANTON FLORIN
20 ani, student

Ce cauți în magazin?
Vreau să văd ce jocuri și filme au mai apărut.
Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?
Rar și numai "hardware"-ul.
Pentru ce folosești calculatorul?
Tehnoredactare, Internet, decodări telefoane.
Ce sistem/software folosești?
Windows 98. Nu am destul spațiu pe HDD, așa că jocurile le tin pe CD.
Cum rezolvă o problemă apărută la calculatorul tău?
Am un prieten care mă ajută.
Îmi rezolv singur problemele.



VIȘINESCU BOGDAN
23 ani, student

Ce cauți în magazin?
Căutam o ofertă de papetarie. Au aşa ceva aici?
Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?
Nu am citit-o niciodată.
Pentru ce folosești calculatorul?
Internet, tehniștare, jocuri.
Ce sistem/software folosești?
Windows 2000. Lucrez cu MS Office, iar pentru destindere am instalat Red Alert.
Cum rezolvă o problemă apărută la calculatorul tău?
Mă chinui de unul singur.



TÎRCĂ MANUELA
25 ani, studentă

Ce cauți în magazin?
Mă interesează nouătile, nu am mai fost de mult aici.
Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?
Am citit din ea și întrile, dar de la un prieten. Eu personal nu am cumpărat reviste IT.
Pentru ce folosești calculatorul?
Îl folosesc pentru muncă.
Ce sistem/software folosești?
Windows 98 și un program special cu ajutorul căruia lucrez.
Cum rezolvă o problemă apărută la calculatorul tău?
Singur, iar dacă problema mă depășește am niște prieteni care se pricep.
Appelez la service.



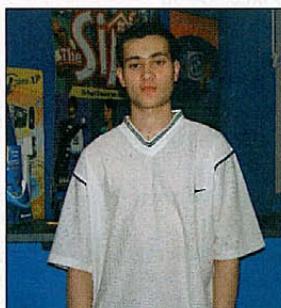
STANCIU ANDY
16 ani, elev

Ce cauți în magazin?
Am cumpărat o placă de sunet CMI.
Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?
Da, din când în când. Îmi plac articolele de jocuri.
Pentru ce folosești calculatorul?
Mă joc și ascult muzică.
Ce sistem/software folosești?
Windows 98. Iar acum mă joc Diablo II.
Cum rezolvă o problemă apărută la calculatorul tău?
Singur, iar dacă problema mă depășește am niște prieteni care se pricep.
Îmi rezolv problemele de unul singur pentru că mă pricep.



BOGDAN NEGRUȚ
19 ani, elev

Ce cauți în magazin?
Căutam nouăți hardware, jocuri.
Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?
Nu am citit revista.
Pentru ce folosești calculatorul?
Programare, tehniștare, ceva jocuri, dar mai rar.
Ce sistem/software folosești?
Windows 98 SE. MS Office, Visual Basic 5.0, StarCraft, SimCity 2000.
Cum rezolvă o problemă apărută la calculatorul tău?
E în garanție, așa că îl duc în service.



COLIBĂ OVIDIU
19 ani, electrician

Ce cauți în magazin?
Vreau să îmi cumpăr un CDRW.
Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?
Nu.
Pentru ce folosești calculatorul?
Pentru educația mea personală și bineînțeles pentru jocuri.
Ce sistem/software folosești?
Windows XP. Unreal, StarCraft, MS Office XP.
Cum rezolvă o problemă apărută la calculatorul tău?
E în garanție, așa că îl duc în service.



TRANȘĂ RINU
26 ani, inginer

Ce cauți în magazin?
Să mă uit. Eram curios cât costă oficial Heroes 4.
Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?
Nu mai știu dacă am citit-o. Cum arată?
Pentru ce folosești calculatorul?
Pentru jocuri și Internet.
Ce sistem/software folosești?
Windows 98. Acum am instalat Heroes III, varianta rusească.
Cum rezolvă o problemă apărută la calculatorul tău?
Fratele meu se pricepe foarte bine, așa că nu îmi fac probleme.



SiPix StyleCam Deluxe

Camera digitală 5 în 1

Ca orice gadget care se respectă, și SiPix pretinde că face mai mult decât poate. În cazul de față exagerările pot fi trecute cu vederea, chiar dacă cele cinci utilizări sunt de fapt trei, pentru că două se suprapun parțial: StyleCam este în același timp cameră foto digitală, cameră video digitală, webcam, cameră pentru video conferințe și audio recorder digital. Toate acestea pentru mai puțin de 80\$. Performanțele sunt modeste, însă mai mult decât v-ați aștepta la prețul menționat: un CCD de 1.3 megapixeli, 16MB de memorie și rezoluție maximă de 1280x1024 pentru fotografii/320x240@16FPS pentru filme. Poate înregistra un minut de film și 50 de minute de voce și, spre deosebire de alte aparatelor similare, posedă și un flash.



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

VKB Virtual Keyboard Tastează în aer

O mică firmă israeliană și-a dat seama că se pot câștiga o mulțime de bani din vânzarea a ceva ce practic nu există: o tastatură virtuală. Construită pentru PDA-uri și alte dispozitive care necesită o tastatură ce ar fi incomod de cărat, tastatura virtuală se bazează pe un mic dispozitiv ce proiectează o imagine a tastaturii pe orice suprafață relativ plată și pe un senzor ce emite raze infraroșii pentru a detecta mișcările degetelor. Aparent consumul de curent este extrem de redus, iar identificarea tastelor "apăsește" foarte precisă. Cu toate acestea, ca și restul tastaturilor mai mult sau mai puțin virtuale, nici conceptul celor de la VKB nu a fost adoptat de foarte mulți producători de PDA-uri sau accesorii pentru dispozitivele mobile.

Alintat de VIA cu denumirea de "bloc-notes digital", Tablet PC este cu adevărat un gadget care ne-a stârnit invidia. Dispozitivul folosește noi tehnologii, cum ar fi sistemul "digital ink" și recunoașterea scrisului, pentru a emula cât mai mult experiența unui caiet normal. Cu câteva diferențe esențiale: un caiet normal nu este atât de îndeaproape înrudit cu PC-ul și este mult mai ieftin.

Tablet PC are o placă de bază Apollo 2002, un procesor C3 EBGA la o viteză încă neprecizată și o placă video Savage Twister DDR (AGP 2X). Ecranul de 10,5" este completat de o ieșire TV-Out, iar pe partea de sunet Tablet PC este deservit de un chipset AC97 cu ieșire pentru speaker intern și căști și intrare pentru

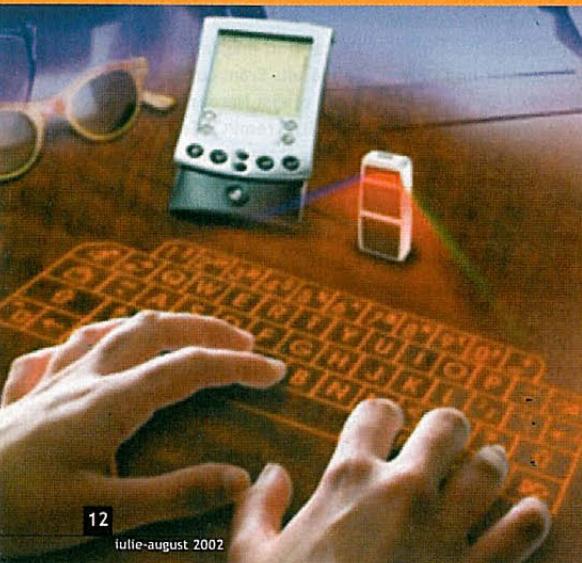


VIA Tablet PC

Urmașul grațios al laptop-urilor

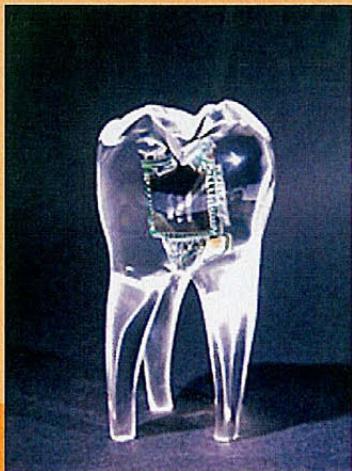
microfon. Pe partea de conectivitate nu îl lipsește mai nimic: Ethernet, PCMCIA, FireWire, USB și IrDA. Sistemul de operare este o versiune specială de Windows XP Professional.

Lipsa majorității cablurilor necesare unui PC obișnuit, posibilitatea de digitizare a scrisului, procesorul cu consum mic și care emite mai puțină căldură sunt avantaje care recomandă acest gadget celor ce caută un PC mobil versatil și eficient.



MIT Digital Tooth

Măseaua de minte



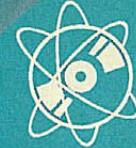
► Ultima descoperire a laboratoarelor MIT, ramura europeană, este un receptor wireless ce poate fi montat într-un dinț. Cei înclinați către implanturi biotecnologice vor putea în viitorul apropiat să beneficieze de avantajele telecomunicațiilor prin intermediul propriului corp. Receptorul din dinț le va permite să asculte postul favorit de radio, să audă soneria ceasului fără să mai trezească și pe alții din casă și eventual să primească mesaje vocale fără telefon. Operațiunea de implantare este una de rutină, iar după instalare, sunetul va călători prin mandibulă către oasele urechii prin intermediul rezonanței osoase. Acest lucru se va petrece, conform afirmațiilor producătorilor, la nivel molecular, deci veți fi singurii care veți "auzi voci", intimitatea fiind respectată. Singura problemă, în opinia noastră, este necesitatea prezenței unui telefon mobil modificat sau a unui alt dispozitiv special care să preia apelurile de la distanță și să le trimită către dinț.

Toshiba Gigabeat

Concurrent redutabil pentru iPod

► Cu ochii pe succesul MP3 Player-ului de la Apple, Toshiba s-a grăbit să creeze un dispozitiv similar. Rezultatul este Gigabeat, un MP3 player cu dimensiuni ceva mai mari decât iPod, din cauză că hard-disk-ul de 5GB pe care îl utilizează poate fi scos și montat pe un laptop sau pe un alt dispozitiv ce suportă interfață PC Card. Hard-disk-ul are dimensiuni de 1.8", la fel ca cel pe care îl folosește Apple în iPod și care este construit tot de Toshiba. Gigabeat se asemănă și ca design cu iPod, diferența fundamentală fiind că dispozitivul de la Toshiba folosește pentru transfer standardul USB 2.0, care permite copierea echivalentului unui CD plin cu MP3-uri pe hard-disk-ul intern în mai puțin de 30 de secunde. De reținut că Apple susține că iPod face același lucru în 10 secunde folosind standardul FireWire.

Toshiba va vinde acest dispozitiv la un preț de aproximativ 400\$, urmând să ofere spre vânzare și hard-disk-uri portabile de



MC&CD MEDIA
www.ergona-mccd.ro

LALELE ȘI PLĂCI DE BAZĂ

O viziune magică în Olanda

contactul direct cu liderii industriei IT



1 Am fi preferat o călătorie cu trenul, dar avionul este mai rapid chiar dacă aparent mai nesigur.



2 Castelul medieval din Zeist, locul pe care gazdele noastre l-au ales pentru desfășurarea evenimentului.



3 O sală mai potrivită pentru o serată muzicală din secolul XVIII decât pentru o lansare. Totuși de aceea, lansarea a avut loc în podul castelului.

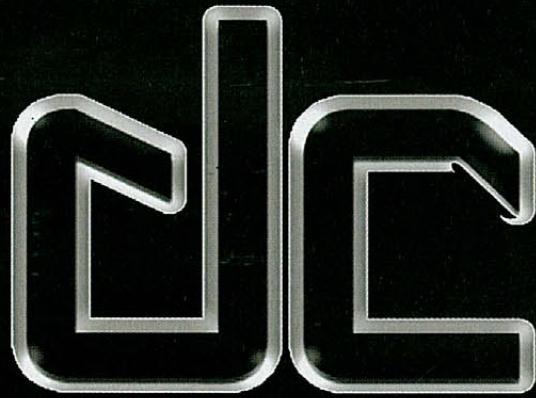
O LANSARE de produs hotare trebuia să fie ceva deosebit, astfel încât am acceptat bucuros invitația Chaintech de a participa la un eveniment ale cărui detalii le țineau în mare parte secrete. Zborul spre Olanda a fost lipsit de evenimente, ceea ce uneori poate fi o binecuvântare, un mic ocol gratuit până la New York nefiind, desigur, dorința nimănui. Colegi mei de banchetă, Kareem Al-Khaza și Ali Ben-Hamas patronii unui sexy bar din 1 Mai, au fost priviți cu suspiciune, însă nu s-au îndeleptnicit cu nici o activitate suspectă în timpul zborului. Cu excepția faptului că nu au mâncat nimic, dar cine îi poate acuza pentru asta atunci când cunoaște calitățile culinare ale meselor servite în avion?

În Olanda gazdele noastre de la Chaintech au reunit grupul de vizitatori din întreaga Europă (mai mult de 50 de distribuitori locali și 45 de jurnaliști europeni, plus încă doi de sămânță din Statele Unite) și ne-au transportat cu autocarul către castelul Slot din Zeist, unde urma să aibă loc marea lansare. Combinata distonantă castel medieval-tehnologie modernă nu mi s-a părut foarte bine aleasă la început, dar pe măsură ce prezentările se derulau, impresia de nepotrivire a dispărut. În acest sens am fost ajutat indirect și de o cucoană roșie în obrajii și îmbrăcată într-o crinolină ramforzată cu sărmă, ce servea vin vechi de cel puțin 10 ani în pahare pe care o asistentă î le tot legă cu sfuri aurite de spatele rochiei. Pentru o clipă mi-am imaginat consecințele unei aşezări bruse pe scaun, pentru ca aproape imediat să realizez că respectiva animatoare stătea deja pe un scaun, mascatabil de clopotul rochiei de epocă.

După rătăciri prin meandrele unor coridoare întunecoase și pe scări ce scărătau lugubru, am ajuns într-un soi de pod amenajat pentru principalul eveniment al serii, care s-a dovedit a fi lansarea noilor game de plăci de bază Chaintech: Summit, Apogee și Zenith. Pentru a pigmenta evenimentul, organizatorii au închiriat serviciile unui

iluzionist care, conform prezentării, era corespondentul local al lui David Copperfield. Spre dezamăgirea mea, desigur, am stat în primul rând și am și făcut o mulțime de fotografii, nu am reușit să surprind secretele scămarilor. Pentru a-mi păstra o urmă de respect de sine, prefer să pun acest lucru pe seama abilității ieșite din comun a iluzionistului. Despre care, după un scurt interrogatoriu, am aflat că avea 28 de ani și era un jucător infocat de Quake III și CounterStrike, în putinul timp liber pe care îl avea între spectacole. Oricum, intentionat sau nu, scenele de magie puteau fi legate destul de bine de conținutul prezentărilor pe care le introduceau. Prima dintre ele putea fi încadrată cu o marjă destul de mare de eroare în categoria "Surpriza din cutie". Și prezentarea ce i-a succedat a fost în aceeași linie conceptuală. În fiecare cutie din nou-lansata gamă Apogee se găsește un bundle generos, compus din trei ATA rounded cables în valoare de 10 euro bucata, cutia CBox, un dispozitiv ce mută porturile USB 2.0 și audio în partea din față a carcasei, căștile Body Theater ce emulează un sistem 4.1, patru CD-uri cu driveri, un GUI Linux și jocuri.

După o scurtă introducere făcută de Geert van Dijk, directorul Chaintech Europa, noua linie de plăci de bază de la Chaintech ne-a fost prezentată de Daphne Su, vicepreședintele Chaintech Computers, o orientală băiețoasă ce compensează faptul că era mică de statură printr-un entuziasm contagios. Ea a fost cea care ne-a explicat că Apogee ("apogeu", n.n.) este punctul cel mai îndepărtat -la care poate ajunge un corp ceresc față de pământ - și deci simbolizează un produs foarte avansat, care nu poate fi depășit. Decât de cele din gama Zenith, care, evident, este punctul culminant, culmea culmilor, limita maximă. Nu mi-a fost deloc de ajutor în procesul de înțelegere faptul că și Summit, termenul pentru gama "entry-level" înseamnă "culme". Și nici că Apogee se scrie cu "E"-uri care sunt de fapt litera Sigma în alfabetul



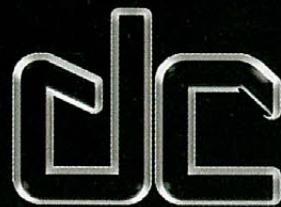
DEPOZITUL DE
CALCULATOARE

DACA NU VĂ PREZENTATI
LA DEPOZITUL DE CALCULATOARE

IN Cel mai scurt timp

VETI MURII...

... DE CIUDA FIINDCA PIERDETI CELE MAI TARI
OFERTE DE LA EDISON INCOACE.



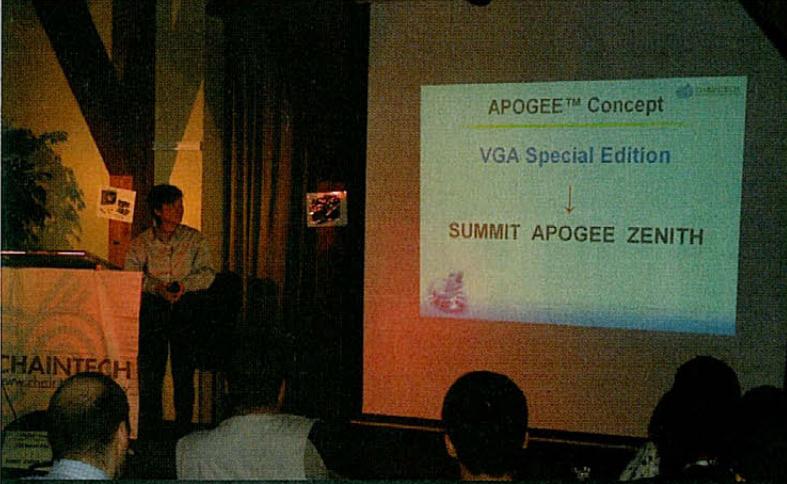
Stirbei Voda 172, Bucuresti
Tel: 01-221.73.77
Fax: 01-221.73.75 www.ITshop.ro
e-mail: e-marfa@depozituldecalculatoare.ro



4 Era cât pe ce ca podul să se dovedească neîncăpător pentru cei peste 100 de invitați din Europa și restul lumii.



5 Magicianul își face apariția pentru prima scămarorie a serii, dând tonul pentru prima prezentare Chaintech.



6 Noua gamă de plăci Apogee ne este prezentată în detaliu și ni se spune și câte ceva despre gama Zenith.



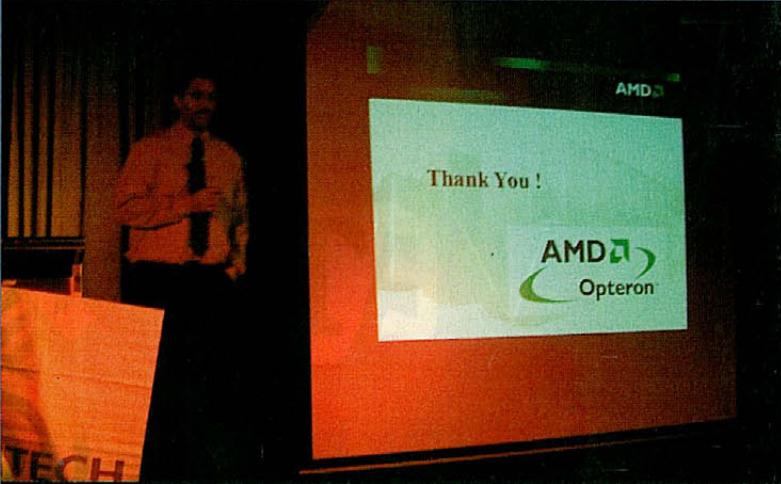
7 Asistenta magicianului este îngheșuită într-un coș și trecută printr-o probă de foc. Din fericire, supraviețuiește.



8 Drew Henry de la NVIDIA intervine pentru a ne prezenta avantajele nForce2, cu nume de cod Crush.



9 Imperturbabile, cele două asistente drăgălașe îl trag în țepă pe magician. Din fericire, și acesta supraviețuiește.



10 Christian de Gier, de la AMD, face publicitate masivă noilor procesoare K8 și Opteron, fără a ne da însă prea multe detalii.



11 Singura scămarorie pe care chiar nu am reușit să ne-o explicăm a fost totodată ultima și cea mai spectaculoasă.

"Summit va cuprinde majoritatea plăcilor care au fost produse deja. Apogee va prelua sarcina noilor apariții, iar Zenith va desemna pur și simplu clasa de lux a plăcilor de bază"

contactul direct cu liderii industriei IT

grecesc, pentru a evita problemele de copyright cu diferite firme de software și hardware care îl mai folosesc, pentru a simboliza aproximativ aceeași idee. Important este că ordinea ierarhică este Summit, Apogee, Zenith. Summit va cuprinde majoritatea plăcilor care au fost produse până în acest moment. Apogee va prelua sarcina noilor apariții, iar Zenith, fără a aborda modele noi, va desemna pur și simplu clasa de lux a plăcilor de bază, cu toate opțiunile posibile și, evident, cea mai bună performanță.

Prima placă din gama Apogee este 7VJL, prezentată în cadrul acestui număr, la rubrica de teste, unde veți vedea de ce ne-a impresionat în mod plăcut. Totodată ea este marcată de culoarea galbenă, dedicată de Chaintech platformelor AMD. Culoarea verde, conform unei logici pe care organizatorii nu au putut să ne-o explice, este rezervată pentru platformele Intel. Această dualitate coloristică se păstrează și în gama Zenith, care se diferențiază însă prin bonusuri de tipul AGP 8X, interfață FireWire și Serial ATA, noul standard pe care totuși îl așteaptă cu nerăbdare. Evident că plăcile din această gamă vor apărea abia la sfârșitul acestui an.

Au urmat prezentările invitaților speciali, reprezentanți ai NVIDIA și AMD. Drew Henry, de la NVIDIA, a fost precedat de o scamatorie în care una dintre apetisantele asistente ale iluzionistului a fost înghesuită într-un cos conic de răchită, după care instinctul de supraviețuire i-a fost testat prin străpungerea coșului cu tepușe înflăcărate și alte obiecte ascuțite. Ceea ce, printr-un salt de imagine, poate fi comparat cu anunțul noii serii de plăci nForce2, cu nume de cod "Crush" ce au înghesuit un GeForce4 MX ca chipset grafic integrat pe o placă de bază și așa supraîncărcată cu opțiuni.

Potibilitățile plăcii, instalate pe un laptop special, au fost demonstre elocvent cu un demo tehnologic și apoi prin conectarea unei camere video la laptop și defoormarea/aplicarea de efecte în timp real asupra fluxului video.

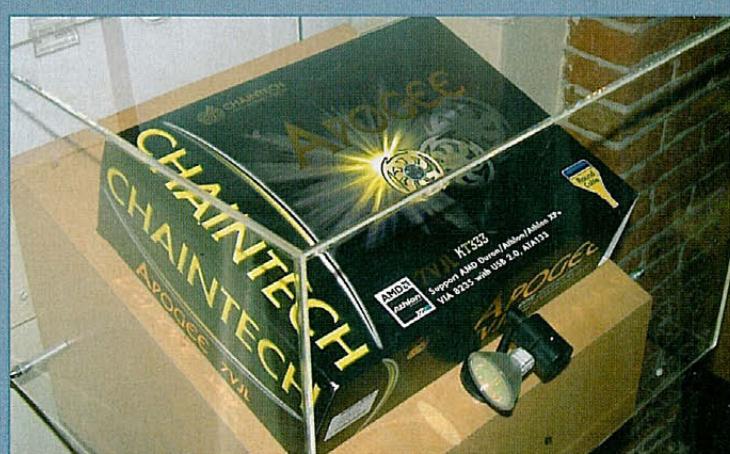
A urmat apoi AMD, cu prezentarea noilor K8 și Opteron. Iluzionistul a venit și el cu două asistente, care l-au tras foarte spectaculos în țepă (într-o sabie, ca să fim mai exacti). Dacă ne gândim în continuare că există o similaritate între trucurile magicianului și prezentare, ce ar trebui să înțelegem din asta? Sperăm că au vrut să arate că AMD va fi ca un junghi în coasta lui Intel și nu că noile procesoare sunt o mare țepă.

Prezentarea propriu-zisă, făcută de Christian de Gier, Channel Sales Manager AMD, a fost destul de seacă și evazivă, evitând problemele cu adevărat interesante, ceea ce era de așteptat din partea unui manager de vânzări. Totuși, s-au confirmat zvonurile privind includerea unei părți semnificative din core logic în K8, care poate prelua astfel multe din facilitățile unui Northbridge. AMD Opteron, deși nu foarte pasionant pentru utilizatorii obișnuși, îl-ar putea pune probleme lui Intel pe partea de servere, pentru că este un hibrid 32/64bit ce păstrează compatibilitatea cu aplicațiile existente. De asemenea, pentru configurațiile de opt procesoare, AMD a găsit o metodă de a le aranja astfel încât unul să nu fie la o distanță mai mare de două procesoare față de oricare altul. Deși poate parea inutilă, această aranjare se transpune în viteză sporită, afirmă AMD.

Totuși, deși anunțate cu mare pompă, aceste două procesoare sunt încă departe de producția de masă și nu vor ajunge pe piață decât cel mai devreme la sfârșitul acestui an.

Ceea ce înseamnă că mai avem ceva de așteptat până ce vom vedea rezultate palpabile în această direcție.

Concluzia acestei vizite nu este greu de tras: cu cel mai puțin subiectivism posibil, putem spune că Chaintech este o firmă care se străduiește mult mai mult decât celelalte să își construiască o imagine, oferind o mulțime de bonusuri cu fiecare placă de bază pentru a câștiga chiar și cel mai mic avans în fața unor competitori care vând practic un produs aproape identic.



12

Primul exemplar din seria Apogee este plasat la loc de cinste undeva în crama castelului.



13

Pauză de țigară în curtea castelului pentru cei care au găsit drumul afară din crama sau restaurant.



14

E timpul să ne întoarcem acasă. Este o dimineată însorită, însă avionul ne așteaptă.

De vorbă cu Chaintech despre nForce2, K8 și planuri de viitor

interviu



► Care este poziția Chaintech pe piața românească? Câte plăci ati vândut în România? Credeți că este o piață profitabilă? Ne-am creat de câțiva ani o situație bună în România împreună cu distribuitorul nostru Comrace. O pozițare exactă pe piata românească nu poate fi precizată în această perioadă. Există și sușiuri și coborâsuri. Recesiunea de care suferim și noi și ceilalți producători a tulburat destul de mult piata. Cu noul nostru trend pentru plăci de bază ne așteptăm să câștigăm un segment mai mare de piata în luniile următoare. Am înregistrat deja un răspuns entuziat pe piata internațională pentru noile modele de plăci de bază. Numărul de unități vândute anul trecut a fost de 10.000 pentru plăci de bază și 3.000 pentru plăci video. Anul acesta sperăm să ne dublăm vânzările datorită introducerii noii game și a diferitelor promocii pe care le-am inițiat.

■ Care este poziția Chaintech pe piata internațională? Cum vă situați în comparație cu ASUS, Gigabyte sau MSI din punct de vedere al valorii și performanței oferite utilizatorului? În principal, de ce am alege Chaintech în defavoarea altei mărci?

Poate că piața internațională avem segmente de piata distincte. Cel mai important este în Europa. De ce? Pentru că biroul nostru din Olanda are vorbitori pentru aproape orice limbă europeană, ceea ce înseamnă că este mult mai ușor să facem afaceri cu clienții noștri din Europa. Sediul central al companiei este în Taiwan și vindem destul de mult și pe piata din Asia și pentru marii integratori. Avem integratori și în Europa, dar aici principala sursă de venit sunt distribuitorii. Dacă ne comparăm cu ASUS, MSI și Gigabyte,

Guus Spruijt, Chaintech Marketing Manager pentru Europa

trebuie să spun că deși există diferențe, practic vindeam aceleși produse. Segmentele de piata ocupate de ASUS, MSI și Gigabyte sunt mult mai mari. Însă Chaintech are o strategie individuală și vom ajunge la nivelul lui Gigabyte într-un an sau doi. Ne concentrăm mai mult să facem cunoscută marca Chaintech decât să creștem numărul vânzărilor directe, vânzări care vor crește și ele în cele din urmă, și dacă vă uități la nouă Apogee, puteți vedea că am făcut deja o treabă bună.

De ce Chaintech? La începutul anului aș fi spus "flexibilitate și un raport bun performanță pret", dar acum e de ajuns să spun "aruncăți o privire asupra nouului nostru Apogee 7VJL".

■ Chipset-uri sunt multe: VIA, SiS, Intel, ALi. Pe care puneti accentul și de ce?

În segmentul P4 ne concentrăm火rește pe Intel. În ceea ce privește AMD, VIA este pe primul plan, pentru că au dovedit deja că pot produce chipset-uri rapide și de încredere.

■ Ce impact credeți că va avea K8?

Cu K8 nu vom mai avea nevoie de Southbridge. Este acesta un soc pentru piata? Nu prea cred. Cred că va avea același efect ca și trecerea de la P3 la P4. Va fi mai rapid și va avea mai multe opțiuni utile. Oamenii nu vor trece prea repede de la K7 la K8, intrarea pe piata făcându-se lent.

■ Cum vedeti viitorul plăcilor de bază cu chipset-uri integrate, nForce cu GeForce4 MX de la NVIDIA și Zoetrope de la S3/VIA pe drum?

"Dacă ne comparăm cu ASUS, MSI și Gigabyte, trebuie să spun că deși există diferențe, practic vindeam aceleși produse."

Dacă privim atenții nForce2 de la NVIDIA, putem vedea că este un produs excelent. În trecut plăcile cu chipset grafic integrat nu erau foarte populare din cauză că nu beneficiau de slot AGP. În prezent putem folosi partea de grafică integrată și celelalte opțiuni (USB 2.0, FireWire) și când considerăm că chipset-ul grafic nu mai face față îl putem înlocui cu o placă video, pe aceeași placă de bază. Cred că va fi un produs care va atrage foarte mulți cumpărători.

■ Am fost impresionati de gama Apogee și suntem nerăbdători să vedem primele exemplare din gama Zenith. Ce plăci vor face parte din ea și cărui segment de piata se adresează?

Modelele Zenith sunt plăci full option pentru entuziaști și pentru utilizatorii care stiu ce vor. Asta înseamnă câteva opțiuni suplimentare față de gama Apogee. Acestea sunt conectare FireWire, RAID, chipset KT400 și CBox 2 - panou frontal de 5.25" cu Smartcard reader inclus, port infraroșu și un display de diagnostic cu LED-uri. După cum am spus, o placă full option. Cu ea întîmpin utilizatorii și entuziaștii din segmentul "high-end".

■ Dați-ne câteva detalii despre modulul de overclocking. Când va fi gata? De ce incurajați overclocking-ul?

Mulți producători de plăci de bază fac overclocking cu jumperi sau din BIOS. Chaintech a creat un modul care face acest lucru software, nu hardware. Acest soft vă dă posibilitatea să supratactați procesorul, portul AGP, FSB-ul și memoria. Dacă supra-supratactați sistemul din greșelă, programul va reseta calculatorul și va reveni la setările normale. Nu credem că va avea un mod automat, dar poate că acest lucru va fi posibil pentru plăcile din gama Zenith. Softul va fi gata în câteva săptămâni și va putea fi downloadat și de pe site-ul nostru.

■ Care sunt planurile de viitor ale Chaintech? Desigur că celul nostru final este să devinem numărul trei sau chiar numărul doi pe plan mondial în ceea ce privește plăcile de bază, dar cel puțin pentru 2002 este mai important pentru noi să facem cunoscut numele Chaintech. În 2003 vom încerca să facem produsele din gamele Apogee și Zenith mai atractive pentru piata plăcilor de bază. Vom continua să vă surprindem cu produse inovatoare și vom încerca să rămânem printre primii în acest domeniu.

Cea mai mică distanță între două puncte este...

linia care-ți place!



Încearcă
noile linii de radiocasetofoane

FunLine și T-Line

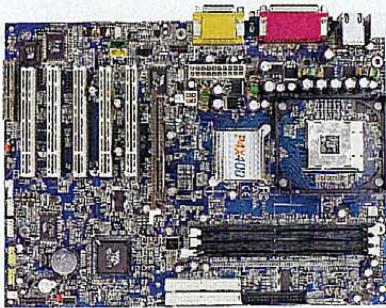
BLAUPUNKT
Un punct în plus pentru mașina ta.

ULTIMA ORĂ

Produsele care merită toată atenția

VIA P4PB 400

Prima placă de bază cu AGP 8X pentru P4



Pe data de 10 iulie 2002 VIA a anunțat P4PB 400 care are la bază chipset-ul P4X400 pentru procesoarele Pentium4.

Performanțele excelente ale chipset-ului P4PB 400 sunt susținute de suportul pentru AGP 8X ce oferă posibilitatea de a beneficia de performanțele plăcilor video de ultimă generație, cu DDR400/333 și FSB de 533MHz pentru o lățime de bandă de 3200MB/s. P4PB 400 oferă facilități deosebite de conectare prin USB 2.0, IDE ATA/133, IEEE 1394, 10/100LAN și prin conectorul Smart Card. CODEC-ul audio VIA VT1616 oferă un sunet de calitate pe 6 canale. Conectivitatea network este obținută cu ajutorul controler-ului Fast Ethernet VIA Rhine III VT6105M.

www_via.com.tw

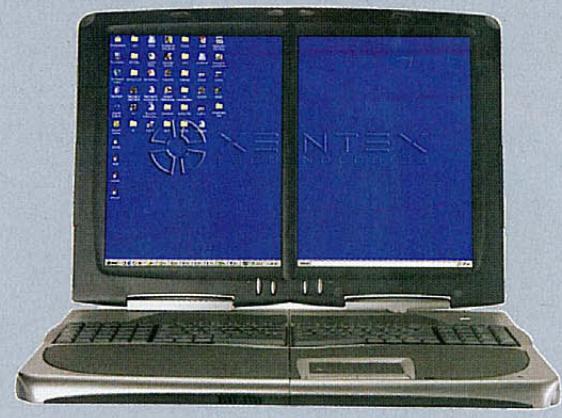
Flip-Pad Voyager

Un nou pas în evoluția computerelor

Bazat pe un procesor AMD Athlon, Flip-Pad Voyager oferă flexibilitate maximă prin designul intelligent care dă posibilitatea de afisare pe două ecrane LCD Dual 13,3", iar dotările excelente cuprind modem cu interfață Mini PCI AC97 CODEC, FireWire IEEE1394, CD-ROM 24X (optional

DVD-ROM 8X) și un adaptor SVGA SMI 721 cu 8MB memorie. Flip-Pad Voyager este dotat cu o baterie Li-Ion de 1350ma și are o greutate totală de 6KG. A obținut certificare Microsoft WHQL pentru Windows 2000 și XP.

www.xentex.com

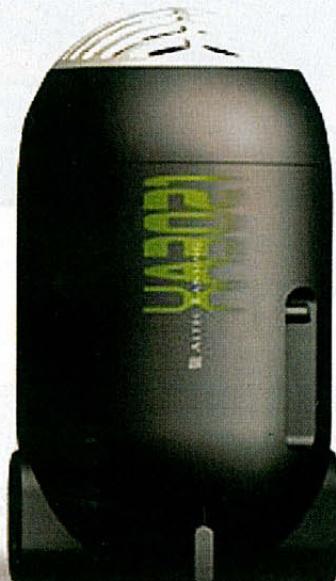


Altec Lansing XA3021

Sistemul de boxe care-ți lipsește

XA3021 este un produs nou de la Altec Lansing reprezentat de un subwoofer și doi sateliți cu un design modern conceput pentru a oferi o acustică de calitate și o flexibilitate excelentă. Puterea maximă totală este de 40W RMS, iar frecvența de răspuns se situează între 35Hz și 18Khz. XA3021 include controlul nivelului de bașă, înalte și a volumului care poate fi ajustat și cu ajutorul unei telecomande. Sateliți sunt ecranați magnetic. Pentru o instalare corectă și ușoară cablurile sunt notate pe baza colorilor. XA3021 este recomandat pentru sistemele de jocuri video, DVD playere, MP3 playere, CD playere și alte surse audio.

www.alteclansing.com



ECS i-Buddie XP

Notebook cu Athlon XP

ECS i-Buddie XP este un descknote ce reprezintă o a doua versiune care are la bază un procesor Athlon XP. i-Buddie folosește un procesor Intel Celeron. i-Buddie XP are ca placă de bază o variantă proprietară (L750M) bazată pe chipset-ul SiS740. Display-ul este TFT-LCD de 14.1" cu rezoluția maximă de 1024X768 la 16,7 milioane de culori. Conectorii disponibili sunt: un port Parallel, un port serial, un conector VGA, 4 porturi USB, un port IrDA, un conector Line-Out (S/PDIF), un conector RJ45 și un conector S-Video TV-Out.



www.ecs.com.tw

Primul integrator pentru VIA P4X400

Soltek Glacier Silver SL-85ERV are la bază chipset-ul P4X400

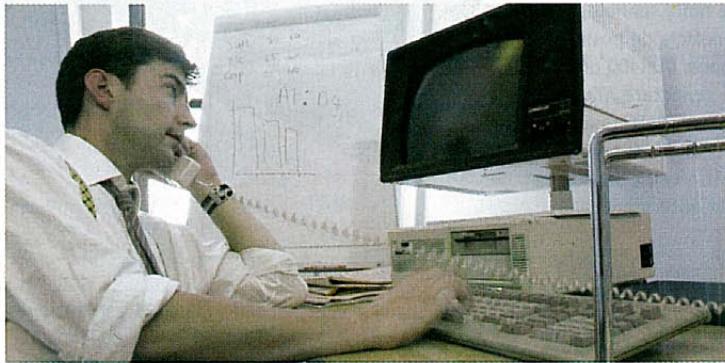
După VIA, Soltek este primul integrator al chipset-ului P4X400 pentru procesoarele Pentium4. Familia de plăci de bază rezultate va fi formată din două modele, Glacier Silver SL-85ERV și Glacier Silver SL-85ERV-L. Vă reamintim că chipset-ul P4X400 include suport pentru FSB de 400MHz și AGP 8X.

www.soltek.com

Intel și ultimii 25 de ani

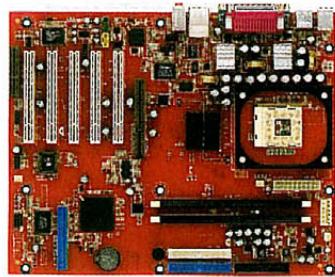
Intel celebrează PC-ul cu numărul 1 miliard

1 iulie 2002 - Intel a celebrat un moment important în istoria industriei IT prin livrarea pe piață a PC-ului cu numărul 1 miliard, potrivit anunțului făcut de compania Gartner Dataquest. Aceasta este o realizare extrem de importantă în istoria unei industrii care a transformat lumea în ultimii 25 de ani. Primul computer care s-a bucurat de succes pe piață și a fost disponibil pe scară largă, Altair, a fost lansat în 1974, fiind echipat cu un chip Intel 8080. Contribuția Intel în evoluția procesării personale a început însă cu trei ani înainte de acest moment, prin inventarea în 1971 a primului microprocesor. www.intel.com



MSI 850E Max

PC2PC Bluetooth și 533MHz FSB



comunicații wireless PC2PC Bluetooth, standard-ul USB 2.0, suport pentru 2GB de memorie RAMBUS și optional lan-on-board. La cerere, placa poate fi livrată împreună cu un kit MSI PC2PC pentru comunicațiile cu alte dispozitive Bluetooth. MSI 850E Max mai oferă și următoarele facilități și utilitate: D-Bracket 2, Live Update 2, Fuzzy Logic 4, i-Speeder și PC Alert III. MSI are o experiență de 16 ani în domeniul proiectării și producției de plăci de bază și este certificată ISO 9001 și ISO 14001.

www.msi.com.tw

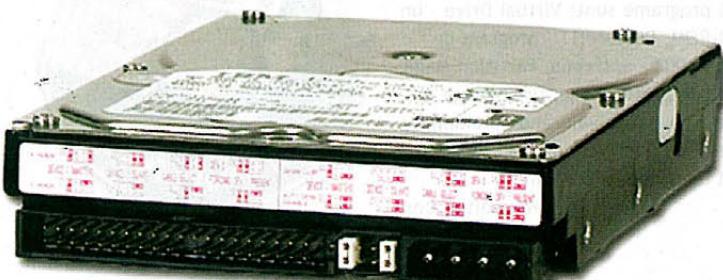
Pe 10 iulie 2002 MSI a lansat una dintre cele mai dotate plăci de bază cu chipset Intel 850E care suportă FSB de 533MHz pentru procesoare Intel Pentium4 cu socket 478. Placa include noua tehnologie pentru

IBM Deskstar 120GXP

Medii de stocare "spațioase"

IBM Deskstar 120GXP este momentan una dintre cele mai bune alegeri pentru un upgrade de hard disc, oferind rate susținute de transfer a datelor și o capacitate

foarte mare. Este un hard disc recomandat atât pentru stocarea de fișiere audio și video, cât și pentru utilizarea intensă a aplicațiilor de birou sau jocuri. www.ibm.com



Nokia 7650

Telefonul care fotografiază

Nokia 7650 este un telefon deosebit care integrează o cameră foto digitală ce te ajută să captezi imagini și apoi să le trimiti unui prieten cu ajutorul funcției MMS (Multimedia Messaging). Imaginele pot fi capturate la rezoluția maximă de 640x480 și pot fi stocate într-o memorie DRAM de 3,6MB. Conectivitatea wireless este asigurată prin infraroșu și Bluetooth. Nokia 7650 folosește ca sistem de operare Symbian OS cu suport pentru MIDP JavaTM. Partea de telefon este Dual Band-GSM 900/GSM 1800 și EGSM 900/EGSM 1800. GPRS este convenabil pentru utilizarea unor servicii mobile ca MMS și e-mail la o viteză de 40,2KB/s. Greutatea este de 154 de grame, iar diferitele accesorii sunt distribuite împreună cu telefonul în funcție de țara în care va fi vândut. www.nokia.com



EXPLOREAZA UNIVERSUL CONNECTUS



ASTECH SOLUTIONS

Laborator Personal + Calculator Personal = Experiență Personală



Un produs CONNECTUS constituie o interfață inteligentă între individ și societate fiind astfel structurat încât să permită

- transferul de cunoștințe noi către individ,
- stimularea creațivității individului și valorificarea rezultatelor la scară socială,
- adaptarea continuă a lăăărului la cerințele unei piețe dinamice.

www.astech.ro

AsTech Solutions

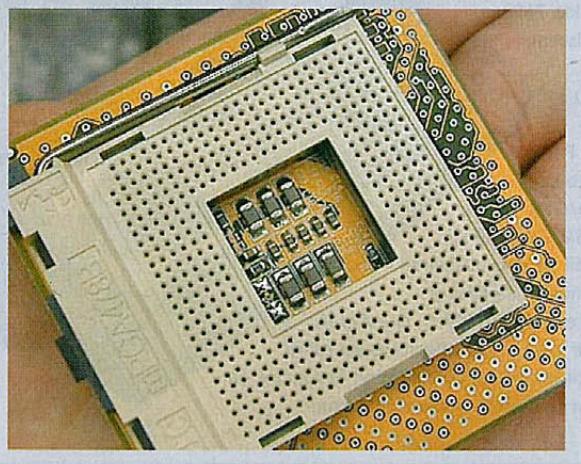
str. N. Constantinescu nr. 12, bloc 15, sector 1,

Tel./Fax: 021-2314436, 0723164671, 0723164670

Converter P4 423 pini la 478 pini

Soluție salvatoare pentru plăcile cu socket 423 pini

În acord cu site-ul japonez Akiba PC Hotline, mai multe firme de profil din Japonia vor avea pe lista de produse vândabile un adaptor pentru procesoarele Pentium4 - 478 pini prin care va fi posibilă utilizarea lor pe mai vechile plăci de bază cu socket 423 pini. Simpla folosire a adaptorului nu este suficientă, ci trebuie verificată compatibilitatea plăcii de bază și a BIOS-ului în special cu procesoarele de tip Northwood. Prețul unui asemenea adaptor pe piata japoneză va fi de 35\$ și se așteaptă ca în curând să fie disponibil în magazinele din întreaga lume.



Blade Monster Xabre 400 128MB

AGP 8X cu Xabre 400 de la Joytech

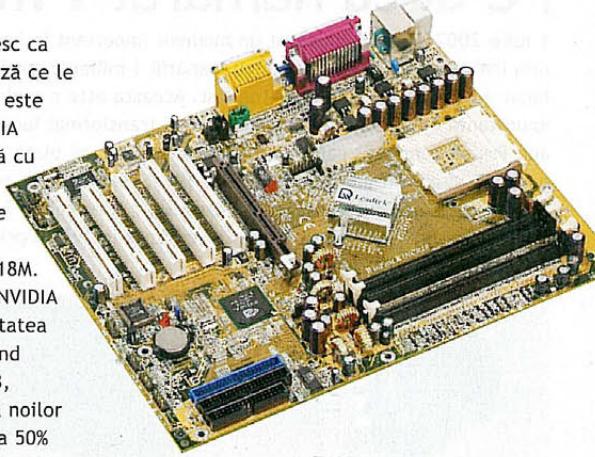
Blade Monster Xabre 400 este o placă video cu 128MB DDR ce are la bază chip-ul grafic Xabre 400 de la SiS. Chip-ul Xabre 400 aduce suport pentru AGP 8X și multe alte funcții menite să îmbunătățească imaginea și viteza de procesare. Cele mai importante funcții proprietare suportate de Xabre 400 sunt: Pixelizer - care mărește contrastul la suprafața texturilor pentru obținerea unei realități virtuale sporite în jocuri și FMC (Frictionless Memory Control) care îmbunătățește eficiența accesului la memorie după o utilizare îndelungată. Cu 250MHz pentru procesor și 500MHz pentru memorie placă oferă accelerare maximă având suport total pentru DirectX 8.1, Pixel Shader 1.3 și OpenGL 1.3 ICD. www.joytech.com



Leadtek Winfast K7NCR18G

Este lansarea nForce2

Odată cu noile generații de chipset-uri de la NVIDIA era firesc că primele anunțuri de plăci de bază ce le utilizează să fie făcute. Leadtek este unul din partenerii oficiali NVIDIA pentru lansarea plăcilor de bază cu chipset NFORCE2 și astfel compania a prezentat 3 plăci de bază ce oferă această soluție: K7NCR18D, K7NCR18G și K7NCR18M. Beneficiind de noile tehnologii NVIDIA plăcile vor beneficia de posibilitatea utilizării memoriei DDR400 oferind posibilități de conectare ATA133, USB2.0 și Firewire. Performanța noilor plăci este apreciată a fi cu circa 50% mai mare decât a celor bazate pe soluțiile NVIDIA anterioare.

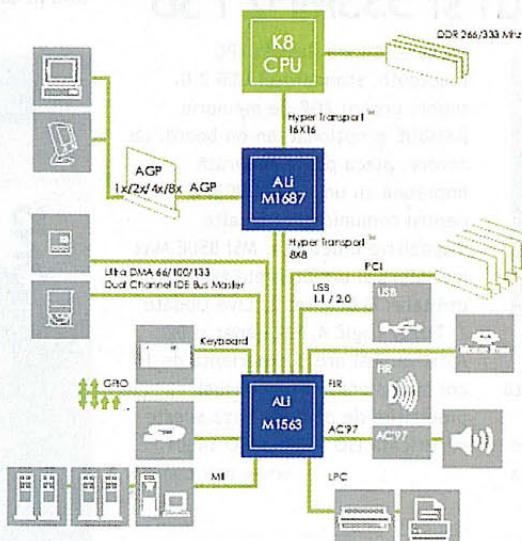


ALi K8 chipset - M1687 + M1563

ALi suportă linia K8 cu un nou chipset

M1687 este noua generație de Northbridge de la ALi care oferă performanțe mari la un preț avantajos pentru sistemele ce vor fi construite pe baza procesoarelor K8. Chipset-ul integrează tehnologia HyperTransport care ajută la obținerea unei lățimi de bandă de 6,4GB/s pentru interfața cu procesor și 1,6GB/s pentru interfața cu Southbridge. M1687 cuplat cu M1563 (Southbridge) oferă o soluție completă și ieftină pentru integratorii de sisteme. M1563 integrează AC-Link Host Controller, 2 canale dedicate Ultra ATA 66/100/133 IDE, USB 2.0/1.1 cu 6 porturi în total, Fast Ethernet și HomePNA 1.0, 2.0, MAC layer și interfață HyperTransport.

www.ali.com.tw



5 programe complete care valorează 325\$

Soltek îmbunătățește dotarea software a plăcilor de bază

Soltek va adăuga încă un program la pachetul software ce este livrat împreună cu plăcile sale de bază. Cele 5 programe sunt: Virtual Drive - un emulator de CD-ROM, RestoreIT! - program de backup, PC-Cillin 2002 - antivirus, Partition Magic 6.0 SE - program de partitionare, DriveImage 4.0 - program de backup, toate valorând aproximativ 325\$. Programele vor fi versiuni complete și vor avea un manual de utilizare în 8 limbi.

www.soltek.com



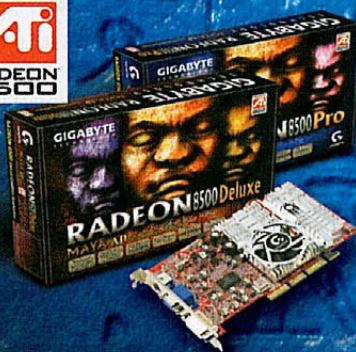
Open Your Eyes

— and see the difference. —

The combination of Gigabyte's ability to design and ATI's industry-leading graphics is very hard to beat.

KY Ho, Chairman and CEO,
ATI Technologies Inc.

RADEON MAYA Series



RADEON 8500 Series MAYA 3D Graphics Accelerator

AP64D-H 64MB
RADEON 8500 DDR AP128DG-H 128MB
RADEON 8500 DDR AP64D 64MB
RADEON 500LE DDR

- Powered by ATI RADEON™ 8500 Series Graphics Engine
- Advanced Cooling Feedback System
- V-Tuner For Hardware Monitoring / Overclocking
- HYPER Z™ II technology Increases memory bandwidth up to 11 GB/sec
- Supports DDR SDRAM memory at 275 MHz, providing 8.8 GB/sec of memory bandwidth
- Improved RAMDAC speed of 400MHz

V-tuner

Hardware Monitoring & Overclocking Utility



- Showing All Information of VGA Card by Single Step
- Easy To Speed Up Your Performance

6 Valuable Games Inside

Hardware Monitor

V-Tuner Over-clock Utility

2-View

DVI-I TV-out

DDR Memory



RADEON 8500 Deluxe AP128DG-H

- Powered by the RADEON™ 8500 GPU for advanced 3D graphics
- HYPER Z™ II technology Increases memory bandwidth up to 11 GB/sec
- Supports high-speed double data rate DDR memory at 275 MHz, providing 8.8 GB/sec of memory bandwidth
- 165 MHz Integrated TMDS transmitter supports panels up to UXGA (1600x1200) resolution
- Improved RAMDAC speed of 400MHz
- Better visual quality with minimal performance degradation



RADEON 7500 AR64DG

- Powered by the ATI RADEON™ 7500 GPU with 64MB SDRAM
- ATI HYPER Z™ Increases graphics memory bandwidth
- CHARISMA ENGINE™ supports full Transformation, Clipping and Lighting (T&L)
- Support V-Tuner For Hardware monitoring / Overclocking
- 6 Games Inside
- Provides DVI-I and TV-out connector



RADEON 7500 AR64S-H

- Powered by the ATI RADEON™ 7500 GPU with 64MB SDRAM
- ATI HYPER Z™ Increases graphics memory bandwidth
- CHARISMA ENGINE™ supports full Transformation, Clipping and Lighting (T&L)
- Support V-Tuner For Hardware monitoring / Overclocking
- 6 Games Inside
- Provides DVI-I and TV-out connector



The specification and pictures are subject to change without notice.
All trademarks and logos are the properties of their respective

Any overclocking is at user's risk. Gigabyte Technology will not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other

For more information, please call our distributors:

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

CARO
GROUP
Caro Group srl
Tel: +4021.313.71.09.
313.71.10, 313.71.11
http://www.caro.ro

LVD Tech
A MEMBER OF THE ELEO GROUP
ELKOTech Romania
Tel: +4021.224.60.94/95/96
Fax: +4021.224.60.97
http://www.elko.ro

K TECH
ELECTRONICS
K Tech Electronics
Tel: +4021.224.45.35
Fax: +4021.224.55.87
http://www.ktech.ro

GIGABYTE

GIGABYTE
TECHNOLOGY
www.gigabyte.com.tw

"Recommendation"
PC Achat
Apr. 2002, France

"Best Buy"
PC World
Mar. 2002, Bulgaria

"Editor's Recommended"
PC DIY
Feb. 2002, Taiwan

ROMANIA INSIDE

Evenimentele care contează cu adevărat pe piața IT din România

Tornado - cel mai bun distribuitor retail Microsoft în 2002

Cu ocazia reuniunii partenerilor Microsoft România din 21 iunie, din Mamaia, Tornado Sistems (www.tornado.ro) a fost declarat distribuitorul numărul 1 al produselor retail Microsoft pentru anul fiscal 2002. Deși relația Tornado Sistems cu Microsoft Romania în ceea ce privește distribuția este la început, Tornado fiind distribuitorul cel mai recent autorizat, rezultatele obținute au confirmat poziția de lider pe care Tornado a atins-o în mai puțin de 3 ani de parteneriat cu Microsoft România. Pentru următorul an fiscal, chiar în condițiile unei concurențe acerbe pe piața de profil și acăderii nivelului investițiilor în sectorul IT, Tornado Sistems se așteaptă la o creștere a volumului vânzărilor produselor Microsoft cu peste 40%. Informații suplimentare puteți găsi la www.tornado.ro.

HP oferă maximul de calitate imaginii tridimensionale

Hewlett-Packard Company a lansat noul film HP Premium High-Gloss, alb, un film din poliester, care, utilizat pe noile imprimante HP cu șase culori, oferă cea mai bună calitate a imaginii de la HP. Acest nou tip de film înlocuiește filmul HP Premium Glossy Film, oferind o intensitate spectaculoasă a culorii, ceea ce asigură fotografiilor și imaginilor un aspect realmente tri-dimensional. Datorită stratului microporos original, tipăriturile se usucă instantaneu și capătă un aspect lucios, ca de oglindă. Filmul HP Premium High-Gloss, rezistent la apă, pete și zgârieturi, este destinat aplicațiilor cu manipulare frecventă. Filmul a fost creat special pentru utilizatorii din mediile de afaceri și pentru fotografii profesioniști, pentru care calitatea și durabilitatea optimă sunt de maximă prioritate. www.hp.com.ro

GlobalNET achiziționează firma Eurotel

GlobalNET, unul dintre cei mai importanți distribuitori de telefonie mobilă din România, anunță achiziționarea firmei EUROTTEL, dealer Orange cu o rețea de 10 magazine proprii. Entitatea nou creată devine astfel cel mai mare distribuitor de telecomunicații din România cu o rețea de 30 magazine proprii și 500 de revânzători. În atenția clientilor și a tuturor celor interesați, noul headquarter GlobalNET este situat în Aleea Modrogoan 4, unde în prezent funcționează toate departamentele firmei. GlobalNET este o companie creată în 1997 și unul din principalii parteneri Nokia încă din 1998. În 1999 fuzionează cu Grupul Avenir Telecom, devenind parte a unuia din cei mai importanți distribuitori europeni de telecomunicații. La ora actuală GlobalNET este unul dintre principalii parteneri Orange, având acorduri oficiale de distribuție și service și cu firmele Alcatel, Motorola, General Electric.

www.globalnet.ro



Pe 16 iulie Zapp a lansat pe piață trei noi produse, Z Share Free, Z Online și Z500 Anytime, soluții de comunicare ce răspund celor mai importante și exigențe criterii: controlul costurilor, timp, eficiență și mobilitate.

- Z Share Free este destinat utilizatorilor individuali și segmentului de afaceri reprezentat de întreprinderile mici și mijlocii care doresc să valorifice serviciul de voce în funcție de nevoile lor precum și optimizarea costurilor. Beneficiile acestui produs sunt de a împărți serviciile de voce între 2 sau 3 utilizatori care vorbesc gratuit

LASTING System obține certificarea ISO

Decizia de stabilire și de implementare al unui sistem al calității a reprezentat pentru LASTING System un obiectiv strategic încă din 1999, cand în vigoare erau standardele ISO 9000, modificate ulterior prin ISO 9001. Aceasta schimba fundamental principiile de abordare a managementului calității. Corelat cu actiunea de implementare în cadrul firmei LASTING System a unui nou ERP (Scala), care a schimbat esențial unele din procesele interne, actiune derulată pe parcursul primului semestru al anului 2001, a fost inițiată și actiunea de implementare a sistemului de management al calității având ca nou referential standardul ISO 9001:2000. Efortul comun, dorința de succes și capacitatea întregului personal al firmei LASTING System de a-și coordona actiunile au permis implementarea cu succes a sistemului de management al calității, sistem certificat de către S.C. AEROQ S.A. - membru EOQ, prin certificatul nr. 413/24.06.2002.

Grupul RCS & RDS va intra pe PIAȚA DE TELEFONIE din 2003

Grupul de companii RCS & RDS și-a exprimat intenția de a deveni începând cu anul 2003 operator de telefonie fixă, dorind să ofere servicii de telefonie pentru convorbiri internaționale, interurbane și locale. Companiile grupului RCS & RDS sunt deschise colaborării și îi invită pe cei interesați să le contacteze pentru a discuta posibilitatea de a deveni parteneri pentru servicii de telecomunicații. Grupul RCS & RDS oferă în prezent servicii performante de televiziune prin cablu, Internet și comunicații de date în România, Slovacia și Ungaria.

Noi pachete de servicii de la Zapp

între ei, contractul având un singur titular. Abonamentul include: 175/350/600 minute de convorbiri naționale, 5 SMS pe lună, 1MB transfer de date și acces la Internet, totul într-o factură unică.

- Z Online este soluția optimă destinată celor care utilizează Internetul pentru un transfer mare de date. Z Online oferă o viteză de transfer de până la 153Kbs, (de 15 ori mai mare decât cea oferită de o conexiune dial-up) la o conectare în numai 2 secunde, prin intermediul modemului de mare viteză incorporat, 10 sau 30 ore de navigare pe Internet, posibilitatea de efectua apeluri

telefonice la tarife competitive și control permanent al costurilor, prin tarifare la timp a traficului de date.

- Z 500 Anytime este un produs care se adresează utilizatorilor individuali, segmentului de afaceri reprezentat de întreprinderile mici și mijlocii și liber profesioniști. Cel mai important avantaj al produsului este că poți vorbi oricând (7 zile din săptămână/24 ore) și cu oricine în rețea timp de 500 de minute plătind un abonament de 10 USD/lună. De asemenea, produsul vă oferă posibilitatea să alegeti serviciul de date cu taxare la volum de trafic sau la timp. <http://www.zapp.ro>



de ani
strălucire

1902-2002

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

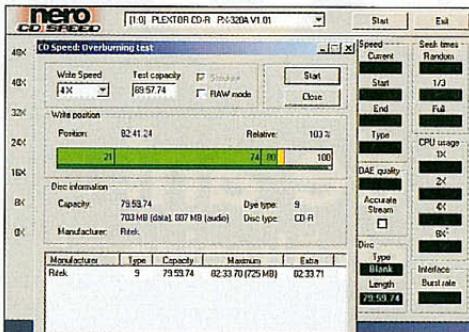
În 1902, Robert Bosch descoperă metoda de obținere a prețioasei scânteii, cea care face să funcționeze motorul cu aprindere. Adică... inventă bujia! și rezolva astfel „problema problemelor”, cum spunea Carl Benz: „Fără acea scânteie totul era zadarnic. Cele mai sofisticate construcții nu foloseau la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



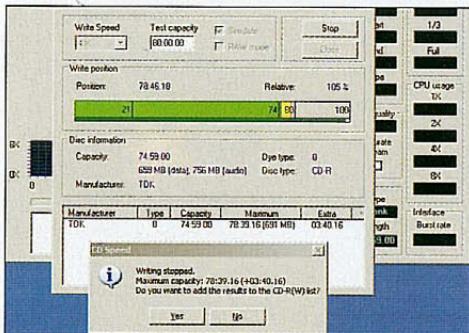
Automotive

BOSCH

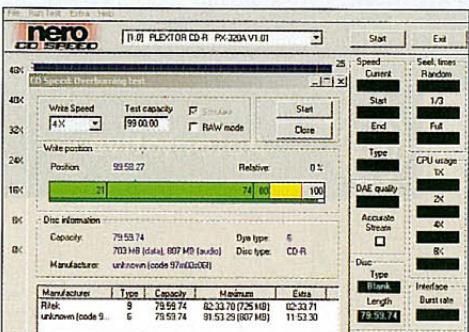
"A face un overburn este destul de dificil dacă nu se respectă anumite condiții legate de softul de scriere, de unitatea de scriere și nu în ultimul rând de posibilitățile oferite de mediul de stocare folosit."



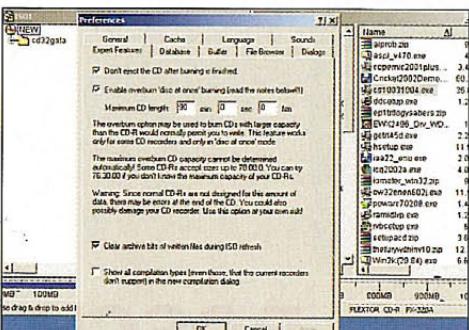
Test overburn pe CD 80 de minute



Test overburn pe CD 74 de minute



Test overburn pe CD 90 de minute



Selectarea capacitații pentru overburn

CUM SĂ...

faci OVERBURN

OVERBURN

înseamnă scrierea unui CD peste capacitatea maximă suportată în mod normal. Spun mod normal, deoarece a face un overburn este destul de dificil, în multe situații rezultatele nefiind pozitive dacă nu se respectă anumite condiții legate de softul de scriere, de unitatea de scriere și nu în ultimul rând de posibilitățile oferite de mediul de stocare folosit. CD-R21, CD-R74 și CD-R80 sunt formate bazat pe standardul CD care a fost stabilit cu mai mulți ani în urmă, ultimele formate, CD-R90 și CD-R99, apărând pe piață acum 2 ani. În acord cu specificațiile lor, CD-R90 poate stoca până la 90 de minute de muzică sau un volum de date de 790MB și CD-R99 poate stoca până la 99 de minute de muzică sau un volum de date de 870MB. Aceste îmbunătățiri au fost posibile prin scrierea pistelor cât mai apropiat și prin utilizarea unei porțiuni din spațiul alocat pentru lead-out.

CONDITII NECESARE PENTRU UN OVERBURN DE CALITATE

Pentru a profita de o calitate maximă dintr-un overburn, următoarele cerințe sunt necesare:

- CD-Writer-ul trebuie să fie fizic capabil de a scrie peste capacitatea maximă oferită de mediul de stocare, în special la CD-urile de 90 sau 99 de minute. La majoritatea modelelor recent apărute, în cazul în care acestea nu suportă scrierea până la 99 de minute, un firmware nou poate oferi această posibilitate;
- foarte importantă este scrierea la viteze cât mai mici pe asemenea medii, chiar dacă producătorul recomandă viteze de scriere mult mai mari, deoarece există riscul apariției sectoarelor defecte în zonele care depășesc capacitatea de 700MB. Viteza de scriere cea mai mică suportată trebuie să fie de 4X și este recomandat chiar 2X sau 1X deoarece, mai ales în cazul CD-urilor de 99 de minute, scrierea la viteze mari dă rezultate nesatisfăcătoare către marginile disk-ului, din cauza apropierii exagerate dintre pistele pe care sunt scrise datele. Pentru demonstrația de overburn am folosit unitatea PleXCombo 20/10/40-12A, care suportă inclusiv scrierea la 4X și 1X;
- softul de scriere trebuie să suporte, la fel ca și mediul de stocare, posibilitatea de scriere peste capacitatea recomandată de fabricant. În opinia noastră, Nero Burning Room este un excelent program care să suporte și overburning. În plus Nero vine împreună cu un utilitar numit CDSpeed care testează cât anume se poate scrie peste capacitatea recomandată pe un CD gol. În funcție de rezultatul obținut

cu CDSpeed, se poate calcula cantitatea datelor care vor fi scrise, astfel încât să nu depășească limita maximă de overburn;

- alegerea blank-ului potrivit pentru a putea scrie pe el o cantitate cât mai mare de date peste limita normală;
- modificarea setărilor programului de scriere, astfel încât să permită scrierea peste limita maximă care este stabilită la cel mult 80 de minute.

Pentru a putea scrie propriu-zis pe CD trebuie să configuri în opțiunea "Preference - Expert features" limita maximă pe care a indicat-o programul CDSpeed, deoarece, lăsând valoarea nemodificată, programul o să refuze scrierea pe CD, invocând motivul că mediul de stocare este prea mic pentru cantitatea de date care dorim să o scriem. O altă setare importantă este aceea că modul de scriere trebuie să fie "disc at once", iar sesiunea va fi închisă la finalul scrierii, lucru fără de care un overburn nu ar fi posibil.

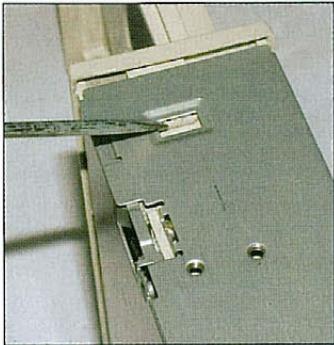
ULTIMELE ATENȚIONĂRI

Trebue luat în considerare și riscul că nu toate datele care au încăput în surplus de spațiu folosit prin overburn vor putea fi citite, deoarece calitatea suprafetei de scriere este slabă în apropierea marginilor disk-ului. De obicei erorile nesemnalate în timpul scrierii apar foarte aproape de final. Pentru a evita aceste neplăceri, recomandăm ajustarea limitei maxime de scriere mai jos decât valoarea indicată de programul de test. De exemplu, dacă avem un blank de 80 de minute și prin overburn se poate scrie 84 de minute, este bine să fie scris doar 83 de minute. De asemenea, în funcție de producător, pe anumite CD-blank-uri se va putea scrie mai mult peste capacitatea limită, iar pe altele mai puțin. De obicei pe blank-urile de 74 de minute se poate scrie în plus mai mult decât pe cele de 80 de minute. Pe un blank de 74 de minute am putut scrie până la 30MB în plus, iar pe cel de 80 de minute nu am putut scrie decât 24MB. De aceea au apărut pe piață blank-urile de 90 și 99 de minute, dar acestea permit un overburn foarte mic peste capacitatea maximă. La introducerea blank-urilor de 90 și 99 de minute în unitatea de scriere, programul le va recunoaște tot ca blank-uri de 80 de minute, însă scrierea va decurge normal peste limita de 80 de minute. Blank-urile de 90 și 99 de minute au și sanse mai mici de a fi citite de CD-playere portabile, de mașină sau de cele stand-alone de acasă, totuși majoritatea celor fabricate recent au această posibilitate.

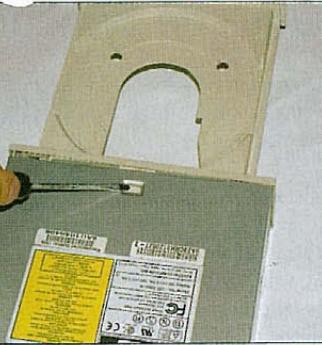
CUM SĂ...

Un remediu la îndemâna oricui

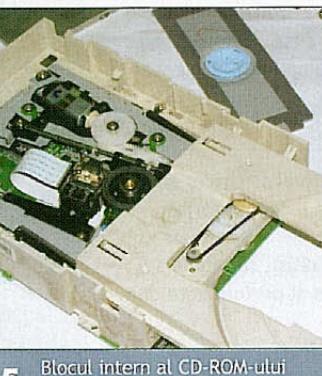
CUREȚI CD-ROM-UL



1 Presarea clemelor laterale pentru extragerea panoului frontal



2 Detașarea capacului de tablă al carcasei CD-ROM-ului



5 Blocul intern al CD-ROM-ului fără suportul contra-magnetului



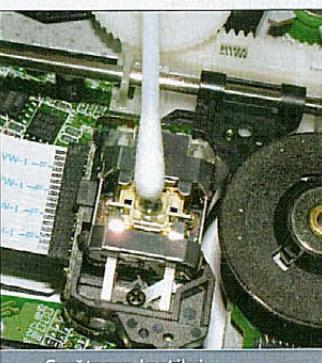
3 Suportul contra-magnetului de fixare a discului



6 Capul de citire aflat lângă axul motorului



4 Desfacerea suportului contra-magnetului



7 Curățarea lentilei de pe capul de citire

MAJORITATEA problemelor de citire care apar la CD-ROM (și în general la aparatelor optice din această categorie) sunt din cauza prafului care este absorbit în interiorul aparatului și care se depune inclusiv pe lentila de focalizare a razei laser. În mod normal praful nu ar trebui să rămână pe lentilă deoarece aceasta este construită dintr-un material antistatic care nu atrage particulele de praf, plus că luciu foarte mare al acestuia împiedică fixarea prafului. Dar în momentul în care aparatul se încinge foarte tare lucrurile se schimbă, particulele de praf aderând mai ușor la suprafața lentilei într-un mediu cald. Acest fapt se întâmplă mai des de când vitezele de citire au crescut foarte mult, iar motorul care rotește CD-ul se încinge foarte tare radiind căldură în toate componente din vecinătatea lui. Însă sunt și cazuri în care nu lentila creează probleme de citire, ci alte componente care s-au deteriorat în timp (componente electronice) sau praful care și-a făcut loc pe a doua lentilă de sub cea de focalizare, la care accesul pentru curățare este imposibil. Dar pentru a ajunge la concluzia că nu se mai poate face nimic cu acea unitate, trebuie eliminate mai întâi posibilitățile ușor de remediat.

Bineînțeles că problema asta ar trebui să vă preocupe după ce utilizarea CD-ului de curățare nu a avut nici un efect și aparatul nu mai este în garanție, pentru că rezultatele "curățării" ar putea fi nesatisfăcătoare și ruperea sigiliului este dovada incontestabilă prin care magazinul de unde ați cumpărat aparatul va refuza garanția. După ce treceți de această problemă este momentul să vă înarmati cu o surubelnită, un bețișor cu vată la capete și cu multă atenție și răbdare.

Primul pas care trebuie făcut este să apăsați butonul eject înainte de a opri calculatorul pentru a scoate tray-ul CD-ROM-ului afară (o acțiune mai ușor de efectuat decât ar fi cea cu ajutorul tijei metalice), după care se procedează atent la extragerea panoului frontal din plastic care este susținut cu ajutorul unor cleme în carcasa metalică. Această operație se face prin presarea capetelor de plastic

ale clemelor care se pot observa prin orificiile laterale din carcasa aparatului.

ÎNDEPĂRTAREA CARCASEI DE TABLĂ

Odată ce ați îndepărtat capacul de tablă al carcasei se întoarce aparatul în poziția orizontală de funcționare și se ridică partea carcasei de deasupra blocului intern al CD-ROM-ului care este format dintr-un șasiu de plastic pe care sunt fixate un cablaj cu circuite imprimate și partea mecanică a unității. Acest bloc se asează pe un suport antistatic (un ambalaj de la o placă de bază) în poziția sa normală de funcționare (capul de citire în sus). Toate unitățile au un suport pentru contra-magnetul de pe axul motorului care este poziționat exact deasupra acestuia acoperind astfel și capul de citire, care în mod normal este situat lângă axul motorului. Acest contra-magnet ajută la fixarea fermă a discului pe axul motorului. Capul de citire se poate deplasa și manual într-o poziție în care să poată fi curățat, însă acest lucru nu este permis la toate unitățile din cauza modului de construcție a dispozitivului de ghidare. Deci nu insistați să tragăți de el dacă nu se poate. În cazul acesta trebuie îndepărtat capacul contra-magnetului pentru a avea acces la capul de citire. Îndepărtarea acestuia este simplă deoarece în majoritatea cazurilor este fixat în două suruburi.

Partea cea mai delicată este curățarea lentilei de focalizare a razei laser, deoarece aceasta este fixată prin intermediu unor lamele elastice foarte subțiri care se pot deforma ușor dacă lentila este mișcată brutal. Curățarea ei se face fără mișcări prea brusăte care ar putea deforma lamelele de fixare. Foarte important este ca stergerea să se facă cu ajutorul unui bețișor cu vată uscată și nu îmbibată în alcool sau eter deoarece lentila este din material plastic și se va distrugere transparenta acesteia făcând aparatul definitiv inutilizabil.

Odată terminată operația de curățare nu vă mai rămâne decât să reasamblați aparatul la loc în ordinea inversă dezasamblării. Succes!

BĂTĂLIA PROCESOARELOR PENTRU SUPREMĂȚIE

6 procesoare își arată forțele în programe de Benchmark

PENTIUM 4 2.53GHz

Cel mai rapid procesor la ora actuală

Distribuitor: Intel Corporation



PENTIUM 4 1.7GHz

143\$+TVA Rămâne încă o opțiune valabilă

Distribuitor: UltraPro Tel.: 021-211.70.90

Web: www.ultrapro.ro

Distribuitor: Tape Computer Tel.: 021-330.57.83

Web: www.tape.ro



ATHLON XP 2100+

177\$+TVA Performanțe foarte bune cu doar 1.73MHz

Distribuitor: Tape Computer Tel.: 021-330.57.83

Web: www.tape.ro



CEA mai dinamică componentă din agitata lume IT a fost și încă mai este procesorul. Totul se învârte în jurul acestei mici pastile de siliciu ce naște pasiuni și controverse.

CINE SUNT PROTAGONIȘTII?

Cei doi mari jucători AMD și Intel au strategii diferite, dar scopul este unul singur: supremăția. În testul din acest articol am ales 4 procesoare de la Intel și 2 de la AMD. Reprezentantele Intel sunt: Celeron 1,7GHz (socket478), Pentium4 la 1,7GHz, Pentium4 la 2GHz și Pentium4 la 2,53GHz (cel mai recent procesor fabricat de Intel). De la AMD am avut ca invitați: Athlon XP 1800+ și Athlon XP 2100+. Încă lupta nu se duce cu arme egale, procesoarele AMD având suportul memoriei DDR333 și al reușitului chipset KT333.

PLATFORME DE TESTARE

Placa de bază ce a asigurat suportul procesoarelor Intel a fost EPoX EP-4BEAR, alegerea fiind făcută datorită opțiunilor excelente de overclocking. Pentru AMD am ales Chaintech Apogee CT-7VJL ce a reușit să producă o placă surpriză din punct de vedere al performanțelor.

PERFORMANȚE ȘI OVERCLOCKING

În condiții normale de testare Pentium4 2,53GHz a fost cel mai bun, diferențele mici din 3DMark 2001 SE având la bază placă video GeForce3 Ti200 care a fost depășită de forțele descătușate de procesoare. Celeron 1,7GHz s-a dovedit foarte stabil în timpul testului de overclocking rulând toate aplicațiile impecabil. Athlon XP 2100+ (1733 MHz) a fost urcat la o frecvență de 1857.11 MHz prin ridicarea FSB-ului la 149 și a voltajului la 1,800V, frecvența memoriei, PCI și AGP urcând proporțional. Acest lucru s-a reflectat în saluturi mai mari în teste 3D, memoria și placă video fiind și ele impulsionate spre deosebire de placă EPoX care a permis utilizarea unui FSB asincron, frecvențele slotului AGP și memoriei rămânând neschimbate.

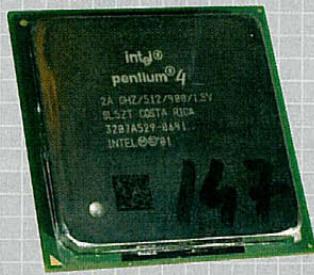
CONCLUZII

Intel Pentium4 s-a dovedit cel mai rapid procesor, iar printr-un overclocking (în care a rulat foarte stabil și fără să depășească temperatura de 45 grade Celsius) a obținut rezultate imbatabile. La 2,755GHz și în tandem cu o placă GeForce4 Ti4600, 3DMark 2001 SE a afișat 14189, iar Quake3 (640X480) a atins 326,1 FPS. O foarte bună impresie ne-a lăsat noul Celeron ce are o formă compactă și performanțe bune. Această tranzitie a procesoarelor Celeron la Socket 478 este o mișcare foarte inspirată a companiei Intel prin care acesta unifică platformele pentru cele două tipuri de procesoare: Celeron și Pentium4. Din toată această întrecere, utilizatorii au cel mai mult de câștigat prin performanțele tot mai mari și prețurile relativ mici ale procesoarelor.

PENTIUM 4 2GHz

219\$+TVA Posibilități foarte mari de overclocking

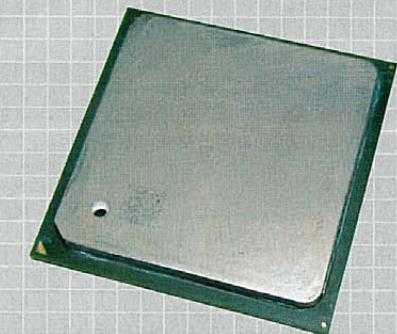
Distribuitor: Tape Computer Tel.: 021-330.57.83
Web: www.tape.ro



CELERON 1.7GHz

91\$+TVA Primul Celeron pe socket 478

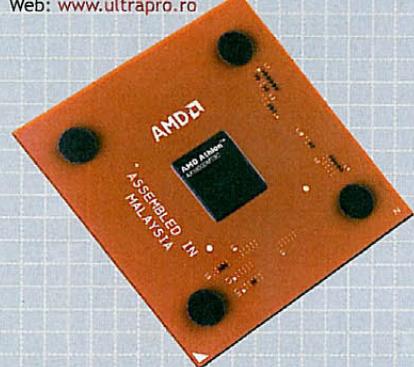
Distribuitor: Asbis Tel.: 021-224.05.11
Web: www.asbis.ro



ATHLON XP 1800+

99.4\$+TVA Raport pret/performanță excelent

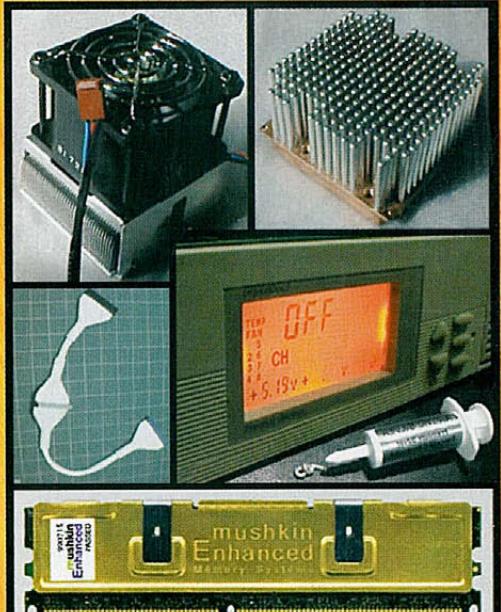
Distribuitor: UltraPro Tel.: 021-211.70.90
Web: www.ultrapro.ro



PC NUTS

EXTREME COMPUTING

overclocking
cât urea Mushkii tăi

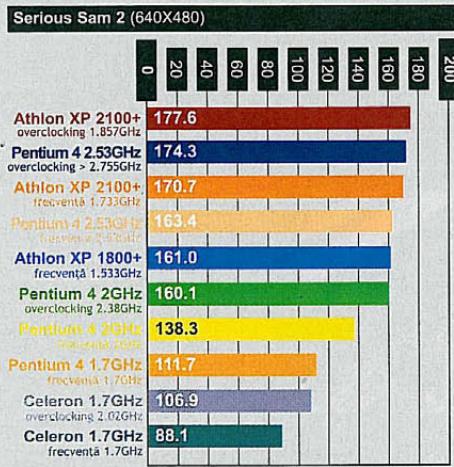
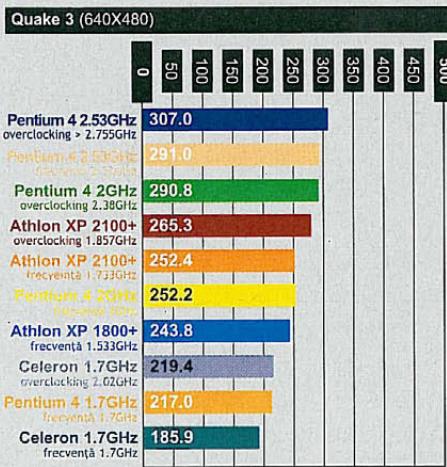
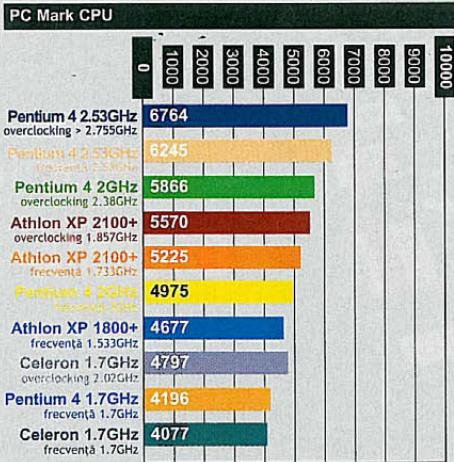
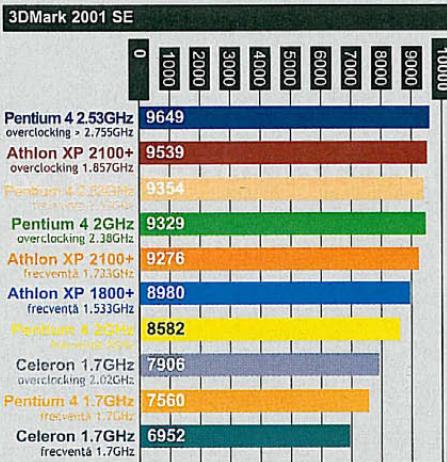


Produse unice în România destinate overclockingului, tweakingului, PC-ului împins la extrem în condiții de stabilitate maximă:

- Memoriile 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



Pentium 4 2.53GHz dus la 2.75GHz prin ridicarea FSB-ului la 145MHz

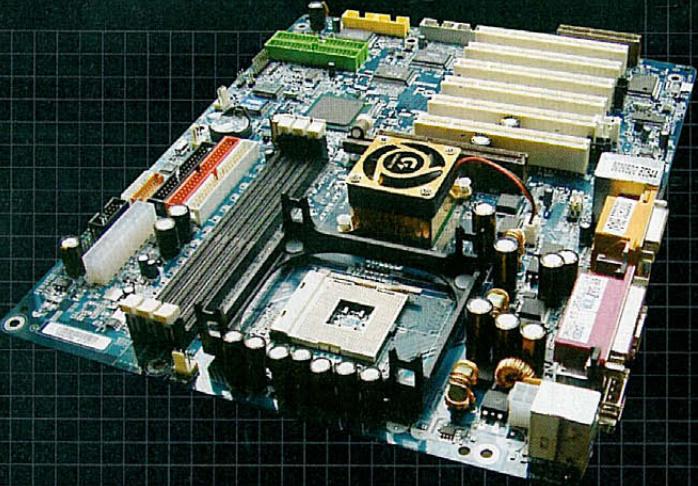
[WCPUID Version 3.0d]

Processor	Intel Pentium 4			Brand	9
Platform	Socket478 (mPGA478 Socket)			APIC	0
Vendor String	GenuineIntel				
CPU Type	Digital OEM Processor				0
Family	15	Model	2	Stepping ID	4 (Standard)
Name String	Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 2.53GHz				
Internal Clock	2754.91	MHz	System Clock	145.00	MHz
System Bus	579.98	MHz QDR	Multiplier	19.0	
L1 T-Cache	12 K	oops	L2 Cache	512 K	Byte
L1 D-Cache	8 K	Byte	L2 Speed	2754.91	MHz

Prin ridicarea FSB-ului cu 9.86MHz, am obținut pentru Athlon XP 2100+ o frecvență de 1.857GHz

[WCPUID Version 3.0d]

Processor	AMD Athlon MP (Model 6)			Brand	
Platform	Socket A (Socket 462)			APIC	
Vendor String	AuthenticAMD				
CPU Type	Original OEM Processor				0
Family	6	Model	6	Stepping ID	2 (Standard)
Name String	AMD Athlon(tm)				
Internal Clock	1857.13	MHz	System Clock	142.86	MHz
System Bus	285.71	MHz DDR	Multiplier	13.0	
L1 I-Cache	64 K	Byte	L2 Cache	256 K	Byte
L1 D-Cache	64 K	Byte	L2 Speed	1857.13	MHz



Gigabyte GA-8IEXP

112.9\$ +TVA FSB asincron

Distribuitor: UltraPro • Tel.: 021-221.70.90 • Web: www.ultrapro.ro

Răcire Northbridge



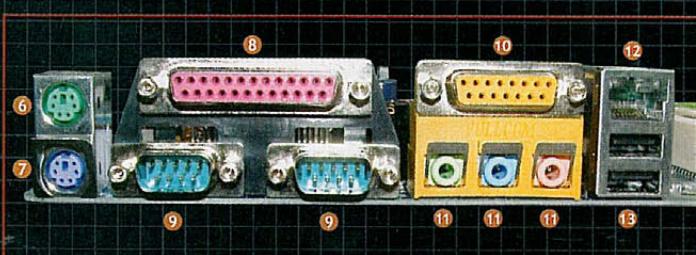
Răcirea chipset-ului i845E este asigurată de un radiator cu ventilator inscripționat cu numele firmei Gigabyte

Cabluri



Prin intermediul cablurilor putem beneficia de 4 porturi USB ①, 3 FireWire ② și o ieșire audio SP/DIF ③

Conectori



Conectorii PS/2 pentru tastatură ⑥ și mouse ⑦, porturile serial ⑧ și paralel ⑨, gameport ⑩, conectorii audio ⑪, conectorul LAN ⑫, 2 porturi USB ⑬

Performanțe jocuri: 0.736 • Performanțe sintetice: 0.729 Dotări: 0.06 **1.525**

FACILITĂȚI

Plăcile de bază încearcă să

O FIRMĂ ce se respectă nu

putea să rateze implementarea unui chipset nou venit de la Intel, așa încât Gigabyte și ASUS au lansat două plăci ce profită din plin de facilitățile aduse de i845E. Acest chipset, acompaniat de noul ICH4, oferă suport pentru noi tehnologii mult așteptate (cum ar fi USB 2.0 și codec-ul AC97 radical îmbunătățit). Chiar dacă frumusețea plăcilor de bază nu contează, trebuie să recunoaștem că GA-8IEXP îți încântă vederea cu albastrul ei liniștit și cooler-ul strălucitor de pe Northbridge. ASUS și-a învățat cumpărătorii cu produse de o calitate foarte bună, iar prin placă P4B533-E își confirmă renumele de care se bucură.

DOTĂRI MAXIME

Dincolo de designul reușit, GA-8IEXP ne oferă și dotări excelente. Am fost plăcut surprinsă să constatăm faptul că Gigabyte nu s-a mulțumit cu noul AC97 v2.2 și a adăugat un chipset Creative CT5880, iar cele șase porturi USB 2.0 au fost completate de 3 conectori IEEE1394 (interfață cunoscută și sub numele de FireWire). Dacă punem la socoteală conectorii Memory Stick, Security Digital (MMC), Smart Card Reader, dar mai ales mufa S/PDIF și suportul RAID (asigurat de chipset-ul Promise PDC20276) obținem un excelent punct de plecare în construirea unui calculator dedicat aplicațiilor multimedia. Este evident că nu puteau lipsi cele trei dotări, ajunse un standard Gigabyte:

Dual BIOS, Live BIOS și Q-Flash, ce pun în umbră facilități cum ar fi Suspend To RAM, wake-on-lan sau wake-on-modem, aflate și ele pe lista tehnică GA-8IEXP. ASUS P4B533-E nu este cu nimic mai prejos, iar cutia în care vine placa este aproape neîncăpătoare pentru multimea de cabluri și accesorii, dotarea fiind una dintre cele mai bune: RAID Promise PDC20276, lan-on-board, ATA133, conectori FireWire (in-out), sunet C-Media, S/PDIF (in-out), 6 porturi USB 2.0, AGP Pro.

OVERCLOCKING EXTREM

În BIOS-ul plăcii GA-8IEXP se află numeroase opțiuni de overclocking, iar valorile FSB-ului ce pot fi stabilite sunt de domeniu povestirilor științifico-fantastice: 355MHz de unde rezultă un FSB de 1420MHz. Dacă am fi stabilit un astfel de FSB maxim pentru procesor cu care am testat GA-8IEXP (Pentium4 la 1,7GHz) am fi obținut o valoare teoretică de 24,14GHz. Placa are în dotare 3 FAN CPU. Din BIOS putem aplica procesorului un voltaj de până la 1,850V, iar placa video AGP poate fi impulsionață cu un plus la voltaj de 0,1V, 0,2V sau 0,3V. Un lucru interesant este posibilitatea de a rula frecvențele PCI și AGP asincron față de frecvența procesorului, acest lucru protejând componentele montate în respectivele sloturi în eventualitatea unui overclocking. Utilitarul EasyTune a ajuns la versiunea a patra, aducând o interfață nouă și opțiunile mult așteptate de cei ce doresc să își ducă procesorul la extrem. Am încercat numeroase modalități de overclocking atât din BIOS cât și cu EasyTune IV și am remarcat o stabilitate bună atât timp cât nu am schimbat valorile voltajului pentru procesor. Lipsa de stabilitate, constatătă în momentul măririi voltajului procesorului, este cauzată, probabil, de unele erori din BIOS, ce cu siguranță vor fi remediate în versiunile viitoare. La acest capitol P4B533-E este din nou la înălțime cu facilități ce permit modificarea FSB-ului atât din BIOS cât și cu ajutorul unui set de dipswitch-uri. Tot din BIOS putem seta divizori pentru AGP/PCI și aplica valori mai mari pentru voltajul memoriei, plăcii video și bineînțeles procesorului.

PERFORMANȚE ȘI CONCLUZII

Performanțele în jocuri obținute de GA-8IEXP nu au fost deosebite, reușind doar un 7372 de puncte în 3DMark 2001 SE, față de un 7685 obținut de GA-8SIML (cu SiS650) sau de rezultatul bun obținut de implementarea ASUS, 7612 puncte.

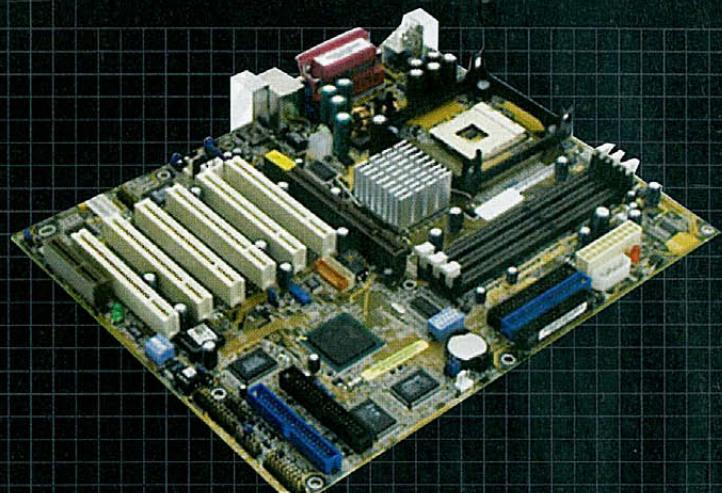
MULTIMEDIA

cucerescă piața cu noi arme

Chiar dacă P4B533-E a câștigat în competiția cu GA-8IEXP, performanțele ei au fost mai mici decât cele obținute de ASUS P4S533 cu chipset SiS645DX, lucru din care nu poate rezulta o superioritate a SiS645DX în fața lui i845E. Pe ansamblu GA-8IEXP este o placă de bază cu performanțe medii, dar cu dotări de vârf, așa cum ne-a obișnuit Gigabyte cu ultimele produse pentru socket 478. După ce, cu puțin timp în urmă, s-a pus un accent deosebit pe viteza în

aplicații, iar de curând facilitățile pentru overclocking cântăresc destul de mult, acum se profilează o nouă competiție pe piața plăcilor de bază: cine are cele mai multe dotări. Dacă se va continua această cursă a dotărilor, fără a se exagera, utilizatorul final va avea cu siguranță foarte mult de câștigat.

În tabelul comparativ se află și specificațiile plăcii Abit SD7-533, care a preluat conducerea în clasamentul soluțiilor Socket 478 din numărul 31.

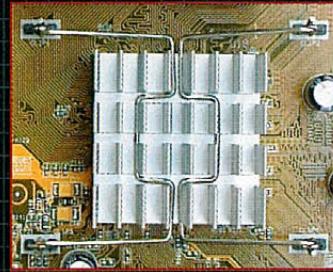


ASUS P4B533-E

171.72\$ +TVA Dotări și performanțe excelente

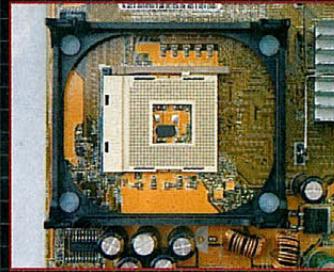
Distribuitor: Romsoft • Tel.: 021-224.03.33 • Web: www.romsoft.ro

Răcire Northbridge



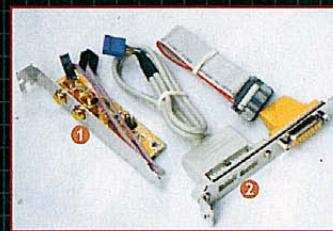
Un simplu radiator este suficient pentru a asigura o temperatură optimă de funcționare pentru KT333

Socket procesor



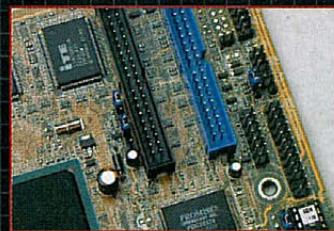
Pârghia socket-ului este realizată din material plastic, la fel ca și la placă GA-8IEXP

Cabluri



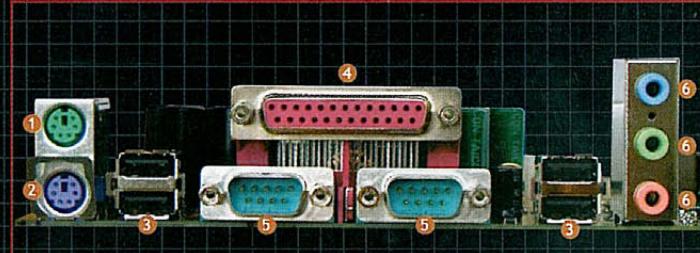
Optional sunt oferite cabluri S/PDIF in/out ①, USB 2.0 ②, FireWire

Conecțori multimedia



Placa dispune de o serie de conectori ce ne oferă acces la ultimele tehnologii: USB 2.0 și FireWire

Conecțori



Conecțorii PS/2 pentru tastatură ① și mouse ②, porturile serial ⑤ și paralel ④, conectorii audio ⑥, 2 porturi USB ③

Performante jocuri: 0.751 • Performanțe sintetice: 0.746 Dotări: 0.006 **1.557**

Detalii tehnice

	GA-8IEXP	P4B533-E	SD7-533
Chipset	i845E	i845E	SiS645
FSB	533/400	533/400	400
Northbridge	i845E	i845E	SiS645
Southbridge	ICH4	ICH4	SiS961
AGP	1	1 Pro	1
PCI	6	6	5
CNR	■	□	□
Tip memorie	DDR 266/200	DDR 266/200	DDR 333/266/200
Memorie maximă	2Gb (3 DIMM)	2Gb (3 DIMM)	3Gb (3 DIMM)
ATA	133/100/66	133/100/66	100/66
USB 2.0	6/6	6/6	□
Firewire	3	1 (in-out)	□
RAID	PDC20276	PDC20276	□
Audio onboard	Creative CT5880	C-Media8738 6ch	C-Media8738 6ch
LAN onboard	■	■	□

Overclocking

	GA-8IEXP	P4B533-E	SD7-533
Modificare FSB	100-355	100-200	100-166
Multiplicator	10-24	□	□
Voltaj procesor	1.775V-1.850V	1.750V-1.850V	1.100V-2.200V
Voltaj AGP	+0.1V,+0.2V,+0.3V	1.750V-1.850V	□
Voltaj DIMM	+0.1V,+0.2V,+0.3V	2.6V, 2.7V, 2.8V	□
Setări BIOS	■	■	■
Setări jumperi	□	□	□
Setări dipswitch	□	■	□

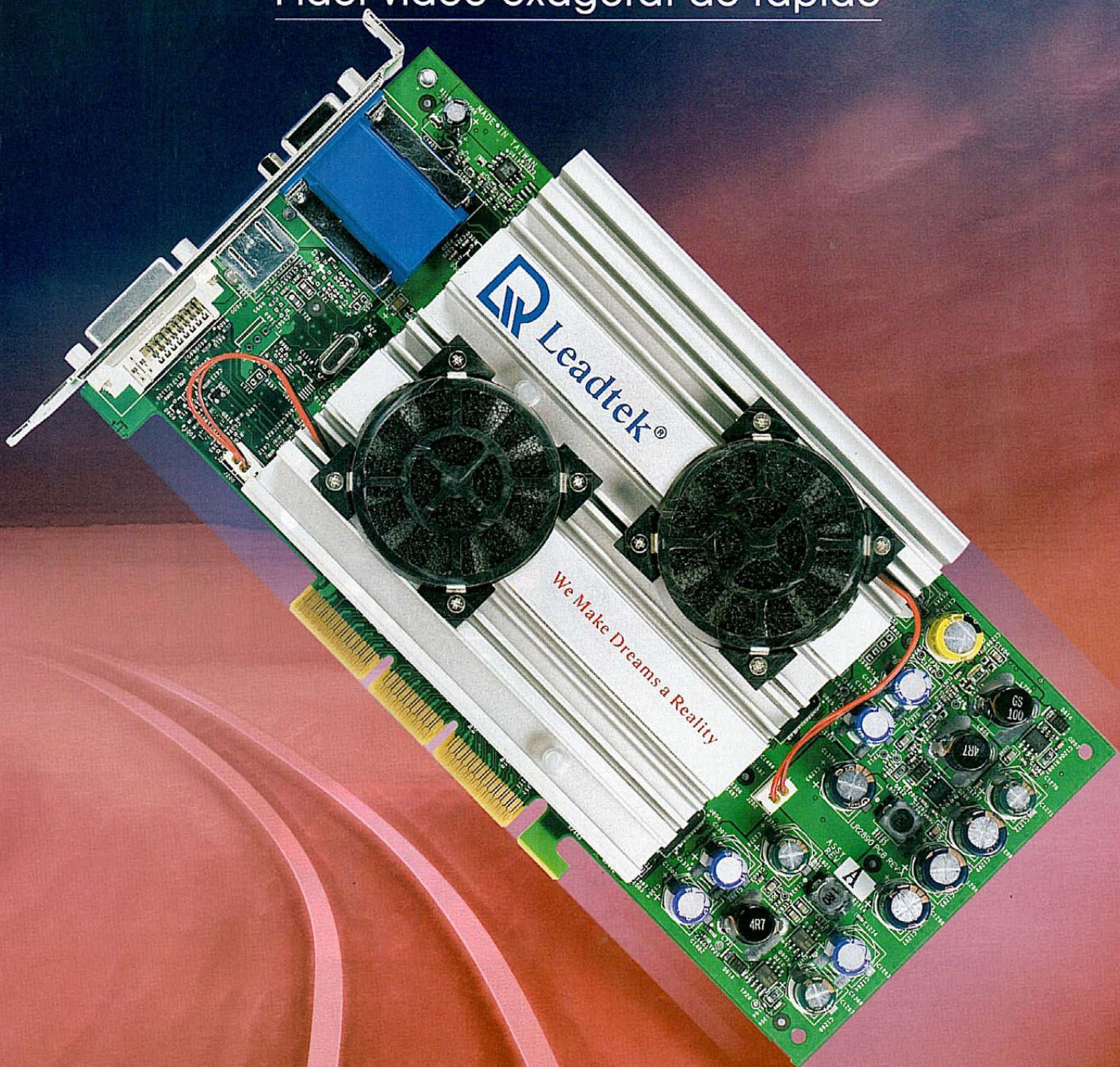
Teste

	GA-8IEXP	P4B533-E	SD7-533
Quake 3*	211.5	215.5	216.4
Serious Sam*	110.2	111.1	107.7
3DMark2001 SE*	7372	7612	7433
Sandra Memory Int	2032	2051	2372
Sandra Memory Flt	2032	2055	2373
Sandra Dhrystone	3150	3278	3355
Sandra Whetstone	2116	2122	2897
Sandra Disk	26255	27314	23806
PC Mark CPU	4172	4190	4198
PC Mark Memory	3793	3975	4156



Leadtek®

Plăci video exagerat de rapide



Leadtek WinFast
"Placa video a anului"
în 2000 și 2001 în România
Cauți altceva?



Produsul anului
2000 & 2001



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 Titanium 200 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 GeForce2 MX400TH

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 automata posturi TV și FM,
captură film 640x480, video mail.

Placa de sunet



WinFast 6Xsound

Posizionare audio: 3D HRTF, suport boxe spate, posizionare C3DX în sistem de 6 canale
API: DirectSound 3D, A3D, EAX
Ieșire digitală: S/PDIF optic și coaxial
Conectori: microfon, boxe fata/spate, MIDI, S/PDIF out/in,
Extra: Cablu S/PDIF optic

SIS 735



WinFast 735OKDA

Chipset: SIS 735
Bus: 226/200
Memorie: DDR PC2100/PC1600
Hard disk: Dual Ultra ATA100
Porturi: 1AGP/6PCI/CNR
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 DISTRIBUITOR:
SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT

Str.Puskin 18 București 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:
Graffitti 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

PROCESOARE LA RĂCOARE

24 de produse ce pot asigura o temperatură optimă pentru sistemul tău

ÎN SFÂRȘIT

a sosit vară cu soare mult, cu vacanțe și distracții, dar mai ales cu multă căldură. Ne-am gândit că ar fi potrivită o prezentare a componentelor ce aduc mai mult sau mai puțin răcoare sistemelor noastre. Chiar dacă unele s-au dovedit deosebit de zgomotoase sau foarte dificil de montat, am considerat important să prezintăm toate produsele găsite, produse ce au acoperit o gamă foarte variată, începând cu radiatoare pentru HDD-uri și terminând cu ventilatoare pentru carcasa. Pe piața internațională au apărut dispozitive de răcire cu apă, vaporii sau nitrogen lichid, pentru cei dornici de un overclocking serios, practică devenită un fel de sport extrem. Însă acestea sunt inaccesibile cumpărătorului din România, din punct de vedere al prețului, astfel încât singurele opțiuni viabile rămân tot clasicele coolere bazate pe circulația aerului. Pentru testarea cooler-elor pentru socket A am folosit un Athlon XP 1800+ căruia i-am făcut un overclocking la Athlon XP 2000+ (cu voltajul ridicat la 1,800V) și am ales placă de bază Shuttle AK35GT2R, deoarece are opțiuni foarte bune pentru overclocking și o stabilitate deosebită. Pentru încărcarea procesorului am folosit teste de CPU din SiSoft Sandra, rulate de 5 ori consecutiv.

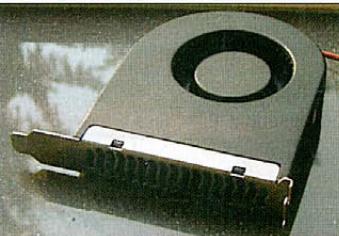
Sistem de ventilație **TITAN TTC-CF80A**



TTC-CF80A este un sistem de răcire cu două ventilatoare (în genul celor aflate în sursele calculatoarelor). Acestea sunt montate alăturate intr-un dispozitiv metalic ce la rândul lui se fixează în carcasa. Tot acest dispozitiv poate fi amplasat deasupra sloturilor (sau a zonelor) ce se doresc a fi răcite, cu ajutorul șuruburilor din pachet. Alimentarea se realizează cu ajutorul mufei de 12V. Debitul de aer este de 60cfm, consumul de 0,24A, iar puterea este 2.88W, acestea fiind datele specificate de producător. Eficiența TTC-CF80A este cu adevărat remarcabilă, aerul "suflat" făcându-se simțit de la o distanță apreciabilă, iar sistemul menținându-și temperatura la valori scăzute.

Detalii tehnice	debit aer 60cfm consum 0.24A, putere 2.88W
Distribuitor	UltraPro
Telefon	021-211.70.90
Pret	8.9\$

Cooler de slot **TITAN TTC-003**



O altă soluție de răcire este așa-numitul "cooler de slot" ce face inutilizabil un slot (PCI, ISA, AMR etc.), dar aduce răcoarea binemeritată plăcilor PCI sau AGP din sistemul vostru. TTC-003 se alimentează la mufa de 12V (mufa obișnuită pentru alimentarea dispozitivelor IDE) și are un mecanism cu ajutorul căruia scoate aerul cald din carcasa fără să provoace mult zgomot. Este de preferat să fie montat lângă placă video care degajă multă energie termică. Acesta are bineînțeles dezavantajul că ocupă un slot, dar pentru cei ce nu dispun de un spațiu special conceput pentru montarea unui ventilator de carcasa, TTC-003 poate constitui soluția salvatoare.

Detalii tehnice	118X110.7X21mm, 2800rpm
Distribuitor	UltraPro/Romsoft
Telefon	021-211.70.90 / 021-224.03.33
Pret	4.65 / 4.265

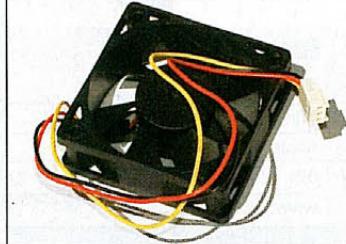
TITAN TFD4010M12B și TFD4020M12B



Multă vreme nu au fost disponibile pe piața noastră ventilatoare de mici dimensiuni ce să poată fi folosite pentru diferite componente din calculator. Aceste două mici coolere, TFD 4010M12B și TFD4020M12B, pot fi de mare ajutor celor ce dețin plăci video ce nu au în dotare decât un simplu radiator. Chiar dacă producătorii acestor plăci video nu au considerat necesară prezența unei răciri active, un ventilator adăugat pe radiator se dovedește, de foarte multe ori, benefic pentru întreg sistemul. Noi am montat pe rând cele două ventilatoare pe o placă video GeForce3 Ti200, iar diferența de temperatură s-a făcut imediat simțită. Din păcate aceste ventilatoare nu sunt livrate cu șuruburile absolut necesare, ce trebuie achiziționate separat.

Detalii tehnice	40X40X10mm, 5000rpm, debit aer 4.90cfm
Distribuitor	UltraPro
Telefon	021-211.70.90
Pret	5.25, 5.75

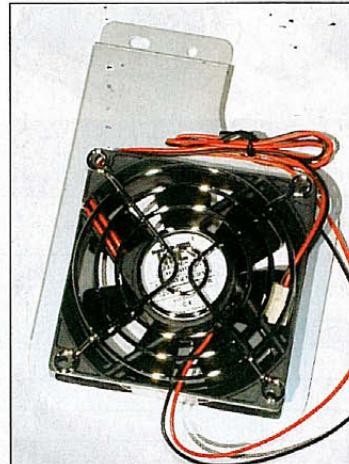
Ventilator TITAN TFD-6020M12B



Este un ventilator din seria TFD-6020 utilizat în principal în combinație cu un radiator. Are dimensiunile de 60x60x20mm, iar alimentarea se face prin intermediul unui CPU FAN de pe placă de bază. Consumul este de 0.14A, puterea de 1.68W și are 4000rpm. Produce un zgomot mai mic de 28dBA, iar durata de viață este apreciată de producător la 50.000 de ore (aproximativ 5 ani și jumătate conform documentației tehnice). Debitul de aer este de 19.81cfm.

Detalii tehnice	60X60X20mm, 4000rpm, zgomot <28dBA
Distribuitor	UltraPro
Telefon	021-211.70.90
Pret	6.15

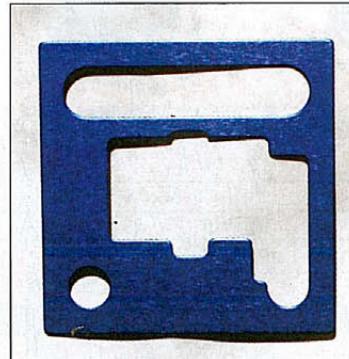
Sistem de ventilație TIGER CF802512TB



Tiger CF802512TB reprezintă un sistem de ventilație pentru carcăsa format dintr-un ventilator și un suport. Aceste două repere formează un ansamblu ce se fixează în locul dorit din interiorul carcasei. Sistemul de prindere este compus din îmbinări cauciucate pentru a absorbi trepidațiile produse de ventilator. Tiger CF802512TB reprezintă în aceste zile caniculare o investiție bună pentru sănătatea calculatorului.

Detalii tehnice	80X80mm, consum 0.29A, putere 3.48W
Distribuitor	Romsoft
Telefon	021-224.03.33
Pret	8.14\$

Distanțier SHIM UNIVERSAL SOKET A



Chiar dacă apparent nu are nimic în comun cu răcirea sistemelor noastre, am ales să prezintăm și acest mic accesoriu ce ne oferă o siguranță mult mai mare atunci când montăm un cooler pe un procesor AMD. Acesta este un distanțier metalic ce protejează fragilele procesoare de accidente în care le-am putea deteriora irreversibil. Mai ales atunci când instalăm un cooler mare, acest distanțier nu ar trebui să ne lipsească.

Detalii tehnice	material: aluminiu, socket A
Distribuitor	Tape Computer
Telefon	021-330.57.83
Pret	5.95

SOLUȚII PENTRU RĂCIREA HARD-DISK-URILOR

TITAN TTC-HD11



Chiar dacă multe HHD-uri nu se încălzesc foarte tare, cele cu 7200rpm sunt fierbinți după nici o jumătate de oră de lucru intens. Pentru acestea Titan a realizat un dispozitiv prevăzut cu un ventilator ce are menirea de a "sufla" aer în partea inferioară a HHD-ului. Este foarte util mai ales posesorilor de HHD-uri SCSI ce produc o mare cantitate de energie termică. În testele noastre nu am remarcat o scădere spectaculoasă de temperatură, iar în timp circuitele integrate de pe HDD pot fi murdările cu praf deoarece ventilatorul suflă aerul din carcasa înspre aceste componente. Totuși pentru sistemele ce utilizează mult HHD-ul sau pentru serverele ce funcționează fără oprire, TTC-HD11 este de un real ajutor.

Detalii tehnice	125X100X15 mm, 4000rpm, debit aer 13.60cfm
Distribuitor	UltraPro
Telefon	021-211.70.90
Pret	4.25

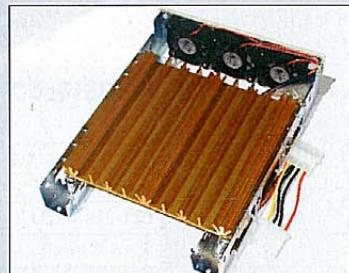
TITAN TTC-HDC2



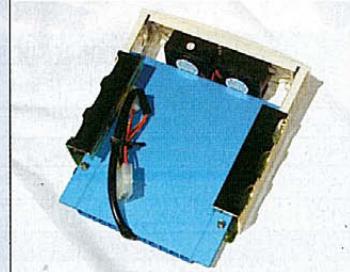
Tot pentru asigurarea unor condiții optime de funcționare a hard-disk-urilor este și TTC-HDC2, un dispozitiv format din două mici ventilatoare (40X40mm) ce introduc aerul din exterior spre HHD-ul ce se montează într-un slot de 5.25". Pentru fixarea HDD-ului în acest slot, TTC-HDC2 are în cutie un sistem de prindere format din două plăcuțe metalice și șuruburile necesare acestei operații. TTC-HDC2 are un avantaj față de TTC-HD11: aerul este preluat din exteriorul carcasei, deci răcirea este mai eficientă. și aici apare problema prafului introdus în carcasa, ce poate avea consecințe negative mai ales în sistemele ce nu sunt curățate periodic așa cum ar fi normal să se întâpte.

Detalii tehnice	149X58X43mm, 2 ventilatoare 40X40X10mm
Distribuitor	UltraPro
Telefon	021-211.70.90
Pret	7.25

TIGER SD533200



TITAN TTC-HD82



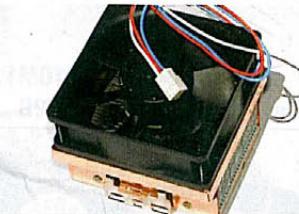
Nivelul zgomotului produs de acest dispozitiv de răcire al HDD-urilor este de până la 25dBA, iar debitul de aer poate ajunge la 5.44cfm. Zgomotul acesta provine de la cele două ventilatoare ce se învărt cu 5000rpm. HDD-ul nostru s-a simțit răsfățat în acest sistem de răcire, temperatura scăzând cu 5-7 grade față de normal. TTC-HD82 are un filtru de praf în dreptul ventilatoarelor, ce se poate scoate și curăța periodic protejând în acest fel hard-disk-ul.

Detalii tehnice	zgomot 25dBA, debit aer 5.44cfm, 5000rpm
Distribuitor	UltraPro
Telefon	021-211.70.90
Pret	15.45

Detalii tehnice	debit aer 5.93cfm, putere 1.08W
Distribuitor	Romsoft
Telefon	021-224.03.33
Pret	18.81\$

teste

solutii de racire

**TTC-D5TB (4/A)**

Preț 8.6\$

Producător / Platformă Titan / Socket A

Distribuitor UltraPro

Telefon 021-211.70.90

Web www.ultrapro.ro

TTC-CU5TB

19.9\$

Producător / Platformă Titan / Socket A

Distribuitor UltraPro

Telefon 021-211.70.90

Web www.ultrapro.ro

SDA38670BT

23.76\$

Producător / Platformă Tiger / Socket A

Distribuitor Romsoft

Telefon 021-224.03.33

Web www.romsoft.ro

PDC388000BT

39.82\$

Producător / Platformă Tiger / Socket A

Distribuitor Romsoft

Telefon 021-224.03.33

Web www.romsoft.ro

Condiții normale/OC	45/48 grade Celsius	43/46 grade Celsius	45/47	45/47
Rotații pe minut	3000	4500	3500	3500
Zgomot (dBA)	29	32	28	28
Debit aer (cfm)	38.22	36.31	N/A	N/A
Dimensiuni radiator	80X80X66.5mm	72X72X59.2mm	80X80X61mm	80X80X65mm

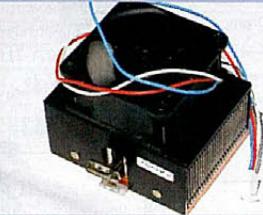


O dotare interesantă este dispozitivul de avertizare sonoră, ce emite un sunet ascuțit atunci când ventilatorul cooler-ului pornește sau se oprește. Chiar dacă după un timp această facilitate devine enervantă, căteodată este utilă. Însă timpul ce îl avem la dispoziție în acest caz este de doar câteva secunde, deoarece procesoarele AMD se ard foarte repede fără un sistem de răcire complet funcțional. Trebuie menționat faptul că atât timp cât ventilatorul se învârte, dispozitivul de avertizare nu emite nici un sunet.

Confectionat din materiale foarte bune, Titan TTC-CU5TB a reușit să țină procesorul Athlon XP 1800+ dvs prin overclocking la frecvența unui Athlon XP 2000+ la o temperatură ce nu a depășit 46 de grade. Singurul dezavantaj al acestui cooler este greutatea destul de mare dată de cuprul din care acesta este realizat. Ventilatorul este confectionat din aluminiu și are o viteză de rotație specificată de producător la 4500rpm, însă în timpul testelor noastre a oscilat în jurul valorii de 4750rpm.

Chiar dacă este foarte mare (a încăpățat cu mare dificultate, incomodat de cooler-ul de pe KT333), Tiger SDA38670BT nu a avut rezultate pe măsură dimensiunilor sale mari la bază. Procesorul AMD a atins temperatură de 50 de grade în timpul overclocking-ului și 48 de grade în timpul funcționării la valori normale. În cazul achiziționării unui astfel de cooler, pentru a evita situațiile neplăcute trebuie verificat în prealabil dacă aveți destul spațiu disponibil în jurul socket-ului.

Respectând aceeași formă constructivă de la SDA38670BT, baza și învelișul radiatorului din componentă PDC388000BT sunt realizate din cupru, însă miezul este tot din clasicul aluminiu. Aceste îmbunătățiri s-au concretizat în coborârea cu un grad față de SDA38670BT, atât în overclocking (49 de grade) cât și în funcționare la parametri normali (47 de grade). Dezavantajul rămâne tot baza foarte lată ce pune numeroase probleme la montare, iar scoaterea sa de pe socket poate fi numită "o aventură".

**PDC38130BC**

Preț 31.9\$

Producător / Platformă Tiger / Socket A

Distribuitor Romsoft

Telefon 021-224.03.33

Web www.romsoft.ro

MIPROCOOL II SDC3867236BT

36.3\$

Producător / Platformă Tiger / Socket A

PDA38000BC

22.77\$

Producător / Platformă Tiger / Socket A

SDA38700BC

12.21\$

Producător / Platformă Tiger / Socket A

Condiții normale/OC	47/49	45/48	48/50	48/50
Rotații pe minut	4300	3800	4500	4800
Zgomot	28	28	28	33.9
Debit aer	N/A	N/A	N/A	N/A
Dimensiuni radiator	80X80X60mm	80X80X65mm	80X80X61mm	80X80X61mm

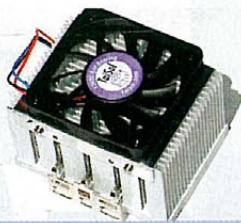
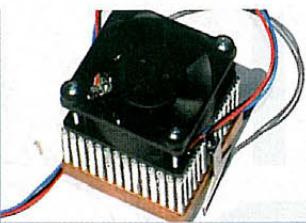


Cu un ventilator cu dimensiunea de 60mm și o viteză de 4300rpm, Tiger PDC38130BC nu a reușit să răcească procesorul pentru o funcționare corectă în overclocking, acesta eşuând la al doilea test SiSoft Sandra. În condiții normale de funcționare a procesorului, acesta nu a atins decât temperaturi de până la 49 de grade, destul de mult comparativ cu ceilalți competitori. De mentionat că pentru testare s-a folosit banda termică cu care Tiger PDC38130BC era dotat.

Banda termocoductoare de pe coolere nu este benefică pentru o preluare optimă a energiei termice produsă de procesor. Testul a demonstrat că de mult contează înlocuirea soluției originale cu o pastă termocoductoare de calitate. Diferența între temperaturile măsurate folosind banda și pasta este de aproximativ 5 grade, ceea ce este foarte mult, utilizatorii fiind dispusi să plătească în plus pentru un cooler care să scadă temperatura procesorului cu 4-5 grade.

Ventilatorul având dimensiuni de 60x60mm și o înălțime de 20mm, turația a fost crescută până la 4500rpm rezultând în acest fel un cooler mai zgomotos, dar care se încadreză în limite acceptabile. Greutatea este de 290g, iar performanțele au fost destul de slabe, atingând 50 de grade în timpul procesului de overclocking. Chiar dacă este la fel de mare și incomod, montarea a fost un pic mai ușoară decât în cazul celorlalte coolere Tiger.

În acest caz soluția propusă de Tiger este cu adevarat zgomotoasă, deoarece folosește un ventilator de numai 10mm înălțime cu o turatie de 4800rpm. Unii utilizatori sunt dispuși să suporte un zgomot mai mare dacă procesorul lor este bine protejat de căldura nîmicioare. Rezultatele sunt identice cu cele obținute de PDA38000BC, diferența de înălțime a ventilatorului fiind suplinită de viteza sa mai mare. și în acest caz am curățat banda termocoductoare, aplicând pastă Arctic Silver.



MCXC370

37.9\$	44.4\$, 18.5\$	22.3\$
Swiftech / Socket A	Alpha PAL + Delta / Socket A	Taisol / Socket A
Tape Computer	Tape Computer	Tape Computer
021-330.57.83	021-330.57.83	021-330.57.83
www.tape.ro	www.tape.ro	www.tape.ro

43/45

38/41 grade Celsius

46/47 grade Celsius

4250

5700

5000

28

52.5

36.5

19.42

80.16

21.19

33.5X63.5X66.4mm

80X80X80mm

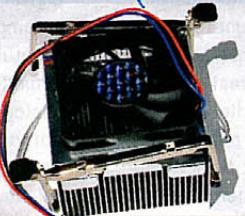
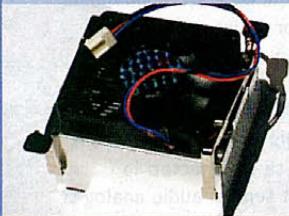
80X80X66.3mm



Combinarea radiatorului Swiftech cu ventilațorul MCXC370D face parte din categoria cooler-elor pentru împătimiți de overclocking. Performanțele au fost pe măsura așteptărilor. O mare atenție trebuie acordată montării, acest cooler fiind dotat cu un sistem de prindere special ce poate pune mari probleme începătorilor. Dar după ce se termină cu succes instalarea, specificațiile sunt maxime când temperatura procesorului nu depășește 43 de grade.

Cu adevărat un gigant între coolere, Alpha Pal8045T în combinație cu ventilațorul Delta FFB0812EHE a fost într-adevăr cel mai performant. În timpul testului de overclocking temperatura procesorului a fost mai mică decât au reușit alte coolere să obțină în condiții normale de lucru. Zgomotul este cu adevărat mare, dar procesorul vostru va fi mereu rece sub Alpha Pal 8045T. Rămâne la aprecierea fiecărui ce este mai important: un calculator silentios sau un procesor rece.

Chiar dacă Taisol 760 este dotat cu un ventilațor de mici dimensiuni (60x60x10mm), viteza mare de rotație (4800-5000rpm), baza de cupru și radiatorul bine realizat din Al6063-T5 au făcut posibile obținerea unor rezultate foarte bune chiar și în overclocking. Singurul dezavantaj notabil este zgomotul destul de mare (producătorul specifică 36.5dBA), dar probabil că pentru o parte din utilizatori contează mai mult capacitatea de răcire.



TTC-W4TB

9.6\$	11.99\$	11.9\$
Titan / Socket478	Titan / Socket478	Titan / Socket478
UltraPro	Romsoft	UltraPro
021-211.70.90	021-224.03.33	021-211.70.90
www.ultrapro.ro	www.romsoft.ro	www.ultrapro.ro

46/49 grade Celsius

46/50 grade Celsius

45/49 grade Celsius

4500

4800

3750

32

32

29

36.31

20.67

38.16

85X71X54.5mm

85X71X54.5mm

86X71X50mm



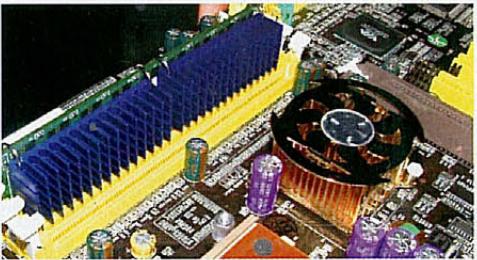
Cu un ventilator cu o înălțime de numai 15mm, zgomotul produs (la cele 4500rpm) se apropie de 32dBA, destul de mult pentru un sistem de răcire de Pentium4, recunoscut pentru silentiozitatea lui. Materialul de bază este aluminiu, cromul fiind sub 0.10%, iar siliciumul între 0.20% - 1.60%. și acest cooler poate fi folosit la procesoare de până la 2.66GHz, având o durată de viață specificată de producător la 50000 de ore pentru radiator și 35000 de ore pentru ventilator.

Sistemul de fixare al acestui cooler pune la grea încercare îndemânerea, răbdarea și mai ales calmul celui care îl montează, iar la demontare nici placa de bază nu scapă de astfel de torturi. Chiar dacă are un ventilator mai mic (de numai 10mm înălțime) decât TTC-4TB (TC), temperaturile atinse în timpul testelor au fost aproape la fel, grăție vitezelor mari de rotație ce a depășit în test specificațiile producătorului de 4800rpm și a procesorului Pentium4 ce nu s-a încălzeste excesiv.

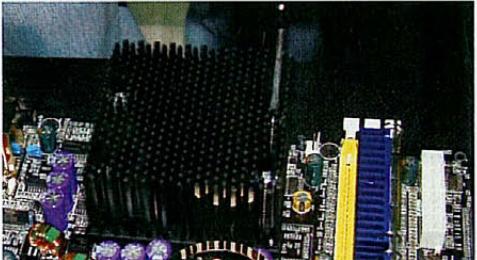
Pentru procesoarele Intel Pentium4 cooler-ul standard poate fi suficient chiar dacă încercăm să îl forțăm cu un overclocking. Cu toate acestea, o parte din utilizatori își doresc un cooler cât se poate de arătos și de performant. TTC-W5TB (TC) vine cu o culoare argintie și un design atrăgător. Conform specificațiilor poate tine reci procesoare având frecvență până la 2.66GHz. Este dotat cu un ventilator TFD-7025CAT ce se învârte la temperatura de 50 de grade cu 3750rpm.

FURTUNĂ ÎN CARCASĂ

Având în redacție toate aceste produse de ventilație am realizat, cu o parte din ele, un sistem pentru a constata eficiența unei astfel de soluții. Zgomotul produs de ventilațoare a fost infernal, dar sistemul a reușit să efectueze cu bine procesul de boot, iar noi am constatat o scădere a temperaturii procesorului și a sistemului cu 10 grade. Dacă nu vă deranjează decibelii în plus și vreți să vă montați mai multe dispozitive de acest fel, trebuie să vă asigurați înainte de achiziționare că aveți o sursă suficient de puternică (minimum 300W) pentru a face față consumului suplimentar destul de mare.



Răcirea memoriei a fost asigurată de ThermalTake OC kit



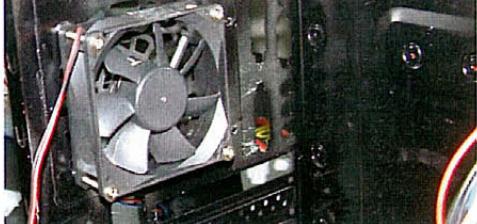
Montarea radiatorului Alpha PAL8045T trebuie efectuată cu multă atenție



Ventilatorul Delta FFB0812EHE este foarte zgomotos, dar eficient



DELTA FFB-1212EHE asigură un flux de aer puternic dinspre exterior spre interiorul carcasei



Ventilatorul Delta îndeplinește funcția de evacuare a aerului din carcasa

PUTEREA



GLOSAR

- **dB (decibeli)** - unitate de măsură folosită pentru aprecierea puterii sunetului generat de o sursă (nu a sursei);
- **IMB (intermodulation distortion)** - distorsiuni ale semnalului analog materializate prin apariția unor sunete nedeterminate pe frecvențe diferite de a sunetului principal;
- **THD (total harmonic distortion)** - o medie a distorsiunilor apărute pe tot parcursul emiterii unui sunet;
- **zgomot de fond** - zgomotul generat de una sau mai multe componente audio active fără a procesa nici un semnal audio;
- **diafonie** - se referă la influențarea între două canale audio pe care este transmis un semnal stereo;
- **DAC (Digital to Analog Converter)** - convertor digital-analog;
- **ADC (Analog to Digital Converter)** - convertor analog-digital;
- **AC-3** - semnal audio digital de înaltă calitate proiectat de Dolby Laboratories.

sunetului 3D

ODATĂ cu creșterea în importanță a plăcilor video și a procesoarelor ca factori principali în obținerea a cât mai multe FPS-uri în jocuri, mulți utilizatori nu au acordat importanță plăcilor de sunet - mai performante. Prezența chip-urilor de sunet integrate pe plăcile de bază este un alt motiv pentru care utilizatorii acestor plăci de bază nu mai doresc să investească bani într-o placă de sunet mai performantă. În plus, lipsa unor incinte acustice superioare și a unui amplificator performant face inutilă o placă de sunet de calitate. O placă de sunet poate fi caracterizată după performanțele sale (ocuparea procesorului, calitatea sunetului) și dotări. În teste efectuate am încercat să oferim o imagine cât mai completă asupra capacitaților plăcilor de sunet, folosind pentru testarea performanțelor acustice programul Right Mark Audio Analyzer 3.4, iar performanțele în jocuri au fost măsurate chiar cu ajutorul a două jocuri foarte cunoscute: Quake III Arena și Serious Sam. Diferențele în jocuri au fost foarte mici înținând cont că sistemul pe care am testat plăcile este dotat cu un procesor Athlon XP 1800+, diferențe care ar fi fost mai mari în cazul unui procesor mai slab.

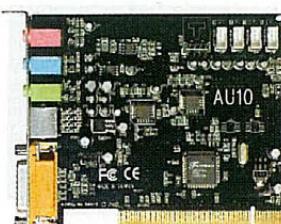
RIGHT MARK AUDIO ANALYZER 3.4

Este un program de benchmark audio cunoscut pentru veridicitatea testelor audio pe care le efectuează. Programul testează de fapt caracteristici întâlnite la orice aparat audio Hi-Fi cum ar fi: răspunsul în frecvență (gama de frecvențe acoperită), zgomotul de fond, sensibilitatea la niveluri scăzute ale semnalului, distorsiunile armonice și diafonia între canale. Fiecare test rezultat este asociat cu un grafic.

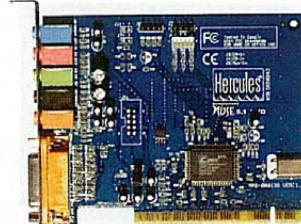
COMPONENTELE IMPORTANTE ALE UNEI PLĂCI DE SUNET

Trecând peste existența conectorilor pentru Audio-Out, Line-In, S/PDIF și

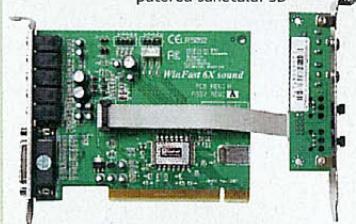
Microfon, să ne îndreptăm atenția spre nucleul plăcii de sunet care este format dintr-un procesor audio și CODEC-uri. Procesorul are funcția principală de a manipula sunetul în format digital și în funcție de capacitațile acestuia poate fi responsabil de conversia dintre diferite surse de sunet sau de adăugarea unor efecte de chorus sau reverb (ecou cu amplitudini mai mari sau mai mici). Dar pe plăcile de sunet mai sunt și alte componente foarte importante care sunt implicate în procesarea sunetului. Procesorul audio deține toate funcțiile de manipulare a semnalului digital, dar până să aveți la indemâna un amplificator cu intrare digitală sunetul trebuie convertit într-un anumit punct din format digital în analog pentru a putea fi utilizat. Adițional, majoritatea surselor audio pe care dorîți să le conectați la calculator scot semnal audio analog și pentru aceasta, placa de sunet are nevoie de un mod de a converti acest semnal în format digital. Aceste conversii sunt efectuate de către DAC (Digital to Analog Converter) și ADC (Analog to Digital Converter). Multe plăci de sunet au chip-uri care efectuează ambele funcții de conversie, iar acestea se numesc CODEC. În cazul în care se dorește utilizarea plăcii de sunet într-un mediu profesional, importanța DAC-ului este decisivă în lanțul audio folosit, deoarece calitatea semnalului analog rezultă în principal din conversia digital-analog. Există DAC-uri stand-alone care costă de la sute până la mii de dolari. Evident că în cazul unor plăci de sunet cu prețuri până în 100\$ au trebuit făcute compromisuri. Majoritatea plăcilor din acest test utilizează CODEC-uri care combină funcțiile unui DAC cu ale unui ADC într-un singur chip. În final driverii pot reprezenta o diferență însemnată în funcționalitatea și stabilitatea unei plăci de sunet.



HOME THEATER AU10



MUSE 5.1 DVD



WINFAST 6X SOUND

Pret	37.9\$	28.5\$	23.5\$
Producător	Abit	Hercules	Leadtek
Distribuitor	UltraPro	UbiSoft	Best Computers / Skin Media
Telefon	021-211.70.90	021-231.67.69	021-345.55.05 / 021-231.50.97
Web	www.ultrapro.ro	www.hercules.com	www.bestcomputers.ro/www.skin.ro

RIGHT Mark Audio Analyser v3.4					
Frecvența de răspuns (40 - 15KHz)	-0.26, +6.23	★★	-3.67, +0.03	★★★	-3.64, +0.03
Zgomot de fond (dB)	-58	★★	-88.9	★★★★	89
Sensibilitate (dB)	60.1	★★	82.9	★★★★	82.8
Distorsiuni armonice (THD)	36.2827%	★	0.3087%	★★	0.3286%
Distorsiuni de intermodulație (IMD)	40.460%	★	28.439 %	★	35.841%
Diafonie (stereo crosstalk) (dB)	5.4	★	93.5	★★★★★	92.8
Apreciere RMAA		★★		★★★	★★★
Performante în jocuri					
Quake 3 (H.Q. 1024X768)	146		144.3		143.3
Serious Sam (H.Q. 1024X768 Direct Sound)	55.4		55.3		55.2
Serious Sam (H.Q. 1024X768 EAX)	55.2		54.9		54.9
Dotări					
Conectori	front-out, rear-out, center-out, woofer-out, Line-in, Mic-in, midi/joystick		front-out, rear-out, center-out, woofer-out, Line-in, Mic-in, midi/joystick		front-out, rear-out, center-out, woofer-out, Line-in, Mic-in, S/PDIF-out și S/PDIF-in
Chipset	Forte Media FM 801AU		CMI 8738 6X		CMI 8738 6X
Note finale					

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este bazată pe chip-ul Forte Media FM 801AU și suportă 6 (5.1) canale pentru redarea sunetului. Chiar dacă nu este un 5.1 real, semnalul redat de această placă este gata corectat prin scăderea frecvențelor medii și creșterea frecvențelor înalte și joase. Pentru jocuri suportă poziționare 3D EAX1.0, EAX2.0 și A3D.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Un zgomot de fond mare de -58dB datorat probabil accentuării frecvențelor înalte și joase pentru obținerea unui sunet "artificial" mai bun. Tot slab stă și la distorsiunile armonice și de intermodulație care sunt de 36,2827% (THD), respectiv 40,460% (IMD). Diafonia între canale este foarte mică ceea ce duce la diminuarea efectelor stereo.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Un CD cu driveri pe care se găsesc și programele WinDVD, WinRip, Yamaha Soft Synthesizer S-YXG50 și un cablu de conectare pentru restul conectorilor care nu au mai putut fi montați pe placă.

CONCLuzie

Performanțe acustice mici, dar cu avantajul celor 6 canale audio și a suportului pentru poziționarea 3D EAX și A3D.

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Gamesurround Muse 5.1 este o placă de sunet care are la bază chip-ul CMI 8738 6X ce suportă redarea sunetului pe 6 canale și poziționarea 3D EAX1.0, EAX2.0 și A3D 1.0. Placa nu este dotată cu nici un conector digital, singurii conectori prezenti fiind cei pentru semnal analog.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Are un raport semnal/zgomot mediu de 88,9dB și o diafonie foarte bună de 93,5dB. Punctele slabe ale plăcii sunt distorsiunile mari - 0,3087% (THD), 28,439% (IMD) și consumul ridicat de resurse în jocuri mai ales la folosirea poziționării 3D a sunetului.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Un manual de instalare și un CD cu driveri pe care se află programele Yamaha XG Player, Acid XPress, Storm și PowerDVD XP.

CONCLuzie

Este o soluție ieftină care oferă însă suport pentru 6 canale audio și poziționare 3D EAX și A3D. Diafonia foarte bună între canale creează efecte stereo bine definite. Principalul dezavantaj este nivelul mare de distorsiuni la semnale puternice.

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

WinFast 6x Sound este o placă de sunet care are la bază chip-ul CMI 8738 6X ce suportă redarea sunetului pe 6 canale și poziționarea 3D EAX1.0, EAX 2.0 și A3D 1.0. Pentru un chip audio ieftin, dotările plăcii sunt bune, mai ales dacă ținem cont și de conectorii S/PDIF-in și S/PDIF-out.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Are un raport semnal/zgomot bun de 89dB și o diafonie foarte bună, evidențiată prin valoarea de 92,8dB. Punctul slab al plăcii este reprezentat de distorsiunile armonice și de intermodulație mari - 0,3286% (THD) și 35,841% (IMD).

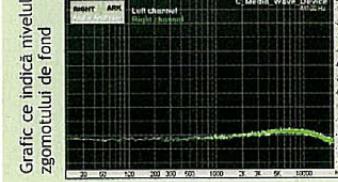
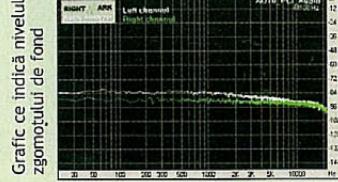
CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Un CD cu driveri, un cablu optic, o extensie cu mufe S/PDIF și manualul de instalare.

CONCLuzie

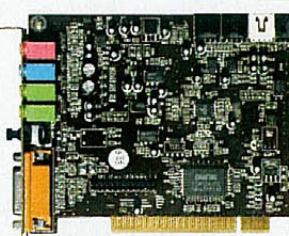
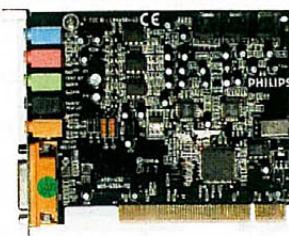
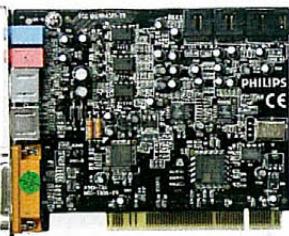
Este o soluție ieftină care oferă poziționarea sunetului pe 6 canale (la filme și jocuri), punctul slab fiind constituit de nivelul mare de distorsiuni. Efectele stereo sunt bine definite datorită diafoniei foarte bune.

- ★ foarte slab
- ★★ slab
- ★★★ mediu
- ★★★★ bun
- ★★★★★ foarte bun
- ★★★★★★ excellent



teste

puterea sunetului 3D



ACOUSTIC EDGE

SEISMIC EDGE

DMX XFire 1024

Pret

66\$

35.3\$

41.6\$ / 39\$

Producător

Philips

Philips

Terratec

Distribuitor/Oferant

Best Computers / UltraPro

Best Computers / UltraPro

UltraPro / Romsoft

Telefon

021-345.55.05 / 021-211.70.90

021-345.55.05 / 021-211.70.90

021-211.70.90 / 021-224.03.33

Web

www.bestcomputers.ro/www.ultrapro.ro

www.bestcomputers.ro/www.ultrapro.ro

www.ultrapro.ro / www.romsoft.ro

RIGHT Mark Audio Analyser v3.4

Frecvența de răspuns (40 - 15KHz)	-0.20, +7.61	★★	-0.95, +1.95	★★★	-0.05, +0.05	★★★★★
Zgomot de fond (dB)	-57.7	★★	-74.6	★★★	-87.2	★★★★
Sensibilitate (dB)	57	★★	70.1	★★★	85.2	★★★★
Distorsiuni armonice (THD)	26.2063%	★	39.031%	★	0.00045%	★★★★★
Distorsiuni de intermodulatii (IMD)	15.259%	★	18.838%	★	0.01%	★★★★★
Diafone (stereo crosstalk) (dB)	4	★	-70.8	★★★★	-90.4	★★★★★
Aprecieri RMAA		★★		★★★		★★★★★

Performanțe în jocuri

Quake 3 (H.Q. 1024X768)	145.3	145.4	146.
Serious Sam (H.Q. 1024X768 Direct Sound)	55.8	55.5	55.6
Serious Sam (H.Q. 1024X768 EAX)	54.9	55	55.2

Dotări

Conecțori	front-out, rear-out, Line-in, Mic-in, S/PDIF-out, S/PDIF-in	front-out, rear-out, Mic-in, Line-in, S/PDIF, midi/joystick	front-out, rear-out, Line-in, Mic-in, S/PDIF-out, midi/joystick
Chipset	Thunderbird Avenger	Thunderbird PCI VTSQ 3D III	Crystal CS4624

Note finale

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Philips Acoustic Edge utilizează un procesor audio proprietar numit Thunderbird Avenger capabil de procesarea semnalului digital pentru 4 canale și de poziționarea 3D a sunetului folosind tehnologia QSound. Placa suportă poziționarea audio 3D EAX1.0, EAX2.0 și A3D.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Calități acustice slabă pentru un produs Philips, diafone foarte mari - doar 4dB diferență între canale, zgomot de fond puternic - 57,7dB și distorsiuni mari la semnal puternic - 26,2063%THD.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Un manual cu instrucțiuni de instalare, un CD cu driveri de instalare și un CD cu PowerDVD.

CONCLUZIE

Este o placă cu performanțe acustice slabă și din cauza diafoniei mari între canale efectele stereo sunt diminuate. Este recomandată pentru vizionarea filmelor deoarece, față de alte plăci are calitatea de a scoate în evidență și sunetele slabă.

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Philips Seismic Edge, deși este o placă mai ieftină decât Acoustic Edge, are performanțe acustice mult mai bune. Are la bază un procesor audio Thunderbird PCI VTSQ 3D III capabil de poziționarea 3D folosind tehnologia QSound și un suport pentru 4 canale audio.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Are un raport semnal/zgomot mai bun (-74,6dB) decât modelul Acoustic Edge și o diafonie bună (70,8dB), însă distorsiunile acustice sunt tot mari (39,0318%THD) probabil din cauza amplificării semnalului la ieșire. Are un sunet potrivit pentru vizionarea filmelor, deoarece scoate în evidență și sunetele slabă.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Un manual cu instrucțiuni de instalare și un CD cu driveri pe care se află și programele Acid Xpress, Siren și AudioPix.

CONCLUZIE

Seismic Edge are un semnal puternic la ieșire și o diafonie mult mai mică decât Acoustic Edge ceea ce o recomandă atât pentru ascultarea muzicii, cât și pentru vizionarea filmelor. Singurul dezavantaj rămâne nivelul mare de distorsiuni la semnale puternice.

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este dotată cu un chip audio Crystal CS4624 și are performanțe apropriate de Fortissimo II, diferențele principale fiind date de conectorii placăi. Placa nu mai are cablul de conectare prezent la Fortissimo II, ci toți conectorii sunt prezenți pe placă, mai puțin S/PDIF-in.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Calități acustice foarte bune evidențiate de un raport semnal/zgomot de 87,2dB, distorsiuni mici (0,0045%THD) și performanțe bune în jocuri. Egalizatorul digital pe 10 benzi ajută la modificarea sunetului după preferința utilizatorului.

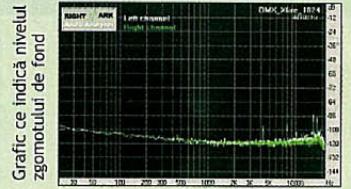
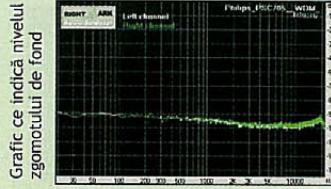
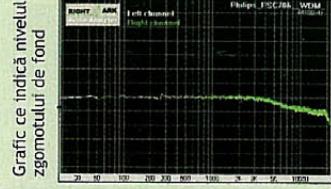
CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

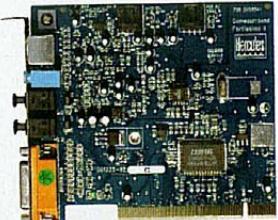
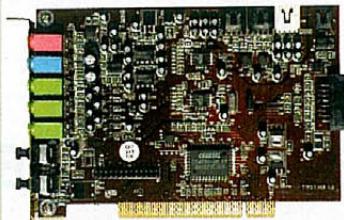
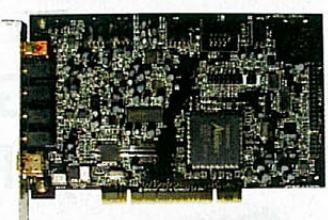
Un manual cu instrucțiuni de instalare și un CD cu driveri de instalare pe care se află programele Steinberg Wavelab Lite și Musicmatch Jukebox.

CONCLUZIE

Este o placă ce imbină calitățile acustice bune și compatibilitatea cu toate jocurile ce suportă poziționare audio 3D. Conectorul S/PDIF o recomandă utilizatorilor care doresc să folosească semnalul AC-3 pentru un decodator Dolby 5.1 sau DTS 5.1.

- ★ foarte slab
- ★★ slab
- ★★★ mediu
- ★★★★ bun
- ★★★★★ foarte bun
- ★★★★★★ excelent



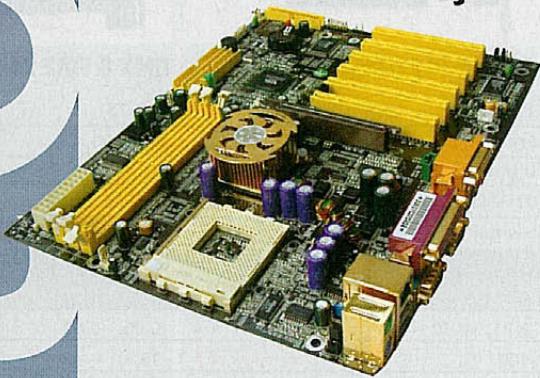
			
FORTISSIMO II	SIXPACK 5.1	AUDIGY PLATINUM	DMX 6 FIRE 24/96
47\$	58.2\$	209\$	188.7\$
Hercules	Terratec	Creative Labs	Terratec
Best Computers / UbiSoft	Best Computers / UltraPro	UltraPro	UltraPro
021-345.55.05 / 021-231.67.69	021-345.55.05 / 021-211.70.90	021-211.70.90	021-211.70.90
www.bestcomputers.ro/-	www.bestcomputers.ro/www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro

-0.05, +0.05	★★★★★	-0.05, +0.05	★★★★★	-0.21, +0.12	★★★★★	-0.00, +0.00	★★★★★
-91.2	★★★★★	89	★★★★	-100	★★★★★	-95.1	★★★★★
88.3	★★★★	86.3	★★★★	93.3	★★★★	92.7	★★★★
0.0023%	★★★★★	0.0025%	★★★★★	0.00014 %	★★★★★	0.0008%	★★★★★
0.012 %	★★★★★	0.014%	★★★★★	0.638%	★★	0.004%	★★★★★
-91.1	★★★★★	86.6	★★★★★	-98.3	★★★★★	-97.0	★★★★★
	★★★★★		★★★★★		★★★★		★★★★★
146.6		146.9		147.3		145.9	
55.8		55.7		56.1		55.4	
55.2		55.2		55.6		nu suportă	

S/PDIF-in, S/PDIF-out, Line-in, midi/joystick Crystal CS4626	front-out, rear-out, center-out, woofer-out, Line-in, Mic-in, doi conectori S/PDIF optici Crystal CS4630	front-out, rear-out, center-out, woofer-out S/PDIF-out, Line-in, Mic-in, FireWire Creative Audigy CA0100-IAF	front-out, rear-out, center-out, woofer-out, line-in lensemble ENWY 24
---	---	---	---



VIZIUNEA APOGEULUI DOTĂRILOR ȘI PERFORMANȚEI



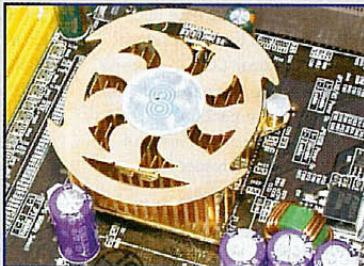
CE SOLUȚIE ESTE CT-7VJL?

Este prima placă de bază Chaintech dintr-o serie denumită sugestiv Apogee, realizată pe baza chipset-ului KT333.

CE BUNDLE ARE?

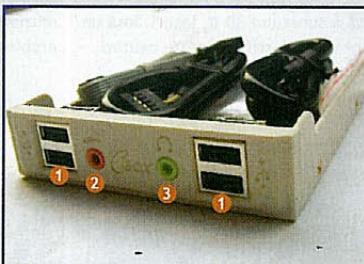
Am fost impresionați de bundle-ul excelent, fiind și prima placă de bază ce vine împreună cu cabluri IDE și FDD rotunde. Acestea ne permit construirea unui sistem ergonomic, aerisirea carcasei realizându-se mult mai bine. În cutie se mai află și un front panel CBox ce ne oferă 4 porturi USB 2.0 și 2 mufe audio (pentru microfon și căști), acesta montându-se într-un slot de 3 1/2". Pentru a completa toate acestea, Chaintech ne oferă și o pereche de căști denumite "Body Theater" care utilizează tehnologiile XeaR și C3D ce promit o excelentă spațialitate. Nu dispune de RAID, dar sunetul pe 6 canale și bundle-ul specificat mai sus i-au adus o notă foarte bună la dotare: 0,048, fiind pe locul 3, după

Răcire Northbridge



Cooler-ul este pur decorativ, deoarece KT333 nu se încalzește excesiv

CBox



Front panel-ul ne oferă un acces facil la 4 porturi USB ①, mufe microfon ② și căști ③

Abit AT7 și Gigabyte GA-VRXP, intr-un clasament al dotărilor.

DE CE SOFTWARE DISPUNE?

Cele 4 CD-uri ce se află în cutie conțin sistemul de operare "Thiz Linux 6.0", Norton Antivirus 2002, Norton Internet Security 2002, Adobe ActiveShare, Adobe eBook Reader, Imagemore și evident driverii plăcii.

ARE OPȚIUNI DE OVERCLOCKING?

În BIOS există posibilitatea de a seta FSB-ul, dar nu avem nici o opțiune pentru ajustarea frecvenței PCI sau AGP, lucru care împiedică realizarea unui overclocking al procesorului fără să afectăm alte componente. Pe CD-ul cu driveri este un utilitar cu ajutorul căruia putem mări frecvența procesorului direct din Windows.

CE PERFORMANȚE ARE?

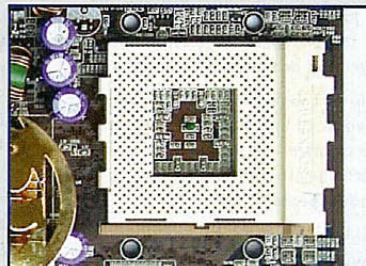
În 3DMark 2001 SE a obținut cu 78 puncte mai mult decât Soltek SL-75DRV5 (care avea cele mai bune rezultate în jocuri), dar nota finală pentru performanțele în jocuri a fost de numai 0,720. În testele sintetice CT-7VJL a reușit cele mai bune rezultate, nota de 0,764 fiind cea mai mare din top. Dacă nu ținem cont de capitolul dotări, vom observa că CT-7VJL are cu un singur punct mai puțin (1.484) decât celebră placă EPoX 8K3A.

CONCLUZIE

Toate scorurile bune obținute în testele noastre, dar mai ales bundle-ul impresionant au condus placă Chaintech direct pe locul 1.

Detalii tehnice		
Chipset	KT333	
FSB	266/200	
AGP/PCI/ISA	1/6/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/0	
Tip memorie	DDR333/266/200	
Memorie maximă	3GB (3 DIMM)	
USB 1.1	2/2	
USB 2.0	4/6	
Northbridge	KT333	
Southbridge	VT8235	
ATA	133/100	
Audio	CMI8738 6ch	
RAID	□	
Extra	BodyTheater, lan-on-board, CBox, round cable, Smart Card Reader	
Overclocking		
Modificare FSB	100-250	
Modificare multiplicator	6X-12X	
Modificare voltag	1.775V-2.000V	
Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)	■/■/□	
Dotări speciale:	DW4 2.65, 2.80, 2.95; AGP 1.65, 1.80, 1.95; chipset 2.65, 2.80, 2.95	
Teste		
Quake3	640x480	243.8
Serious Sam	640x480	161
3DMark2001SE	640x480	8980
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2082
	Mem. Float	1991
	CPU Dhrystone	4255
	CPU Whetstone	2134
	Disk	26540
PC Mark 2002	CPU	4677
	Memorie	3290
Evaluare (puncte)		
Performante jocuri	0.720	
Performante sintetice	0.764	
Dotări	0.048	
Verdict	1.532	
Contact		
Distribuitor	Asbis/Comraco	
Telefon	021-224.05.11 / 021-321.18.18	
Web	www.asbis.ro / www.comraco.ro	
Garanție	N/E	

Socket procesor



În jurul socket-ului este suficient loc pentru a folosi coolere de mari dimensiuni

Căști



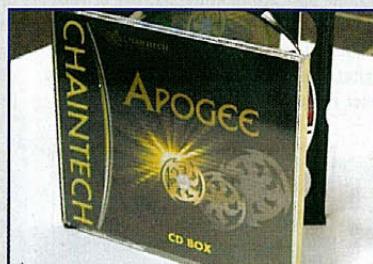
Datorită tehnologiilor XeaR și C3D beneficiem de sunet 4.1

Cabluri



CT-7VJL este prima placă de bază care oferă acest tip de cabluri IDE și FDD

CD-uri



Este admirabilă inițiativa Chaintech de a introduce Thiz Linux 6.0 pe CD-urile însoțitoare

The Soul of Computer Technology



SL-KT333A

VIA KT333

- Supports AMD Athlon™ XP 2200+ or up, Athlon™, Duron™ Processor
- VIA KT333 + VT8235 Chipsets • FSB 286MHz
- 3 x DDR DIMM socket for DDR333 SDRAM
- 1 x AGP slot (AGP 4X/2X Mode) • 6 x PCI
- Supports Ultra ATA 133/100/66 • 6-Channel AC'97 Audio
- Supports Serial ATA
- 245 x 305 mm², ATX Format
- RedStorm Overclocking Technology™
- SmartDoc Anti-Burn Shield™
- 6 x USB2.0/1.1 ports • BIOS Vcore Setting
- BIOS AGP Voltage Setting
- BIOS DIMM Voltage Setting
- SCR (Smart Card Reader) Interface
- ABS II (Anti-Burn Shield II) Function • SilverGlacier Design
- SL-02KIT supported (option)



SL-85MR2-SL

Intel 845G + ICH4

- Supports Intel Pentium™ 4 (socket 478) Processor 2.4 GHz or up
- Intel 845G Chipsets • FSB 533/400MHz
- 2 x DDR DIMM socket for DDR333/266 SDRAM
- 2D/3D Graphics Accelerator Integrated
- 1 x AGP slot (AGP 4X Mode)
- 6 x PCI • 1 x CNR
- Supports Ultra ATA 100/66 & Serial ATA
- 6-Channel AC'97 Audio
- Ralink RTL8139C LAN controller onboard
- 220 x 305 mm², ATX Format
- BIOS Vcore Setting • BIOS DIMM Voltage Setting
- BIOS AGP Voltage Setting • 6 x USB2.0/1.1 ports
- SL-02KIT supported (option)
- SilverGlacier Design

SL-85MR2-SL is able to be overclocked to 200Mhz. (CPU must be unlocked)

2002 Awards



SOLTEK®

Soltek Computer Inc.
Tel: +886 2 2642 0060
Fax: +886 2 2642 0065
sales@soltek.com.tw
www.soltek.com.tw

ProCA



Graphic card

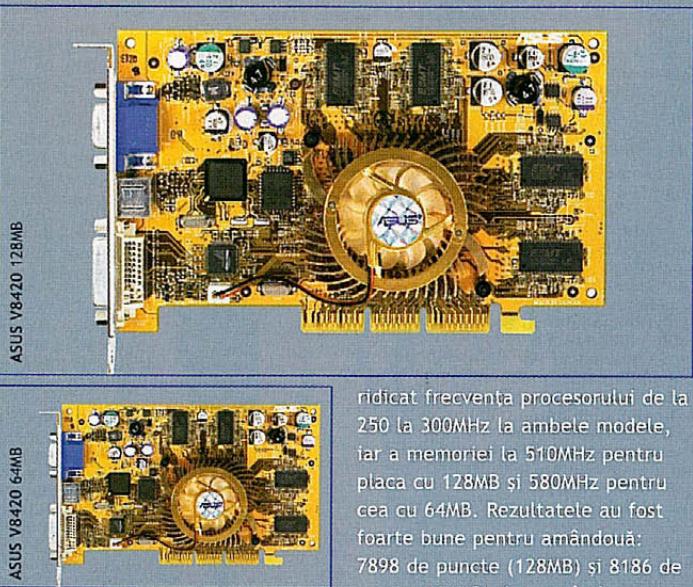


Str. Turturtelelor 52 tel/fax (01) 323.82.00 / www.proca.ro

ASUS V8420 128MB / V8420 64MB

Surori gemene, dar cu perspective diferite

Producătorul memoriei face diferență



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

ASUS V8420 folosește chip-ul GeForce4 Ti4200 și este prezentat în două versiuni, la care principală diferență este cantitatea de memorie (64MB, de la Hynix și 128MB, de la Samsung). Frecvența default a memoriei este de 513MHz, respectiv 445MHz, iar viteza memoriei la ambele modele este de 4ns.

POT FACE OVERCLOCKING?

La placa cu 64MB am putut să ridicăm frecvența memoriei mai mult decât la cea cu 128MB. Prin overclocking raportul s-a păstrat același, deoarece la placa cu 128MB nu am putut să ridicăm frecvența mai mult de 510MHz. În 3DMark 2001 SE s-au obținut 7184 de puncte (128MB) și 7481 de puncte (64MB). La overclocking am

ridicat frecvența procesorului de la 250 la 300MHz la ambele modele, iar a memoriei la 510MHz pentru placa cu 128MB și 580MHz pentru cea cu 64MB. Rezultatele au fost foarte bune pentru amândouă: 7898 de puncte (128MB) și 8186 de puncte (64MB), însemnând aproximativ 10% în plus.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Rezultatele în 3DMark 2001 SE au fost de 7184 de puncte (128MB) și 7481 de puncte (64MB), cel din urmă fiind cu 41 de puncte mai mari decât ABIT Siluro GF4 Ti4200.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Conecțori pentru TV-Out, DVI, cablu pentru TV-Out și adaptor VGA-DVI. Software: jocurile Aquanox, Midnight GT, Rage GT și AsusDVD.

CONCLUZIE

Sunt două plăci foarte rapide care fac față oricărui joc de pe piată la ora actuală și în plus oferă cele mai mari posibilități de overclocking.

ASUS V8420 128MB

Detalii tehnice		Rezultate teste		Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce4 Ti4200	3DMark 2001 SE	1280	7184	Performanță 1.654
Memorie	128MB		1600	5625	Dotări 0.02
Video In	nu	Quake 3	1280	143.6	Verdict 1.674
Frecvență chipset	250MHz		1600	109.1	Contact
Frecvență memorie	445MHz	Video Mark	2216	Distribuitor Depositolul de Calculatoare	
Dual Head	da	Q780, P836, F600	Web www.itshop.ro	Telefon 021-221.73.77	
TV-Out	da	Serious Sam	1280	96.6	
DVI	da		1600	69.7	Pret 206\$

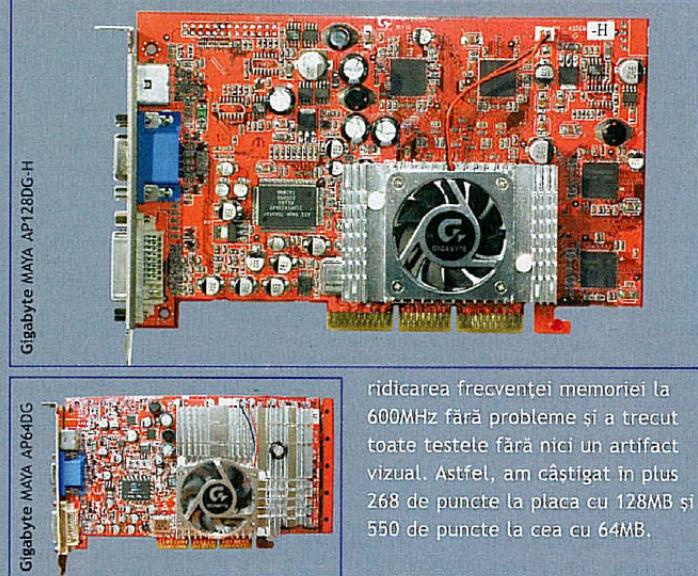
ASUS V8420 64MB

Detalii tehnice		Rezultate teste		Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce4 Ti4200	3DMark 2001 SE	1280	7481	Performanță 1.736
Memorie	64MB		1600	6008	Dotări 0.015
Video In	nu	Quake 3	1280	148.7	Verdict 1.751
Frecvență chipset	250MHz		1600	115.9	Contact
Frecvență memorie	513MHz	Video Mark	2222	Distribuitor Depositolul de Calculatoare	
Dual Head	da	Q780, P842, F600	Web www.itshop.ro	Telefon 021-221.73.77	
TV-Out	da	Serious Sam	1280	101.6	
DVI	da		1600	75.4	Pret 181\$

GIGABYTE Radeon 8500 Deluxe Maya AP128DG-H 128Mb/64MB

Posibilități diferite de overclocking

Radeon 8500 oferă în continuare performanțe de top



ridicarea frecvenței memoriei la 600MHz fără probleme și a trecut toate testele fără nici un artifact vizual. Astfel, am câștigat în plus 268 de puncte la placa cu 128MB și 550 de puncte la cea cu 64MB.

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Modelul Radeon 8500 Deluxe este un produs de vârf al firmei Gigabyte care se diferențiază de alte plăci video cu chip Radeon 8500 prin cooler-ul mare ce acoperă foarte mult din suprafața PCB-ului. Dintre cele două plăci testate de noi doar cea cu 64MB DDR este dotată cu un cooler atât de eficient. Ambele plăci au 275MHz pentru procesor și 550MHz pentru memorie.

POT FACE OVERCLOCKING?

Lipsa radiatoarelor de pe memorii la modelul Radeon 8500 Deluxe cu 128MB DDR a dus la imposibilitatea de a ridica frecvența memoriei la mai mult de 578MHz. Placa cu 64MB de memorie, datorită cooler-ului mult mai mare care acoperă și memorile a permis

Radeon 8500 Deluxe 128MB

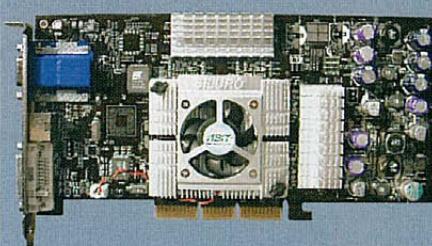
Detalii tehnice		Rezultate teste		Evaluare (puncte)	
Chipset	Radeon 8500	3DMark 2001 SE	1280	7191	Performanță 1.616
Memorie	128MB		1600	5810	Dotări 0.02
Video In	nu	Quake 3	1280	144.9	Verdict 1.618
Frecvență chipset	275MHz		1600	109.3	Contact
Frecvență memorie	550MHz	Video Mark	2162	Distribuitor Ultra Pro	
Dual Head	da	Q735, P738, F689	Web www.ultrapro.ro	Telefon 021-211.70.90	
TV-Out	da	Serious Sam	1280	85.5	
DVI	da		1600	65.6	Pret 253.5\$

Radeon 8500 Deluxe 64MB

Detalii tehnice		Rezultate teste		Evaluare (puncte)	
Chipset	Radeon 8500	3DMark 2001 SE	1280	6987	Performanță 1.558
Memorie	64MB		1600	5550	Dotări 0.015
Video In	nu	Quake 3	1280	142.9	Verdict 1.573
Frecvență chipset	275MHz		1600	104.5	Contact
Frecvență memorie	550MHz	Video Mark	2022	Distribuitor Ultra Pro	
Dual Head	da	Q735, P757, F530	Web www.ultrapro.ro	Telefon 021-211.70.90	
TV-Out	da	Serious Sam	1280	87.8	
DVI	da		1600	66.5	Pret 214.9\$

ABIT SILURO GF4 Ti4400

**Performanțe bune,
dar overclocking imposibil**

GeForce4 Ti4400**SOLUȚIE ȘI DOTĂRI**

Siluro GF4 Ti4400 este un produs al firmei ABIT care are la bază chip-ul GeForce4 Ti4400. Placa este dotată cu 128MB de memorie DDR la 3,6ns produsă de Samsung, un conector DVI și un TV-Out, iar memorile beneficiază de radiatoare pentru răcire. Frecvența chip-ului este de 274,5MHz, iar a memoriei de 553,5MHz.

POT FACE OVERCLOCKING?

Nu, deoarece programele de overclocking indică frecvența de 553,5MHz ca fiind o valoare maximă care nu mai poate fi depășită. Doar ridicarea frecvenței procesorului nu aduce creșteri importante de performanță.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

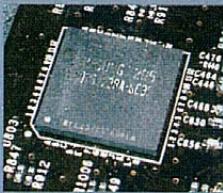
În 3DMark 2001 SE la 1280X1024 a obținut 7945 de puncte - cu 62 de puncte mai puțin decât modelul Winfast A250TD testat în numărul 31 al revistei și cu 94 de puncte mai mult decât modelul V8440 de la ASUS.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

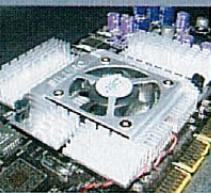
Un CD cu driveri pe care se află și programele NVMax, 3Deep și SiluroDVD, cabluri TV-Out, un adaptor DVI-VGA și manualul cu instrucțiuni de instalare.

CONCLUZIE

Performanțele și cei 128MB DDR sunt singurele atuuri ale acestei plăci.



Memorie Samsung la 3,6ns



Coolerul procesorului și radiatoarele pentru memorie

Evaluare (puncte)

Performanță	1.817
Dotări	0.015
Verdict	1.832

Evaluare (puncte)

Distribuitor	Tape Computer	-
Performanță	1.700	
Dotări	0.015	
Verdict	1.715	

ABIT SILURO GF4 Ti4200

**Performanțe și overclocking
de la Abit**

GeForce4 Ti4200**SOLUȚIE ȘI DOTĂRI**

Modelul Siluro GF4 Ti4200 testat de noi care are la bază un chip GeForce4 Ti4200 și este dotat cu 64MB memorie DDR la 4ns produsă de Hynix, TV-Out și DVI. Frecvența memoriei este de 500MHz, iar a chip-ului de 250MHz. Memorile nu au radiatoare de răcire.

POT FACE OVERCLOCKING?

Deși lipsesc radiatoarele de pe memorii, am putut ridica frecvența cu 100MHz în plus pentru memorie și 50MHz pentru procesor și am câștigat 814 puncte în 3DMark 2001 SE peste cele 7440 de puncte obținute în mod normal.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

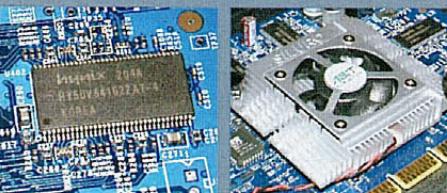
Mai bun decât al altor modele cu GeForce4 Ti4200 testate. În 3DMark 2001 SE la 1280X1024 a obținut 7440 de puncte - cu 28 de puncte în plus față de modelul Winfast A250LE TD produs de Leadtek și testat în numărul 33 al revistei.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

CD cu driveri pe care se află programele NVMax, 3Deep și SiluroDVD, cabluri TV-Out, adaptor DVI-VGA, manual pentru instalare.

CONCLUZIE

Este o placă rapidă care oferă posibilități mari de overclocking, dar lipsa radiatoarelor de pe memorii face imposibilă păstrarea a frecvenței ridicăte un timp mai îndelungat.



Memorie Hynix la 4ns



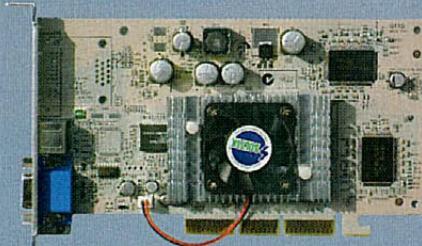
Coolerul a asigurat răcirea procesorului la 300MHz

Evaluare (puncte)

Distribuitor	Tape Computer	-
Performanță	1.700	
Dotări	0.015	
Verdict	1.715	

SOLTEK GEFORCE4 MX440

**Performanțe 2D excelente dar
3D-ul este deosebit**

GeForce4 MX440**SOLUȚIE ȘI DOTĂRI**

Soltek este o firmă renomată pentru plăcile sale de bază care a trecut și în sectorul producției de plăci video. Modelul testat are la bază chip-ul grafic GeForce4 MX440 și este dotat cu 64MB de memorie DDR la o viteză de 5ns și un conector TV-Out. Frecvența chip-ului este de 64MHz, iar a memoriei de 405MHz.

POT FACE OVERCLOCKING?

Da, dar câștigul de performanță este redus. La creșterea frecvenței memoriei la 450MHz și a procesorului la 300MHz am câștigat doar 432 de puncte în 3DMark 2001 SE, ceea ce este aproape inaccesabil în jocuri.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Cele mai bune rezultate în Video2000 - 2301 puncte. În 3DMark 2001 SE la 1280X1024 a obținut 4234 de puncte - cu doar 6 mai puțin decât Chaintech G441 și cu 22 de puncte mai puțin decât modelul V8170 DDR de la ASUS, ambele testate în numărul 32 al revistei.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Un CD cu driveri, un manual cu instrucțiuni de instalare și un cablu pentru TV-Out.

CONCLUZIE

Dacă este instalată pe un sistem cu un procesor puternic obține performanțe suficiente pentru rularea oricărui joc existent pe piata la ora actuală. Un plus la performanțele 2D.



Memorie Samsung la 5ns



Un GeForce4 MX nu necesită un cooler mai mare

Evaluare (puncte)

Distribuitor	ProCA	-
Performanță	1.061	
Dotări	0.01	
Verdict	1.071	

Detalii tehnice

Chipset	GeForce4 MX440
Memorie	64MB
Video In	□
Frecvență chipset	270MHz
Frecvență memorie	405MHz
Dual Head	■
TV-Out/DVI	■ / □

Plextor PX-W4012TU

Tehnologie modernă, portabilitate redusă



225,8\$ Romsoft • 021-224.03.33

CE ESTE?

CD-Writer extern care folosește portul USB 2.0 pentru conectarea la PC, păstrând compatibilitatea cu USB 1.1. Carcasa este din aluminiu, iar pe panoul din spate se află un comutator pornire/oprire, o mufă USB, o mufă de alimentare și două mufe pentru ieșirea semnalului audio (stânga/dreapta).

DE CE "DA"?

Folosirea portului USB 2.0 a oferit posibilitatea de a ridica viteza de scriere și citire la 40X. La scriere a dat rezultatul cel mai bun dintre toate unitățile pe care le-am testat - un CD de 650MB a fost scris în doar 2,57 minute la viteza de 40X. Buffer-ul de 4MB asigură un flux de date constant. Viteza de citire medie de 31,32X arată că portul IDE devine din ce în ce mai inutil în fața portului USB 2.0.

DE CE "NU"?

Dimensiunile și greutatea foarte mari îl fac puțin portabil. Este mai mult un CD-Writer obișnuit inclus într-o cutie ce îl adaptează la portul USB 2.0.

CE CONȚINE PACHETUL?

Program scriere Nero 5.5.8.1, CD cu PlexTools, CD-RW de 650MB, 5 CD-uri de 700MB, manual de utilizare în 16 limbi și cablu USB.

CONCLUZIE

Pentru cine nu se uită la preț, PX-W4012TU este un CD-Writer excelent care oferă performanțe și calitate indiscutabile.

Detalii tehnice

Viteză citire/scriere/rescriere 40/40/12X, Conectare USB 2.0 și 1.0 • Buffer 4MB, Suportă BURN-Proof, PowerREC-II, VariREC

Performanțe

Citire medie: 31,32X • Timp acces/eject/load: 116/1.78/9,68ms • Imagine clone CD: 3min • Timp scriere: 2,57min

**AVerMedia AVerTV Studio**

Time shifting și captură mpeg2 soft



99\$ Lasting • 0256-201.278

CE ESTE?

Tuner TV/FM intern. Pe placă avem 5 mufe: pentru cablu coaxial 750Ohm, S-Video in, audio out/in stereo și composite RCA in.

DE CE "DA"?

Pentru "TV time-shifting" ce permite vizionarea unui canal cu întârziere de câteva minute. Este util când dorim să trecem peste reclame sau atunci când suntem întrerupti de un telefon în timpul emisiunii favorite, putând opri vizionarea cât timp vorbim. Funcția de auto-scan setează canalele, funcția preview oferă afișare consecutivă a 16 canale pe ecran, în timp ce posibilitatea parolării canalelor oferă protecție minorilor în fața viciilor vietii. AVerTV Studio are un modul software prin intermediu căruia putem programa înregistrări video, captura realizându-se în sistem PAL până la 720x576dpi, folosind compresie software mpeg1 sau mpeg2. Recomandat și pentru teletext.

DE CE "NU"?

Prețul este destul de ridicat pentru clasa din care produsul face parte.

CE CONȚINE PACHETUL?

Telecomandă, antenă radio FM, cablu audio stereo, CD cu driveri și aplicația AVerMedia.

CONCLUZIE

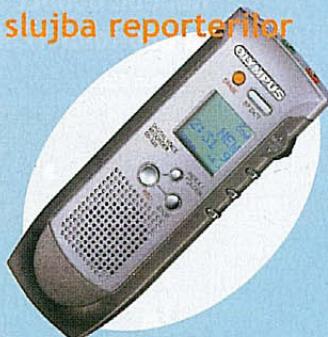
AVerTV Studio reprezintă o investiție bună prin prisma calității capturilor video și a facilităților numeroase.

Detalii tehnice

Rezoluție max. captură 720x576 • Compresie software mpeg1 sau mpeg2 • Sistem PAL/BG/DK • TV time shifting • Teletext • Preview 16 canale • Radio FM • Antenă FM • Telecomandă

**Olympus DS-320**

Memoria flash în slujba reporterilor



227EU (KIT inclus) MGT • 021-232.88.94

CE ESTE?

Un reportofon digital ce folosește compresia formatului DSS pentru stocarea mesajelor într-o memorie flash integrată de 16MB.

DE CE "DA"?

DS-320 dispune de două moduri de înregistrare: SP mode (Standard playback) în care se poate înregistra timp de 2 ore și 30 min și LP mode (Long playback) unde timpul de înregistrare este de 5 ore și 20 min. Frecvențele de răspuns se situează între 300Hz-5KHz. DS-320 este dotat cu un ecran LCD iluminat ce permite vizualizarea sa și noaptea. Variable Control Voice Actuator (VCVA) este o funcție folosită pentru a salva spațiu utilizat în memorie prin oprirea înregistrării când aparatul nu mai sesizează nici un sunet.

DE CE "NU"?

Modul de configurare și gestionarea înregistrărilor pe foldere pot fi dificile pentru utilizatorii obișnuiți cu reportoanele clasice cu bandă magnetică.

CE CONȚINE PACHETUL?

Două baterii, CD-ul cu driveri și instrucțiuni de utilizare și PC Data Transfer Kit, utilizat pentru transferul datelor pe calculator.

CONCLUZIE

Dimensiunile, greutatea de 74g (inclusând și bateriile) și timpul lung de înregistrare sunt principalele avantaje care îl recomandă.

Detalii tehnice

Variable Control Voice Actuator • Conectare USB 1.1 • Data Transfer Kit • 2 baterii LR03X1.5V • 16MB memorie flash • Frecvență răspuns 300Hz-5KHz.

Performanțe

Durata maximă a bateriilor este de 11 ore
Inregistrare SP: 150min, LP: 320min

**PowerLook 270 Plus**

Scanner pentru filme de 35 mm



780EU MGT • 021-232.88.94

CE ESTE?

Scanner pentru filme de 35mm care oferă o calitate excelentă la scanarea optică la 2700dpi a negativelor și diapozițivelor.

DE CE "DA"?

Calitatea rezultată asigură reproducerea ușoară a imaginilor în format A4 și A3. PowerLook 270 Plus oferă facilități de scanare a filmelor comparabile cu cele ale unui scanner de filme profesional cu un preț pe măsură. Programul SilverFast Ai suportă funcția "Negafix correction" care ajută la obținerea imaginilor foarte clare. Focalizarea poate fi controlată manual sau automat fără a mai fi nevoie de folosirea programului pentru asemenea ajustări. Distorsiunile geometrice sunt practic inexistente prin folosirea tehnologiei "zero reflection" unde nu mai sunt folosite oglinzi pentru direcționarea luminii.

DE CE "NU"?

Scannerul utilizează ca mod de conectare portul SCSI și chiar dacă este comercializat împreună cu un adaptor SCSI, asta înseamnă un plus în plus în procesul de instalare pentru persoanele neobișnuite cu perifericele conectabile prin SCSI.

CE CONȚINE PACHETUL?

Adobe Photoshop Elements, Adobe Photoshop 5.0 și un adaptor SCSI pentru conectarea la computer.

CONCLUZIE

Datorită funcțiilor de corecție a colorilor și a programului SilverFast Ai, PowerLook 270 Plus este ideal pentru scanări la mari rezoluții.

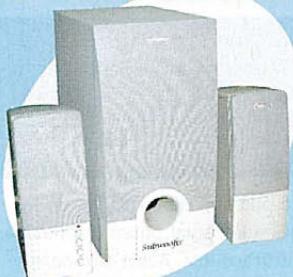
Detalii tehnice

Scanner film 35mm • 2700dpi rezoluție optică • 4bit adâncime culoare • conectare SCSI-II • Suportă Image Correction and Enhancement



KINYO SW-6515

Bas prea puternic și subwoofer din lemn



66.5\$ Romsoft • 021-224.03.33

CE ESTE?

Un sistem de boxe format dintr-un subwoofer și doi sateliți. Puterea întregului sistem este de 5000W P.M.P.O., aceasta însemnând 40W RMS pentru subwoofer și 2x10W RMS pentru sateliți.

DE CE "DA"?

Subwoofer-ul este construit din lemn și include amplificatorul pentru toate cele 3 difuzoare. Folosirea lemnului la construcția incintelor acustice ajută la obținerea unui sunet mai "natural" decât la boxele din plastic. Puterea de 5000W P.M.P.O. este suficientă pentru un sistem de boxe multimedia. Sistemul oferă posibilitatea conectării și cu alte surse de semnal analog (CD-Player, MP3 Player, casetofon). Sateliții sunt ecranați magnetic.

DE CE "NU"?

Chiar dacă este un sistem multimedia, sunetul per ansamblu nu este atât de "Hi-Fi" cum scrie pe ambalaj. Deși puterea subwoofer-ului este mare, basii se aud prea puternic, iar sunetul acestuia este slab conturat. Sateliții sunt realizati din plastic.

CE CONTINE PACHETUL?

O broșură care descrie modul de conectare al sistemului. Cablurile nu sunt separate fiind conectate la subwoofer, respectiv sateliți.

CONCLUZIE

Recomandat celor ce doresc putere mare fără pretenții de calitate.

Detalii tehnice

Putere: 40W R.M.S. subwoofer
• 2X10W R.M.S. sateliți • input analog
• sateliți ecranați magnetic

Performanțe

Frecvență răspuns: 120Hz-20KHz pentru sateliți, 50Hz-300Hz pentru subwoofer • Putere totală: 60W R.M.S. (5000W P.M.P.O.)

HP DeskJet 5550

Imprimare cu HP Photoret IV



159EU HP • 021-205.33.55

CE ESTE?

Imprimanta HP Deskjet 5550 este prima imprimantă de tip HP Photoret IV. Este o imprimantă color de până la 4800x1200dpi optimizată sau, optional, tehnologia de mare precizie HP Photoret IV.

DE CE "DA"?

HP Deskjet 5550 oferă o imprimare în sase culori prin utilizarea tehnologiei HP Photoret IV. De asemenea, imprimanta HP Deskjet mai oferă și imprimarea fără margini a fotografiilor de 10x15cm, tipărirea documentelor de text alb/negru, la o viteză de până la 17 pagini pe minut, și a celor cu poze color la o viteză de 12 pagini pe minut. Prețul imprimantei este mic în raport cu performanțele și dotările sale. Optional, oferă posibilitatea accesării de la distanță.

DE CE "NU"?

Prețul consumabilelor este relativ mare.

CE CONTINE PACHETUL?

Cele două cartuse de imprimare (negru și color), un cablu de alimentare, un alimentator, CD-ul cu driverii de instalare și manualul de instalare în 4 limbi (inclusiv română).

CONCLUZIE

HP Deskjet 5550 reprezintă o soluție de tipărire calitativă, ieftină și flexibilă. Este noua generație de imprimante HP ce utilizează tehnologia HP Photoret IV.

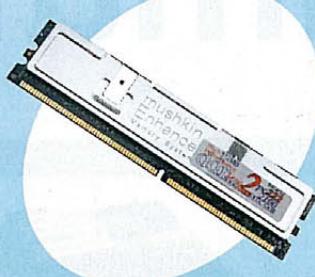
Detalii tehnice

Rezoluție de tipărire: 4800x1200dpi • Viteză tipărire text alb/negru: 17 pag/min • Viteză tipărire poze color: 12 pag/min • Utilizează tehnologia nouă de tipărire Photoret IV



Mushkin PC2100 Level2

Stabilitate în CL 2-2-2



199\$ Tape Computer • 021-330.57.83

CE ESTE?

Este un modul de 512MB PC2100 ce folosește chipuri marca Samsung de 6ns. Două radiatoare termice ajută la disiparea și eliminarea căldurii degajate de modulul de memorie, rezultând o mai mare stabilitate și o eficiență sporită în overclocking.

DE CE "DA"?

Level2 înseamnă o viteză mai mare și stabilitate în overclocking cu setarea CL 2-2-2. Conform afirmațiilor Mushkin, oricine poate produce module de memorie folosind aceste chipuri de la Samsung, dar nu oricine poate obține performanțe comparabile cu "Level2". În PC Mark acest modul s-a situat cu 3559 puncte între KingMax DDR400 (3756 puncte) și PQI DDR266 (3524 puncte). Programul Cachemem a arătat că Mushkin DDR266 Level2 are cea mai mare viteză de acces și de scriere dintre toate cele trei.

DE CE "NU"?

Acum când memoria DDR400 este aproape de recunoaștere oficială a specificațiilor iar DDR333 este de mult timp în vânzare, modulele PC2100 par a fi pe drumul firesc (din punct de vedere al progresului IT) al scoaterii din fabricație.

CONCLUZIE

Chipset-urile Intel nu oferă încă suport pentru DDR333, deci Mushkin (PC2100) Level2 își pot dovedi utilitatea în aceste sisteme mai ales când valoarea FSB-ul este ridicată peste valorile normale.

Detalii tehnice

DDR266 (PC2100) • 512MB • CAS 2 • radiatoare termice

Performanțe

Sandra Memory Int: 2077 • Cachemem Read: 1627 • Cachemem Write: 6116.4 • PC Mark Memorie: 3559



Samsung DVD Master 16E

Performanțe excelente



48.29\$ ProCA • 021-323.82.00

CE ESTE?

Samsung DVD Master 16E este o unitate foarte stabilă și în același timp rapidă atât ca CD-ROM cât și ca DVD-ROM. Viteza maximă de citire pentru CD-ROM este de 48X, iar pentru DVD-ROM de 16X. Interfața de conectare este de tip EIDE/ATAPI.

DE CE "DA"?

Citarea CD-ului a dat rezultate foarte bune atât în Sandra 2002 Plus (3208 puncte) cât și în Nero CDSpeed (35,96X citire medie). Testul părții de DVD-ROM a scos în evidență o funcționare stabilă în timpul citirii ambelor tipuri de discuri - double layer și single layer. Viteza medie de citire pentru DVD single layer a fost de 11,45X, iar pentru double layer de 5,05X. Schimbarea între layere la citirea discului double layer s-a făcut foarte rapid (41ms), iar ocuparea procesorului nu a trecut de 21% la viteza maximă.

DE CE "NU"?

Dotarea inexistentă deoarece unitatea este comercializată în format bulk fără cabluri, șuruburi sau documentație. Nu există încă posibilitatea de a transforma unitatea într-o "free zone". Citirea discurilor DVD double layer se face mai greu, dar înseuzabil pentru vizionarea unui film.

CONCLUZIE

O unitate de citire excelentă care te face să uiti de ea în timp ce vizionezi un film DivX sau pe DVD.

Detalii tehnice

Viteză citire CD-ROM: 48X • Viteză citire DVD-ROM: 16X • Interfață IDE/ATAPI • Buffer 512KB

Performanțe

Citire medie CD: 35,96X • Citire medie DVD single layer: 5,05X • Citire DVD double layer: 11,45X



hardmai

SURSA REZISTENTĂ

Am și eu niște întrebări în legătură cu calculatorul meu, care este un Pentium III 733MHz FCPGA pe MB PII/III Lucky cu 128MB SDRAM PQI, HDD Seagate 20.4GB, 7400rpm, 8.9ms, buffer 1MB, ATA100, NVIDIA RIVA TNT 2 M64/Model 64Pro, CD-ROM 52X CTX, Fax/Modem 56kbps intern Conexant, sursă 230W. Folosesc Windows 98 SE. Intrebările sunt următoarele: 1. Mai rezistă sursa de 230W dacă mai adaug un CD-RW, o placă de sunet 5.1 și un TV Tuner/Radio? 2. În sistemul meu care ar fi punctele slabă pentru care ar trebui să mă gândesc serios la un upgrade?

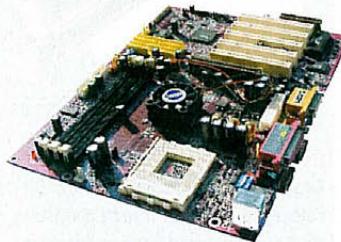


O. George-Alexandru

1. Da, în mod normal mai rezistă și la componente pe care le menționezi, dar spre binele calculatorului tău ar trebui să faci un efort și să cumperi o sursă de 300W. O sursă bună are un rol foarte important în menținerea stabilității sistemelor. 2. Primul pas ar fi să mai adaugi 256MB RAM, mai ales că asistăm în această perioadă la o scădere de prețuri, și schimbă placa video cu un GeForce4 MX dacă vrei să ai performanțe în jocuri.

MEMORIE PROBLEMATICĂ

Am o placă de bază Soltek DRV5, procesor Duron la 1GHz, cooler D5TB, memorie 2X128MB DDR 333 CL 2.5 Kingmax, HDD 40GB ATA 133, Matrox, DVD NEC 12X/40X, GeForce2 MX400 (MAX) 64MB, voltaj CPU 1.75V, voltaj memorie 2.5V, voltaj AGP 1.5V. Sistem de



operare Windows 98 SE și Win XP. Problema mea o constituie blocaje aleatoare în jocuri, navigarea pe HDD sau CD (deschiderile de directoare). Mai des se manifestă în Windows XP, dar numai cu BUS-ul memoriei setat la 166MHz (333 DDR). Dacă se setează din BIOS BUS-ul memoriei la 100MHz (200 DDR) sau la 133MHz (266 DDR) totul este ok. Din blocaj nu se poate ieși decât cu reset.

A. Sorin

Aceste blocaje se produc în general din cauza setărilor greșite pentru memorie. Setează CAS 2 atunci când stabilăști BUS-ul la 166MHz. Mai încercă și o încărcare a parametrilor prestabilită din BIOS cu ajutorul comenzii: "Load fail-safe defaults". De asemenea, mai poți încerca și un update de BIOS înainte de a începe să îți faci griji despre o eventuală problemă la placă sau memorie.

UPDATE DE BIOS LA PENTIUM 200

1. Aș vrea să știu dacă la un calculator IBM Pentium la 200MHz, carcăsa orizontală, aş putea să-i fac un update de BIOS. Dacă da, la ce adresă l-aș putea găsi. Vă mai dau următoarele informații: PRODUCT DATA Machine Type/Model 65879BT Flash EEPROM Revision Level LVKT26AQ System Board Identifier 3Y1NATSNT84 System Serial Number 23YNTN8 Bios Date 01/14/97.

Marius Matei

La adresa <http://www.bios-drivers.com/companies/475.htm> vă putea găsi update de BIOS

Soluția problemei tale

Dacă aveți probleme cu calculatorul sau simțiți pur și simplu că sistemul este pe călă o rază, înainte să îl condamnați la moarte, dați-ne un mesaj pe adresa hardmail@xtrempc.ro sau la adresa redacției. Suntem sănse să avem calmantul potrivit.

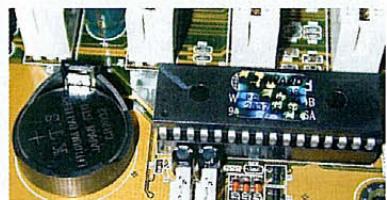
hardmail@xtrempc.ro

pentru placă ta de bază. Tot de la această adresă vei putea downloada și alte utilitare IBM. Acest site cere o înscriere prealabilă (din fericire gratuită) pentru a face orice fel de download. Totuși verifică cu atenție modelul și citește cu răbdare instrucțiunile.

PAROLA PIERDUTĂ ÎN CĂMIN

Stau în cămin, astă înseamnă că au mai mulți acces la calculatorul meu. Parolă pe sistem nu îmi permit să pun, dar de ceva vreme m-am pricopsit cu o parolă pe BIOS, și nimeni nu o știe. Ce pot să fac? Vă dau câteva date care poate vă ajută să îmi rezolvă și mie problema. Award Modular BIOS V4.51PG, An Energy Star Ally Copyright (C) 1984-99, Award Software, Inc. Via Apollo MVP3 Rev:C.

Cristian C.



La unele versiuni de BIOS Award pentru a trece de parolă merge combinația "shift+s y z". Mai există și următoarele parole universale: AWARD_SW, j262, HLT, SER, SKY_FOX, BIOSTAR, ALFAROME, Lkwpeter, j256, AWARD?SW, LKWPETER, syxz, ALLY, 589589, 589721, awkward, CONCAT,d8on, CONDO, j64, szxy. Dacă nici una din acestea nu merge, mai rămâne o ultimă variantă. În speranță că mai ai manualul plăcii de bază, pot să te sfătuiesc să resetezi BIOS-ul. Caută în manual jumperul "Clear CMOS" și urmăză instrucțiunile (trebuie să oprești calculatorul și să schimbi pentru câteva secunde poziția acestui jumper, după care trebuie să asezi jumperul în poziția lui normală).

DIFERENȚĂ CU GEFORCE MX

Am un AMD K6-II 500MHz, o placă de bază cu chipset Via MVP3, 256MB RAM, PC133, HDD Segate 4GB, ATI Xpert 98.

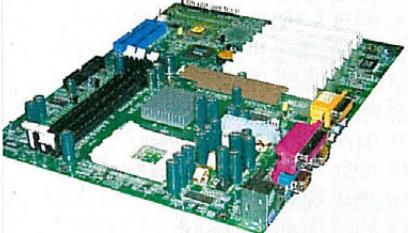
Vă pun următoarea întrebare: pentru jocuri (Warcraft III, GTA 3, Jedi Knight II, Max Payne) merită să îmi cumpăr un GeForce MX400 sau nu voi simți o diferență prea mare din cauza celorlalte componente ale sistemului meu?

Andrei Buiu

O diferență o să simți cu siguranță, numai să nu te aștepți la salturi spectaculoase. Cu GTA3 (un mare consumator de resurse) o să ai probleme, dar în celelalte jocuri cu mici ajustări la opțiunile video o să îți ruleze acceptabil.

CEA MAI RECENTĂ VERSIUNE DE BIOS
În numărul revistei din aprilie ati prezentat placă de bază EPoX 8K3A și ati recomandat un update de BIOS cu ultima versiune de la acea dată (adică 28.03.2002) pentru a beneficia de performanțe mai bune. De curând am achiziționat această placă, dar pe site-ul lor a mai apărut o versiune de BIOS (19.06.2002) aceasta fiind ultima. Întrebarea este: ce versiune de BIOS este mai bună?

Cornel Stan



În majoritatea cazurilor noile versiuni de BIOS aduc îmbunătățiri sau repară anumite probleme. Recomandarea noastră nu poate fi decât să faci update cu cea mai recentă versiune găsită pe site-ul EPoX. Foarte mare atenție la cum realizezi această operatie extrem de delicată și nu uita să faci o copie de siguranță a vechiului BIOS, pentru a fi posibilă repararea unei eventuale greșeli.

Radeon versus GeForce4 MX

Radeon 8500LE, indiferent de producător, este mai bun decât GeForce4 MX460?

Victor Filipescu

GeForce4 MX este superior soluțiilor GeForce2, dar inferior celor GeForce3 Ti. Radeon 8500LE concurează direct cu GeForce3, prin urmare are performante superioare chipset-ului GeForce4 MX460.

JOCURI ÎN WINDOWS XP

Am instalat Windows XP și nu acceptă foarte multe jocuri. Ar trebui să fac o partitie pentru Windows 98 pentru ca jocurile să poată rula?

Niculescu Mihai

În Windows XP s-a renunțat la compatibilitatea cu programele DOS. Astfel, toate programele care folosesc module DOS au probleme în rularea în acest sistem de operare. O instalare a sistemului de operare Windows 98 (sau Windows Me) într-o partitie separată este recomandată dacă vrei să rulezi astfel de programe.

BLOCĂRI REPETATE

La majoritatea jocurilor mi se blochează calculatorul, auzindu-se un sunet de înaltă frecvență supărător. Presupun că mai toate aplicațiile care se blochează sunt cele Direct3D. Jocurile nu se blochează instantaneu, pot să joc 5-10 minute. Mi se blochează și dacă stau pe net și deschid câteva IE, mIRC-ul și Winamp-ul. Folosesc Windows XP. Care ar putea fi problema?

Bontz

Problema ta poate veni de la o răcire necorespunzătoare a procesorului sau a plăcii video. Nu ai specificat câtă memorie ai instalată și ce setări folosești în BIOS. Verifică prima dată temperatura procesorului și încearcă schimbarea setărilor memoriei la valori mai puțin "agresive".

HDD ÎNCĂPĂȚÂNAT

Am următoarea problemă: un hard de 40GB nu mai dorește să fie defragmentat, să scrie pe el nu se poate și nici să ștergi. Să fie vreun virus? Sau de la Dungeon Siege? Acest lucru este greu de crezut deoarece Dungeon Siege era instalat cu mult înainte să apară problemele.

Ștefănescu Dimitrie

Cu siguranță nu Dungeon Siege este cauza problemei tale și nici virusii nu se manifestă în acest fel. Dacă HDD-ul tău mai este în garanție atunci trebuie dus imediat în service, deoarece are probleme foarte serioase.

The image shows the front cover of the July-August 2002 issue of AutoExpert magazine. The cover features a yellow Peugeot 206 driving through a puddle, with a Formula 1 race car in the background. The title 'autoexpert' is prominently displayed in large letters, with 'REVISTA' below it. The cover is filled with various headlines and advertisements related to cars and motorsports. The price of the magazine is listed as 33,500 lei.

TOPUR

PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Nota	Pret (S)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dorari	Distribuitor	
NOU	1	Chaintech	Apogee CT-7VJL	1.532	N/E	KT533	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738, 2 USB, 4 USB2.0	0.720	0.764	0.048	Asbis/Comrace
2	Abit	AT7	1.503	161	KT333	FSB 266, 1AGP/3PCI, PC2700, ATA133, ALC650, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.690	0.745	0.058	Tape Computer	
3	Shuttle	AK35GT2R	1.500	101	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CM18738 5.1, 4 USB, RAID	0.705	0.759	0.036	ETA2U	
4	Gigabyte	GA-VRXP	1.496	101.4	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CT5880, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.743	0.697	0.056	UltraPro	
5	EPoX	8K3A	1.493	118	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	0.724	0.761	0.008	Best Computers/Elsaco	
6	ASUS	A7V333	1.490	129	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB 2.0, RAID	0.705	0.745	0.04	Senorg / Depozitul de Calculatoare	
7	Soltek	SL-75DRV5	1.488	maxim 112	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 4 USB	0.758	0.713	0.016	Best/ProCA/Romsoft/Viami	
8	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	
9	ASUS	A7N266	1.830	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	
10	Jetway	V333DA	1.778	74.6	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	1.115	1.238	0.4	UltraPro	
11	Soltek	SL-75DRV4	1.758	maxim 99	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.071	1.253	0.6	Viami / Proca / Romsoft	
12	MSI	K7N420Pro	1.756	-	nForce420D	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, NVIDIA AC 5.1, 2 USB	1.055	1.221	0.9	-	
13	Soltek	SL-75ERV	1.451	maxim 104	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.751	0.680	0.02	ProCA / Depozitul de Calculatoare	
14	Abit	NV7m	1.450	134	nForce420D	FSB 266, 1AGP/3PCI, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX, 4 USB, lan-on-board	0.689	0.735	0.025	Tape Computer	
NOU	15	Abit	KX7-333	1.449	123	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, 4 USB	0.690	0.755	0.004	Tape Computer
16	DFI	AD73Pro	1.448	77	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.690	0.745	0.012	Tape Computer	
NOU	17	Leadtek	K7N415DA	1.441	104	nForce415D	FSB 266, 1AGP/4PCI/1ACR, PC2700, NVIDIA AC 5.1, 2 USB, lan-on-board	0.689	0.735	0.025	Skin Media
18	Shuttle	AK35GTR	1.746	93	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, CM18738, RAID, ATA133, 2 USB	1.055	1.223	0.8	ETA-ZU	
19	EPoX	8KHA+	1.737	N/E	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.063	1.248	0.5	Elsaco	
20	ASUS	A7V266-E	1.735	86	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, CMI8738, RAID 0/1, 4 USB	1.073	1.165	0.8	Ager / Romsoft	
21	Gigabyte	GA-7DXR+	1.427	93.5	AMD761	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, RAID ATA133, 6 (2xUSB 2.0)	0.649	0.729	0.048	UltraPro	
22	EPoX	8KHAl+	1.710	86.4	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.045	1.222	0.4	Elsaco	
23	Jetway	866AS Ultra	1.708	73.9	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.091	1.195	0.2	UltraPro	
24	Abit	KR7A Raid	1.679	130	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, RAID 0/1/0+1 ATA133, 4 USB	1.046	1.086	0.8	Tape Computer / Sistec	
25	Chaintech	CT-7VJDA	1.406	N/E	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR/1ACR, PC2100, ATA100, CMI8738, 2 USB	0.736	0.662	0.006	Asbis / Comrace	
26	ECS	K756A	1.405	70	SiS745	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 2 USB	0.669	0.732	0.004	Alliance / Blue Ridge	
27	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	-	
28	Leadtek	7350KDA	1.651	76	SiS735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, lan-on-board, 2 USB	1.013	1.178	0.5	Skin Media	
29	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	
30	ASUS	A7A266-E	1.601	120/80	AliMagik1	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA133, CMI8738, 4 USB	1.003	1.096	0.5	Ager / Depozitul de Calculatoare	
31	ASUS	A7V266	1.599	118	KT266	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, 4 USB	0.994	1.148	0.3	Ager / Romsoft	
32	Matsonic	MS8137C+	1.361	54	KT266	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.732	0.624	0.004	ProCA	
33	ASUS	A7S333	1.333	120.7	SiS745	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2700, ATA100, AC97, 4 USB	0.690	0.637	0.006	Romsoft / UltraPro	
34	Transcend	TS-AKR4	1.582	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.996	1.132	0.2	ProVision	
35	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	
36	ECS	K755A	1.548	58.5	SiS735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.962	1.110	0.3	Sistec	
37	Acorp	7KT266A	1.542	72	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.976	1.083	0.3	Depozitul de Calculatoare	
38	Gigabyte	GA 7VTXH	1.518	92/-	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.898	1.160	0.4	UltraPro / Tornado	
39	ECS	K7VTA3	1.443	62.4	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 VIDEO

Loc	Producător	Model	Nota	Pret (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Datări	Distribuitor (D) Ofertant (O)
1	Leadtek	WinFast A250Ultra	2.066	396	Titanium 4600	 Chipset-ul GeForce4 Titanium4600 a adus încă o dată NVIDIA pe primul loc în topul performanței. Adăugăți 2 ventilatoare și un radiator cât o zi de post și aveți rețeta.	2.046	0.02	Best / UltraPro (D)
2	ASUS	V8460Ultra	2.056	399	Titanium 4600	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.01	Depozitul de Calculatoare (D)
3	Chaintech	GT61	2.040	N/E	Titanium 4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.020	0.02	Asbis / Comrace (D)
4	Gainward	PowerPackTi4600 (simplu)	2.036	387.5	Titanium 4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI, Bundle	2.006	0.03	Romsoft / UltraPro / Caro (D)
NOU	5	Abit Siluro GF4 Ti4600	2.027	378	Titanium 4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/648MHz, TV-Out, DVI	2.012	0.015	Tape Computer (D)
NOU	6	Gainward PowerPackTi4400	1.890	306.3	Titanium 4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.865	0.025	Romsoft / UltraPro / Caro (D)
NOU	7	MSI G4Ti4400-VTD	1.865	285	Titanium 4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/554MHz, TV-Out, DVI	1.845	0.02	Best Computers (O)
NOU	8	ASUS V8840	1.864	331.5	Titanium 4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/553.5MHz, TV-Out, DVI	1.844	0.02	Depozitul de Calculatoare (D)
9	Abit Siluro GF4 Ti4400	1.832	271	Titanium 4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/553.5MHz, TV-Out, DVI	1.817	0.015	Tape Computer (D)	
10	Leadtek A250LE TD	1.751	196	Titanium 4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.731	0.02	Skin Media (D)	
11	ASUS V8420 64MB	1.751	181	Titanium 4200	64MB SDR, 4ns, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.736	0.015	Depozitul de Calculatoare (D)	
NOU	12	Abit Siluro GF4 Ti4200	1.715	182	Titanium 4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.700	0.015	Tape Computer (D)
13	Gainward Ultra/650XP GS	1.675	N/E	Titanium 4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445.5MHz, TV-Out, DVI	1.660	0.015	Depozitul de Calculatoare UltraPro (D)	
NOU	14	ASUS V8420/128MB	1.674	206	Titanium 4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445MHz, TV-Out, DVI	1.654	0.02	Romsoft (D)
NOU	15	Gigabyte Radeon 8500 Deluxe Maya	1.618	253.5	Radeon 8500	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 274/548MHz, TV-Out, DVI	1.554	0.015	UltraPro (D)
16	Hercules 3D Prophet 8500	1.569	155	Radeon 8500	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.616	0.02	Ubisoft (D)	
NOU	17	Gainward GeForce3 Titanium500	1.515	198	Titanium 500	128MB DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TV-Out, DVI	1.500	0.015	Caro Group (D)
18	Leadtek WinFast Titanium 500	1.730	225	Titanium 500	64MB DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TVOut, DVI, 2 jocuri	1.710	0.02	Best / UltraPro (O)(D)	
19	Sapphire Radeon 8500LE	1.437	156	Radeon 8500LE	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.727	0.01	Best Computers (O)	
NOU	20	Hercules 3D Prophet 8500LE	1.399	192	Radeon 8500LE	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.384	0.015	Ubisoft (D)
NOU	21	PowerColor Evil Master II	1.381	174	Radeon 8500LE	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.366	0.015	ProCA (D)
22	Abit Siluro GF3 Vio	1.574	250	GeForce3	64MB DDR, chip/mem: 200/460MHz, TV-Out, DVI	1.559	0.015	Tape Computer (D)	
NOU	23	Gigabyte Radeon 8500 Deluxe Maya	1.573	214.9	Radeon 8500	64MB SDR, 3.3ns, chip/mem: 275/550 MHz, TV-Out, DVI	1.558	0.015	UltraPro (D)
24	Hercules 3D Prophet 8500 All-in-One	1.315	349	Radeon 8500LE	64MB DDR, 4ns, TV/FM Tuner, TV-Out, Video In, DVI	1.285	0.03	Ubisoft (D)	
25	Leadtek WinFast Titanium 200	1.510	137.5	Titanium 200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI, 2 jocuri	1.495	0.015	Skin Media (D)	
26	Abit Siluro Ti200	1.305	125	Titanium 200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI	1.290	0.015	Tape Computer (D)	
27	Creative GeForce3 Titanium 200	1.509	-	Titanium 200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI	1.494	0.015	-	
28	Gigabyte Thundra GF3200	1.500	N/E	Titanium 200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI	1.485	0.015	Tornado (D)	
29	Inno3D Tornado GF3 Titanium200	1.478	N/E	Titanium 200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz	1.478	0	Best Computers (O)	
30	Gainward PowerPack MX460	1.250	109.7	GeForce4 MX460	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 300/550MHz, TV-Out, DVI	1.225	0.025	Depozitul de Calculatoare UltraPro / Caro (D)	
31	Leadtek WinFast A170DDR	1.434	118	GeForce4 MX440	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/400MHz, TV-Out, WinFox 2.0	1.424	0.01	Skin Media (D)	
32	Chaintech G441	1.132	N/E	GeForce4 MX440	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/400MHz, TV-Out	1.117	0.015	Asbis / Comrace (D)	
33	Abit Siluro MX440	1.129	96	GeForce4 MX440	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/400MHz, TV-Out	1.128	0.01	Tape Computer (D)	
34	Gainward GeForce4 MX440	1.125	95	GeForce4 MX440	64MB DDR, 5ns, chip/mem: 275/400MHz, TV-Out	1.120	0.005	Caro Group (D)	
35	ASUS V8170	1.121	100.2	GeForce4 MX440	64MB DDR, 5ns, chip/mem: 275/400MHz, TV-Out	1.111	0.01	Depozitul de Calculatoare UltraPro (D)	
NOU	36	Soltek GeForce4 MX440	1.071	98.4	GeForce4 MX440	64MB DDR, 5ns, chip/mem: 270/405MHz, TV-Out	1.061	0.01	ProCA (D)
37	ASUS V7700 Ti32	1.288	85	Titanium	32MB DDR, 5ns, chip/mem: 250/400MHz, TV-Out, SVideo Out, 2 joc.	1.273	0.015	Ager (D)	
38	ProLink PixelView GeForce2 Ti64	1.273	80	Titanium	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/400MHz	1.273	0	Ager (D)	
39	Leadtek WinFast A170	0.758	101.5	GeForce4 MX420	64MB SDR, 5ns, chip/mem: 200/166MHz	0.748	0.01	Best / UltraPro (O)	
40	Gigabyte Radeon7000 Pro	0.606	52.5	Radeon VE	64MB SDR, 6ns, chip/mem: 155/155MHz, 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 partiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri

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

DRIVE-URI DVD+RW

Loc	Producător	Model	Nota	Pret (\$)	Scriere DVD	Scriere CD	Rescriere CD	Citire DVD	Citire CD	Buffer	Interfață / Buffer Underrun / Tehnologii	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă DVD	Notă scriere CD	Notă scriere DVD	Distribuitor
1	Ricoh	MP5120A-DP	1.662	356.9	2.4X	12X	10X	8X	32X	-	IDE / Just Link	0.372	0.353	0.412	0.524	Romsoft	
2	Philips	DVD-RW208	1.661	449	2.4X	12X	10X	8X	32X	-	IDE / Seamless Link / Termo Balanced Writing	0.371	0.341	0.420	0.528	Best Computers	
3	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	

PREMIUL I:
SONY Cyber-shot
Digital Camera DSC-P71
 memory stick



PREMIUL II:
SONY Cyber-shot
Digital Camera DSC-P51
 memory stick



PREMIUL III:
SONY Cyber-shot
Digital Camera DSC-P31
 memory stick



Mențiuni:

Premiile sunt oferite de:

Sony Overseas S.A. Bucharest Office

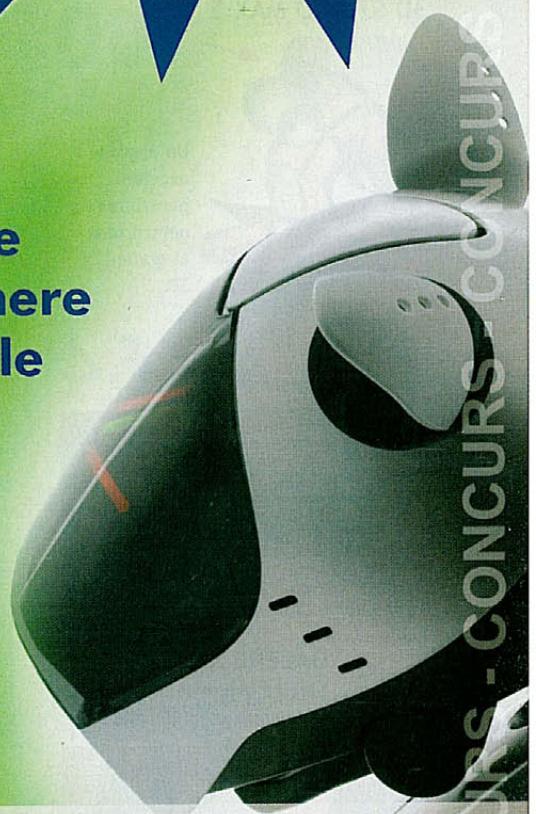
Bvd. Expoziției 2, Tel: 021-224 47 11

Termenul limită al concursului - 1 septembrie data poștei

Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 36 XtremPC

**UMFLĂ
POTUL!**
SONY
 Cyber-shot
Digital Still Camera

CÂȘTIGĂ
 una dintre
 cele trei camere
 foto digitale
SONY!



TALON PARTICIPARE

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

Nume: Prenume:
 Telefon: E-mail:

Numele "câinelui robot"
 de la Sony este:

- AIBO
- BIBO
- CIBO

Un alt produs cunoscut
 al Sony este:

- Presario
- PlayStation 2
- PowerPoint

go create
SONY

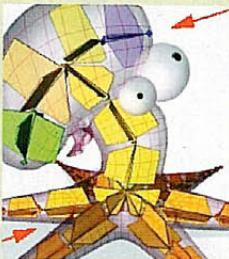
CONCURS - CONCURS

hobby

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

grafică

3D STUDIO MAX 5



60

Un upgrade excelent pentru regele neîncoronat al graficii 3D

POSER 5

Mașina de creaț oameni

64



66

GALERII XTREME

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale



Internet

XPLORER XTREM



Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

68

LINUX BOX

La începutul lunii iulie, o mică organizație non-profit - Xbox Linux Project a anunțat că oferă 200.000\$ celor care vor reuși să găsească o modalitate simplă și legală de a rula Linux pe o consolă Xbox de la Microsoft.

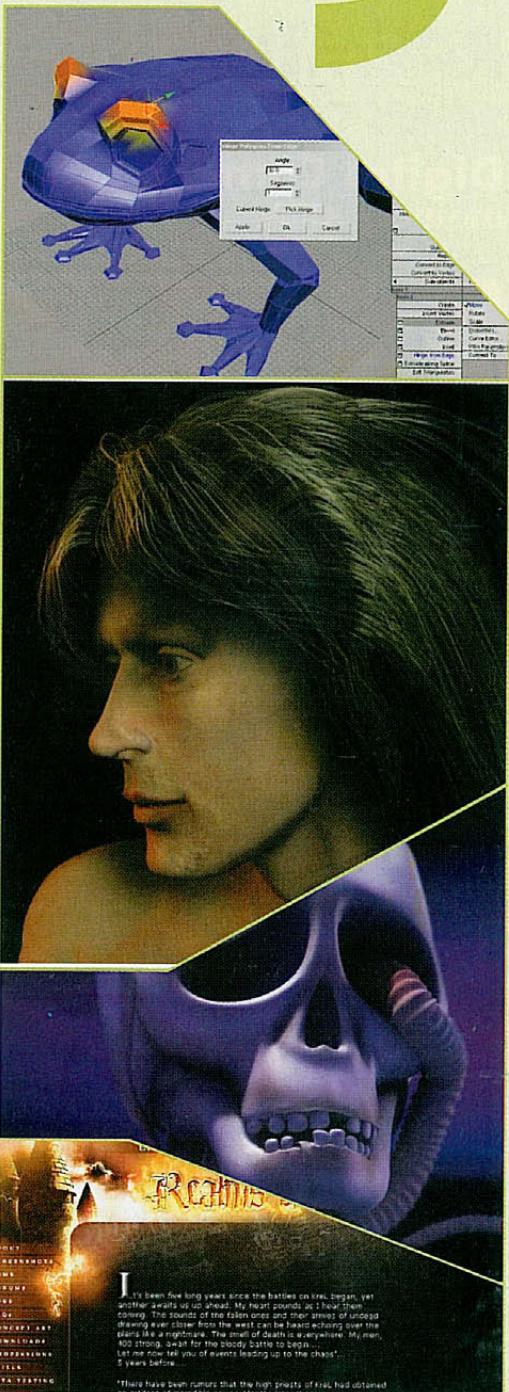


La prima vedere acest lucru părea o provocare bizară la adresa Microsoft, care este un adversar redutabil din punct de vedere legal și nu numai. În plus, inițiativa părea imposibil sau cel puțin foarte greu de pus în aplicare: Xbox folosește o versiune restructurată de Windows2000 și, din motive de protecție, nu rulează decât jocuri.

Îată însă că, la nici o săptămână după anunț, primul program Linux care rulează legal pe Xbox este disponibil. A fost creat fără Xbox SDK și aparent nu face mare lucru în afară de afișarea pinguinului Tux și a adresei de web a proiectului (<http://xbox-linux.sourceforge.net/index.php>) pe ecran, însă este un început.

După Linwods, Xbox Linux Project este o nouă piedică pentru cel de la Microsoft. Având în vedere puterea consolei, dacă proiectul va reuși, utilizatorii din lumea întreagă vor beneficia de un desktop computer excelent pentru prețul său, ca să nu mai vorbim că ar putea fi interconectat cu alte console pentru a crea clustere extraordinar de puternice, sau "ferme" de randare pentru companiile de efecte speciale.

Până în momentul de față cei de la Microsoft nu au avut nici o reacție oficială la adresa proiectului, ceea ce ar putea fi interpretat în mai multe feluri: fie nu cred că succesul este posibil, fie sunt în expectativă pentru prima greșelă a organizatorilor proiectului. Indiferent de motiv, proiectul este demn de apreciat.



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

Un upgrade excelent pentru regele neîncoronat al graficii 3D

3D STUDIO MAX 5

DETALII

- Nume: 3d studio max
- Versiune: 5
- Producător: Discreet
- Web: www.discreet.com
- Reseller: A&C International S.A.
- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 256MB
- HDD: 400MB
- Video: DirectX 32MB

VERDICT: 10/10

Cea mai plăcută surpriză a anului pe partea de software.

PIATA programelor 3D este caracterizată de prețuri exorbitante și de schimbări neasteptate legate de acestea. Recent, au avut loc câteva evenimente spectaculoase în acest domeniu. Alias Wavefront a anunțat scăderea prețului pentru Maya Complete de la 7500\$ la 1999\$ și pentru Maya Unlimited de la 16.000\$ la 6.999\$. Peste 5.000\$ în primul caz și 9.000\$ în cel de-al doilea. Mai modești, cei de la Newtek au redus prețul pentru ultima versiune de Lightwave la 1595\$ de la 2495\$. Caligari a anunțat o ofertă temporară prin intermediul căreia utilizatorii programelor concurente pot achiziționa trueSpace 5 la prețul de 299\$ în loc de 595\$. Softimage, SideFX, Maxon și Electric Image nu au reacționat. Era oricum greu de crezut că SideFX va reduce din cei 17.999\$ pe care îi cere pentru Houdini, însă până și ei au anunțat o versiune cu limitări, numită Houdini Select, ce va apărea în noiembrie și va costa 1999\$.

Toată lumea aștepta însă un răspuns din partea Discreet. Reacția acestora nu s-a lăsat mult așteptată: ei au declarat că scăderile de preț anunțate de competitori sunt doar o modalitate jalinică de a atrage atenția și că prețul pentru 3d studio max va rămâne același, dar că în schimb vor oferi un produs de o calitate superioară, cu multe opțiuni noi, ce va aduce astfel raportul calitate-preț la același nivel cu pachetele 3D ale concurenților.

Dacă nu am fi avut ocazia să vedem cu ochii noștri versiunea 5.0 a 3d studio max, am fi privit toată această declarație ca pe un discurs publicitar obișnuit, ba chiar unul de o calitate indoioanelnică. Însă noua versiune ne-a impresionat mai mult decât ne-am fi așteptat. Au apărut nouătăți în toate domeniile și nu doar schimbări de suprafață, ci lucruri pe care pasionații de grafica 3D și profesioniștii și le doreau de mult timp, încercând să le simuleze cu plug-in-uri și uneori, când nu reușeau, se mulțumeau să privească invidioși în "ograda" competitorilor, care aveau așa ceva de mult timp.

Efficiență înainte de toate

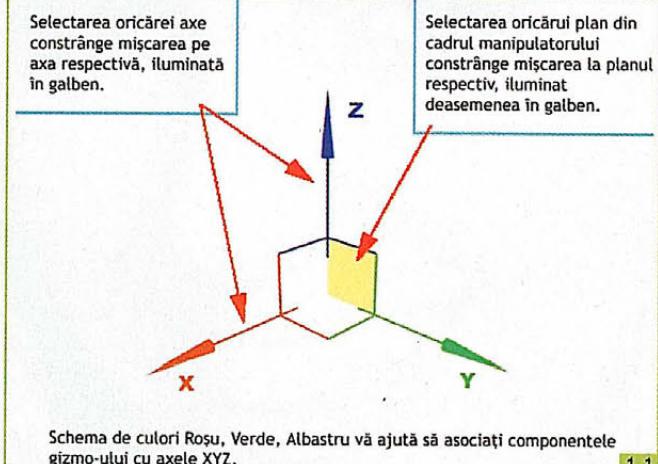
Gizmo-urile pentru poziționare, rotație și scalare din versiunea 5 se apropie acum în concept de widget-urile din trueSpace, simplificând destul de mult toate operațiunile pentru care au fost destinate. Pe lângă limitarea acțiunilor la o anumită axă, prin selectarea ei în cadrul gizmo-ului, opțiune disponibilă și în 3d studio max 4, acum puteți limita acțiunile la un anumit plan, prin selectarea corespondentului său în cadrul gizmo-ului (îmaginea 1.1).

Pentru pozitionare există încă un ajutor vizual, o versiune semitransparentă a gizmo-ului rămânând în vechea poziție, legată cu o linie de cel pe care îl deplasăți, asemănător cu modul în care funcționează deplasarea în Rhino. Gizmo-ul de scalare se va deforma și scăla interactiv odată cu obiectul pe care îl reprezintă.

Rotația este și ea mai intuitivă vizual, iar pentru animație are un mod special, numit gimbal, ce elimină fenomenul de "gimbal lock", atât de urât de artiștii CG, ce apare atunci când două axe de rotație ale obiectului sunt îndreptate în aceeași direcție și, efectiv, obiectul nu se rotește așa cum ar trebui. Din moment ce aproape toate pachetele de grafică 3D folosesc

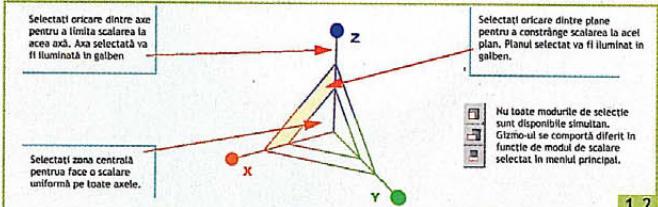
o matrice de rotație Euler în cadrul interfeței, această problemă este des întâlnită la orice animație 3D și este bine că Discreet s-a gândit la o soluție.

Două alte noi opțiuni sunt prezente în interfață: layere și seturi de obiecte. Layerele existau deja în Maya, dar sunt o adăugare mai mult decât bine venită pentru Max, permitând gestionarea eficientă a scenelor prin selectarea rapidă a obiectelor, ascunderea sau "înghețarea" lor, la nivel de layer. Cam același lucru se întâmplă în cazul seturilor de obiecte, care sunt un gen de grupuri, dar fără limitările impuse de un grup, așa cum este înțeles de Max: un obiect poate face parte din mai multe seturi și modificarea unui set nu înseamnă modificarea fiecărui element component.



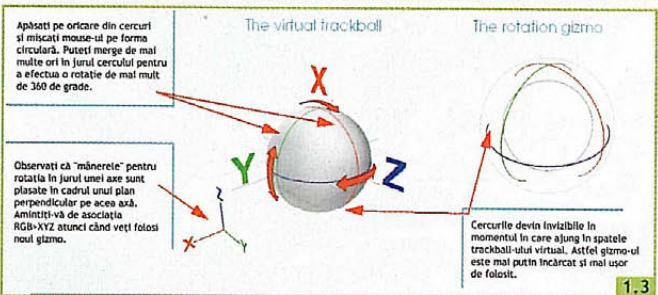
Schema de culori Roșu, Verde, Albastru vă ajută să asociați componentele gizmo-ului cu axele XYZ.

1.1

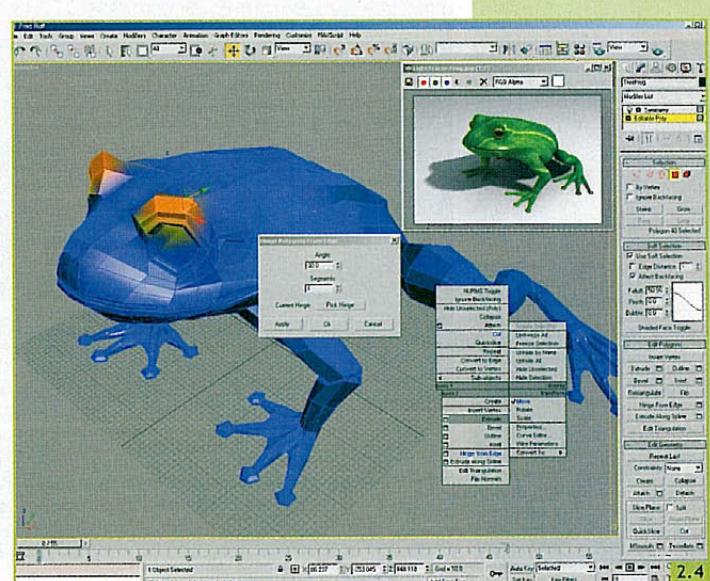
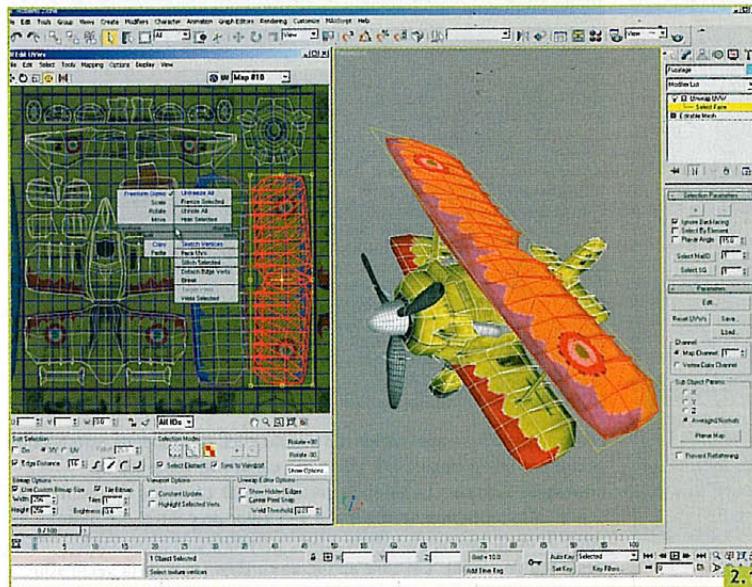


Selectați oricărui plan din cadrul manipulatorului constrângă mișcarea la planul respectiv, iluminat de galben.

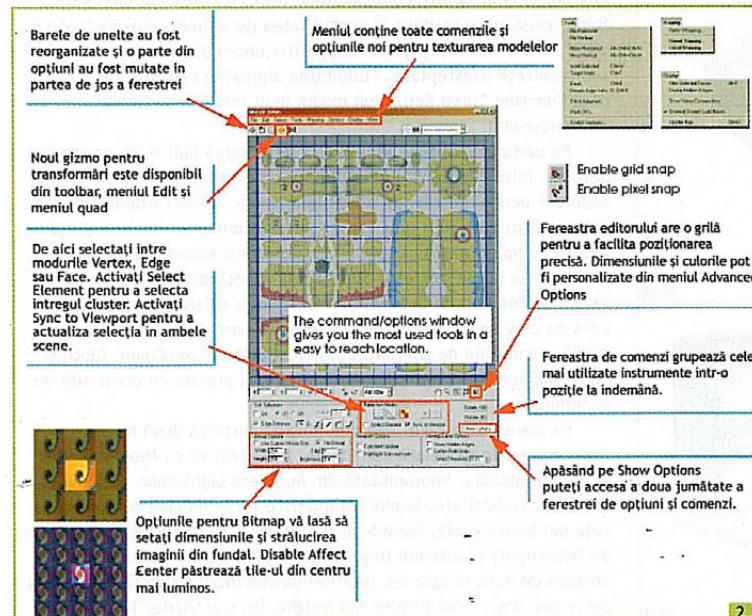
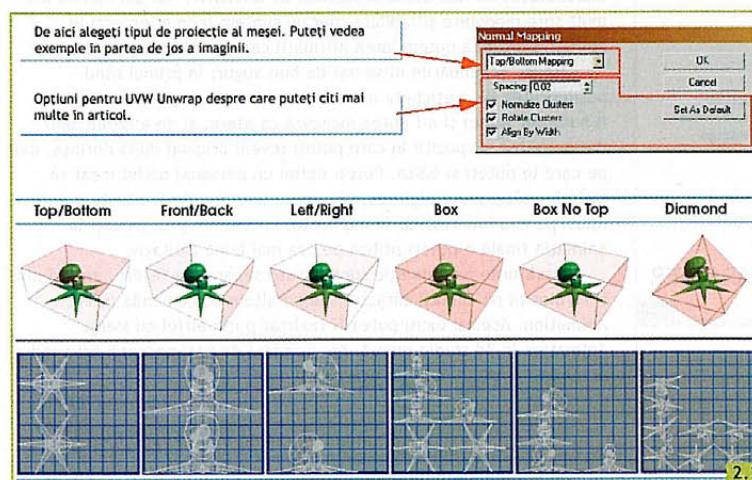
1.2



Noile manipulațoare pentru poziționare, scalare și rotație sunt mult diferite de cele din versiunea anterioară, dar din fericire mult mai eficiente. Conceptual, ele se asemănă destul de mult cu cele din trueSpace și vă vor face viața mult mai ușoară.



Efectele schimbărilor aduse UVW Mapping-ului în fereastra dedicată pot fi vizualizate în timp real în viewport (2.1). În meniu Quad se găsesc noile opțiuni pentru modelare poligonală - cele cu parametri suplimentari având un mic buton ce permite accesarea acestora (2.4).



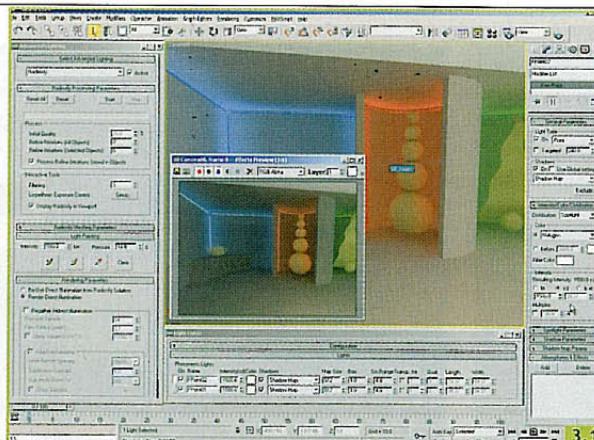
Modelare și texturare

Max 5 nu aduce îmbunătățiri la nivelul modelării NURBS, care nu a fost niciodată un punct forte pentru produsul de la Discreet. În ceea ce ne privește, bine face, pentru că erau puțini cei care îl foloseau pentru setul de instrumente NURBS, în condițiile în care puteau face același lucru mult mai bine în Rhino sau Maya.

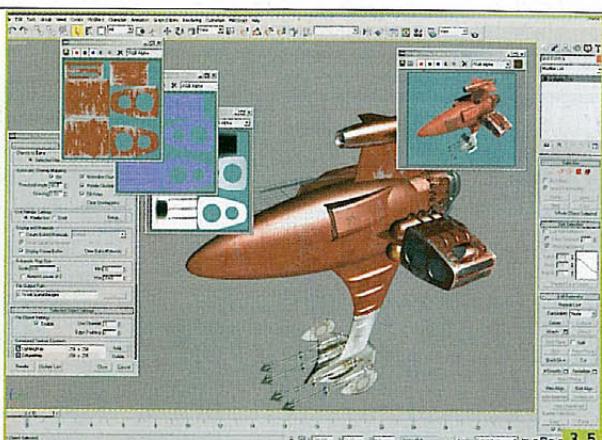
Pe partea de modelare poligonală însă vă așteaptă o mare surpriză. Cei care au experimentat cu plug-in-ul MeshTools al lui Laszlo Sebo, și extensia lui, csPolyTools, scrisă de Chris Subagio, vor descoperi că mai toate comenzi noi pe care le introduceau în Max sunt suportate acum nativ de versiunea 5. Nici acest lucru nu este original, majoritatea fiind derivate din standardul Winged Edge, creat de japonezi acum mai bine de cinci ani și prezent în Nichimen Mirai, Nendo și Wings 3D. Dar pe cine poate să deranjeze lipsa de originalitatea când prezenta lor este o binecuvântare?

Grow și Shrink pentru selecții, selectare de edge loops și edge rings, Connect Edges, Remove și Insert Vertex, QuickSlice, Hinge from Edge, Flip Polygons, Extrude along Spline, Repeat Last Operation, Outline Polygons, plus încă două-trei mai puțin importante. Explorarea lor în detaliu ar ocupa prea mult din spațiul acestui articol, însă este de ajuns să spunem că modelatorii vor fi extrem de încântați de acest set de instrumente, o adevărată mină de aur ce va conferi programului un avantaj remarcabil în cursa pentru supremație.

Pentru a completa acest aspect, modulul UVW Unwrap a fost îmbunătățit semnificativ, putând fi chiar comparat cu un program de sine stătător, dedicat activității de texturare, cum ar fi de exemplu DeepUV de la Right Hemisphere. Sunt disponibile trei moduri de unwrap pentru meș (Flatten, Normal și Unfold), precum și diferite moduri de mapare (pentru Normal Mapping), vizibile în imaginea 2.2. Cluster-ele de poligoane pot fi aranjate diferit în cadrul texturii pătrate, motorul ce le desface automat putând să păstreze proporțiile (normalize), să le rotească pentru a se potrivi mai bine, lucru ce ar putea duce la întinderea texturii (rotate) sau să le alinieze după lățime. Selectarea se poate face atât în editor cât și în viewport, fețele selectate apărând în ambele. De asemenea, în cazul selectării unui vertex sau a unui edge după ce un model a fost "intins" în plan, UVW Unwrap va ilumina și edge-urile/vertex-urile



Soluția de radiozitate este vizibilă direct în viewport, nemaifiind nevoie să o simulezi cu lumini suplimentare (3.1). Întreaga ierarhie de materiale, bitmap sau procedurale, poate fi salvată într-o singură textură "flattened" pentru a fi folosite în aplicații real time.



conexe, pentru că apoi, printr-un simplu click pe comanda Stitch să le puteți uni într-o singură bucătă în caz că au fost separate de unwrap-ul automat. La nivel de vertex, în caz că există disensiuni, se poate folosi opțiunea de aliniere a punctelor de control ale meșei după o formă geometrică (linie, cerc, paralelipiped sau o curbă desenată de mână). Cei care au lucrat cu UVW Unwrap-ul vechi ști că acesta nu era prea eficient cu obiectele complexe, de multe ori fiind necesare plug-in-uri sau programe conexe. Situația s-a schimbat.

De asemenea, 3d studio max 5 este compatibil cu DirectX 9.0, are suport pentru shadere, pe care le poate afisa în timp real în viewport.

Animație și randare

Dacă este să ne luăm după declarațiile Discreet, cele mai importante îmbunătățiri au fost aduse modului de animație. Noi am înclina mai mult spre modelare și randare, dar nu suntem tocmai experti în animație încât să putem lansa afirmații categorice în acest domeniu.

Totuși, schimbările ni se par de bun augur: în primul rând posibilitatea de a eticheta orice set de obiecte drept "personaj" (Character Node) și a-l putea manevra ca atare, și de a defini Skin Poses pentru el, poziții în care puteți reveni oricând după dorință, dar pe care le puteți și edita. Puteți defini un personaj astfel încât să includă atât o meșă high-res, cât și una low-res. Pentru teste o puteți folosi pe cea low-res, iar în momentul în care vreți să treceți la animația finală o puteți utiliza pe cea mai bună calitativ.

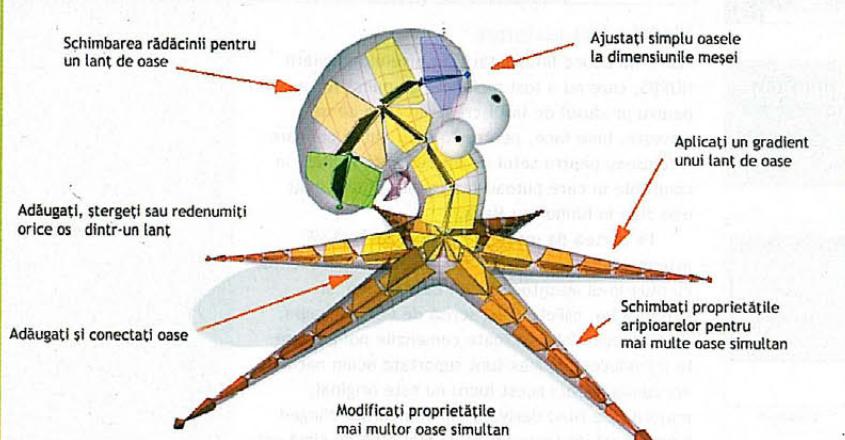
Track-urile de animație sunt salvate separat ca fișiere .anim și pot fi refolosite pe același caracter sau pe altele cu comanda Insert Animation. Același lucru putea fi realizat puțin altfel cu Merge Animation în 3d studio max 4, dar numărul de pași necesari este redus în max 5, iar flexibilitatea procesului este mult îmbunătățită.

Toate acestea sunt posibile doar cu oase, fără Character Studio. Tocmai de aceea probabil, instrumentele pentru gestionarea oaselor au fost mult îmbunătățite, după cum puteți vedea și în imaginea 3.2. Sistemul de animație beneficiază acum de posibilitatea de a crea keyframes doar pentru componentele necesare ale unui Character Node, ceea ce se traduce în posibilitatea de a face animație "pose to pose" fără a mai fi îngrijorat de apariția unor keyframe-uri nedonate sau rezultate neașteptate. Fluiditatea animației este susținută de nouă Function Curve Editor, un modul mult mai interactiv al Trackview-ului.

Poartea de inverse kinematics se remarcă Spline IK, ce rezolvă automat mișările pentru oase plasate de-a lungul unei curbe spline, excelent pentru mișări de coadă la animale, lanțuri suspendate sau chiar pentru animarea unui șarpe. Un nou controller boolean și rotația gimbal completează schimbările din domeniul animației.

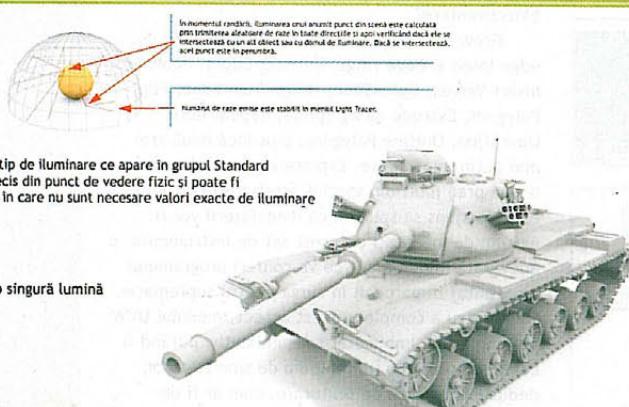
Cirea de pe port este constituită de includerea modului de dinamică Reactor, de la Havok, în distribuția obișnuită de Max, lucru care nu este de încă de colo în condițiile în care doar el costă peste 1000\$. Simulațiile de tip Hard Body, Soft Body, Rope/Chain, Cloth și Fluid Surface vor fi mai ușor de făcut și mai precise cu acest add-on excellent.

Randarea ne-a făcut cea mai plăcută surpriză după noile instrumente de modelare poligonală. Închipuiți-vă că Max are acum iluminare globală, împrumutată din Autodesk Lightscape. Calculări de soluții de radiozitate, lumini fotometrice ce le simulează eficient pe cele din lumea reală, lumină de tip Skylight (cunoscută și sub numele de Domelight) și sistemul Daylight sunt îmbunătățiri pe care ni le doream de mult și care fac (parțial) inutile motoare de randare third party gen Vray, Final Render sau Insight. Un nou shader Toon vă va



CE PUTEȚI FACE CU NOILE OPȚIUNI "BONE TOOLS" DIN MENIUL CHARACTER

3.2



Skylight este nouă tip de iluminare ce apare în grupul Standard Lights. Nu este precis din punct de vedere fizic și poate fi folosit în situațiile în care nu sunt necesare valori exacte de iluminare.

Model răndat cu o singură lumină de tip Skylight

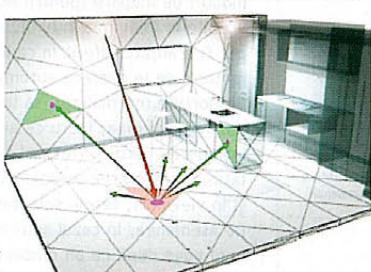
Pentru simulări arhitecturale este mult mai potrivit sistemul Daylight.

3.3

Lumina provenind de la o sursă oarecare intersectează o fată triunghiulară a unui obiect din scenă. Aceasta retine lumina primită și în funcție de materialul obiectului, va reflecta o parte înapoi în scenă.

Alte fețe vor primi lumina reflectată și vor adăuga la lumina pe care o primesc direct de la surse sau alte fețe iluminate.

Procesul este repetat până ce diferența de iluminare dintre două interacții ale unui obiect este sub limita specificată. Pentru obiectele mai importante se vor efectua calcule suplimentare.



CALCULAREA RADIOSITĂȚII

3.4

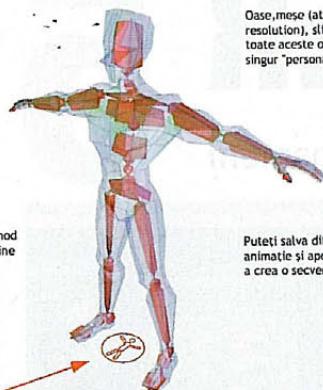
ajuta să faceți randări cartoon de calitate.

Cei care lucrează în domeniul game development, dar și cei cu calculatoare mai puțin performante se vor bucura să audă că soluția de radiozitate poate fi "salvată" în textura obiectelor, permitând recrearea aceleiași scene mult mai rapid, fără calcule suplimentare. Dar randarea "to texture" nu se oprește aici: puteți salva întreaga ierarhie de materiale, bitmap sau procedurale într-o singură textură "flattened" pentru a o putea folosi în aplicații real time. Soluția de radiozitate este oricum afișată și în viewport, pentru a vă ajuta să vă faceți o idee despre cum va arăta scena în final.

Mai este nevoie de o concluzie?

3d studio max 5 a fost anunțat pe 28 iunie și va fi disponibil începând cu sfârșitul lunii iulie. În opinia noastră, acest "eveniment" este mai important decât lansarea XSI 2.0, Lightwave 7.5 sau trueSpace 6, în trecutul mai mult sau mai puțin apropiat, pentru că 3d studio max este mult mai accesibil pasionaților de grafica 3D decât orice alt pachet similar. Nu mai aşteptăm decât un pachet educațional, freeware, pentru a fi în întregime fericiti. Randare plăcută.

Un "personaj" (character) este o entitate ce poate fi tratată ca un grup. Poate fi salvat și poate fi reutilizat în alte scene.



Oare, mese (atât low resolution, cât și high resolution), slider, lanțuri IK, helperi, toate aceste obiecte pot fi incluse într-un singur "personaj".

Animarea unui personaj devine mai ușoră cu ajutorul noului mod Set Key, în care personajul devine un filtru pentru keyframe-uri, obligându-le să afecteze doar componentele sale.

Puteți salva diferite segmente dintr-o animație și apoi să le reorganizați pentru a crea o secvență nouă.

Pictograma personajului simbolizează toate obiectele din ansamblu. Este un obiect în sine ce poate fi redenumit cu numele personajului. Selectarea lui deschide interfața de editare a personajului, iar deplasarea lui mută personajul în poziția de start dorită.



Discreet Beta



Discreet Beta



Discreet Beta

ASTRAL
INTERNET
pentru
ACASA

ASTRAL TELECOM

ESTI ACASĂ-N INTERNET

NAVIGARE

CONTURI
DE EMAIL

SHARED
RESOURCES

JOCURI
ONLINE

CHAT

SCHIMBURI
DE FIȘIERE

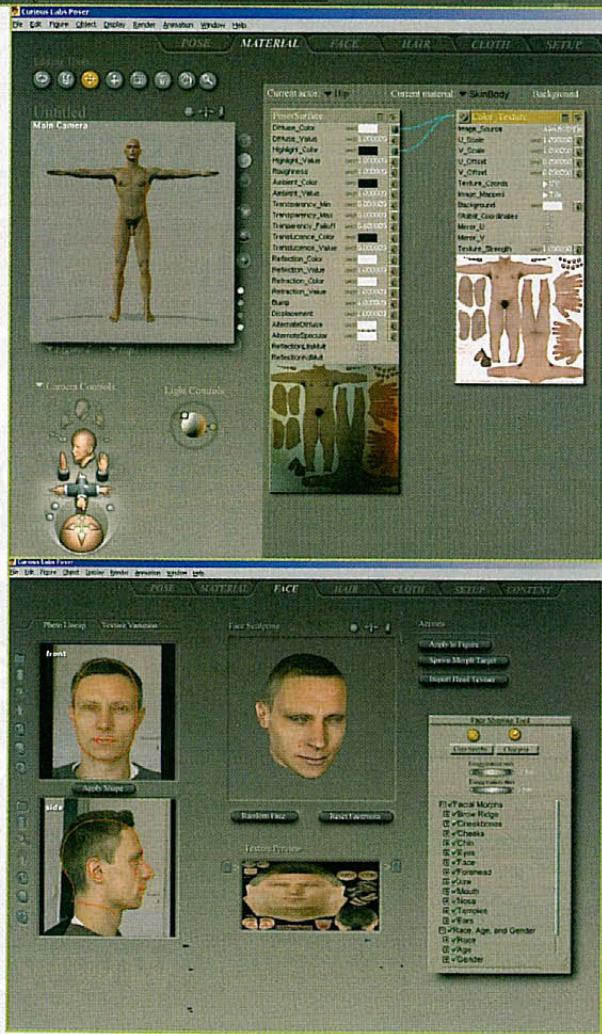


INTERNET
LA PACHET,
PRIN
CABLU TV
sales@astral.ro

www.astral.ro
www.kappa.ro

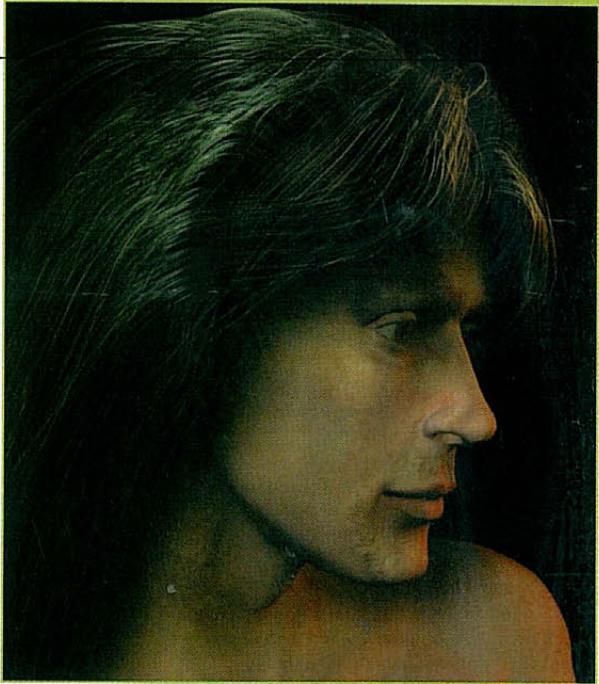
POSER 5

Mașina de creat oameni



DETALII

- Nume: Poser
- Versiune: 5
- Producător: Curious Labs
- Web: www.curiouslabs.com
- Distribuitor: N/A
- Procesor: Pentium III 600MHz
- Memorie: 256MB
- HDD: 200MB
- Video: DirectX 16MB



DUPĂ

ce au preluat Poser de la defuncta MetaCreations, cei de la Curious Labs nu s-au grăbit să îl imbunătățească. O serie de patch-uri, un Pro Pack ce nu a adus niciun nou, apoi liniște pe frontal de vest. Până la începutul lunii iulie, atunci când au fost dezvăluite primele detalii despre o nouă versiune a popularului program.

Pentru cei care nu știu despre ce este vorba, Poser este un program ce facilitează plasarea unor personaje umanoide sau a unor animale în diverse contexte. Manipularea detaliilor și animarea personajelor erau mult simplificate, recomandând programul începătorilor care nu vroiau să își bată capul cu modelarea și animarea propriilor personaje. Softul s-a dovedit foarte atractiv, dezvoltând o întreagă industrie secundară ce se ocupă cu crearea și vânzarea de accesorii, haine, texturi și noi personaje ce nu erau incluse în librăriile programului.

Poser 5 promite să fie unul dintre cele mai spectaculoase upgrade-uri din istoria programului, reușind să ofere cele mai multe dintre opțiunile cerute de utilizatori și în același timp să rezolve numeroase bug-uri iritante.

Poate cea mai importantă opțiune este posibilitatea de a crea păr. S-a terminat cu modelele cheie, desprinse parcă dintr-un vis frumos al unui frizer psihopat. Acum se poate crea și stiliza păr, care este conceput în mănuchiuri, controlate de o singură curbă spline, percut finală fiind generată prin interpolarea curbelor componente. Culoarea poate fi

definită cu gradienți sau pe baza materialului din care pornesc firele de păr. Efectul final este excelent, chiar dacă este nevoie de ceva efort pentru a-l face și realist.

Corpurile umane sunt deja poate prea realiste tinzând către imagini cu pătrâtel roșu. Din păcate însă Curious Labs nu au făcut publice și imagini cu noua Posette (așa cum au numit fanii principalul personaj feminin din Poser), pentru că atunci chiar am fi avut ce vedea.

Problema iritantă a hainelor care nu se mulau pe corp a devenit istorie, pentru că un alt atu important al lui Poser 5 va fi posibilitatea de a gestiona coliziuni cu corpu rigid și mai puțin rigid. Astă înseamnă că părul va flutura în vînt, dar va putea și să cadă natural pe umeri, fustele se vor roti elegant în jurul picioarelor, costumel se vor mula pe trup, iar personajele vor putea da cu sutul într-o minge de exemplu.

Împărtirea în "camere" de lucru a fost păstrată, iar interfața este în mare parte aceeași. Vestea bună este că în nou Head Room veți putea să vă digitalizați propriul chip pe baza unor fotografii din fată și din profil și să realizați morphing între diferite figură, sau sincronizare cu un fișier de sunet. Camera de texturare a fost și ea îmbunătățită, materialele devenind de fapt shader nodes, o modalitate mult mai eficientă de a crea și aplica texturi pe orice obiect.

Poser 5 este programat să apară la sfârșitul acestui an și credem că nu suntem singurii care îl aşteaptă cu nerăbdare.

AutoFX Dreamsuite Series 2

CA și colecția precedentă de la AutoFX, Dreamsuite Series 2 este compusă din două-trei efecte cu adevarat spectaculoase/interesante și aproape o duzină de măruntișuri inutile și repetitive, chiar dacă bine realizate din punct de vedere tehnic. De asemenea, interfața este la fel de greoie și contraintuitivă ca și până acum. Bine că are luminițe, umbre și butoane lucioase din belșug.

Tot la fel ca Series 1, Dreamsuite 2 poate fi găsită atât în variantă stand-alone, cât și ca plugin pentru Photoshop. Ambele alternative sunt la fel de lente, și dacă rezultatele nu ar merita efortul nici nu ne-am mai obosii să vă prezentăm acest program. Dar el merită, măcar pentru trei dintre efecte.

Primul dintre ele este Puzzle Pieces, care creează o iluzie perfectă a unui puzzle, cu posibilitatea de a deplasa o piesă sau pe toate, și apoi de a "rezolva" din nou puzzle-ul cu doar o apăsare de buton. În plus, puteți folosi propriile forme ca piese, iar cele deja existente se vor plia ascuțitoare în jurul noilor forme. Puteți folosi logo-ul companiei de exemplu, pentru a crea o reclamă excelentă. Pentru a completa opțiunile, aveți posibilitatea să încărcați o imagine distinctă pe fiecare piesă, dacă aceasta vă este dorință. Plastic Wrap este cel de-al doilea efect ce ne-a atrăs atenția: un mod interesant de a conferi adâncime unei imagini 2D, prin suprapunerea unui "voal" de celofan întins în jurul unei selecții din imagine. Linile de tensiune pot fi ajustate manual și se pot folosi surse de iluminare și materiale personalizate.

Cel din urmă, Mesh, nu este atât de interesant, însă

ne-a adus aminte de orele de lucru manual din școală generală. Intersecția benzii din imagine pentru a crea un efect surprinzător, de impletitură populară sau de tapiterie. Parametrii gen adâncime, poziție și iluminare pot fi setați pentru fiecare bandă în parte. 2 1/2, 4 x 5, Film Grain, Film Strip, Film Frame Art și PhotoStrips sunt diverse efecte ce simulează benzii de film, diapoitive, fotografii clasice, în diferite aranjamente, fără însă a avea o utilitate decât în instante extrem de particolare.

Tile este asemănător cu Mesh, Photo Press este un Bevel cu ceva mai multe opțiuni (combinat cu o variantă de Plastic Wrap), iar Wrinkle, ceva mai interesant, seamănă cu Crease din Dreamsuite Series 1, dându-vă posibilitatea să creați cute pe imagini.

Ca și până acum, puteți achiziționa efectele la prețul de 50\$ bucata sau 150\$ pentru toate. În opinia noastră este mai bine să dați 150\$ doar pe cele trei pe care le-am scos în evidență.



Efecte pentru toți



DETALII

- Nume: Dreamsuite Series
- Versiune: 2
- Producător: AutoFX
- Web: www.autofx.com
- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 256MB
- HDD: 40MB
- Video: DirectX 16MB

VERDICT: 7/10

Interfață la fel de inefficientă ca și până acum.



"COMUNIC@TII Mobile este revista care vă dezvăluie limitele tehnologiei și felul în care lumea a ajuns să se dezvolte aşa 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 imaginariul cu care noi provocăm necunoscutul și stăpâним tainele viitorului."

Adresa:

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

Tel./fax: 01-315.20.42

Mobilink: 093.319.678

E-mail: redactia@comunic.ro

O imagine foarte bună, cu atenție pentru detaliu. Ne-a plăcut iluminarea, dar și granulația texturilor de pe întregul obiect. Texturile au fost create în Deep Paint 3D și Photoshop, iar procedura aleasă pentru modelare a fost mesh modeling, nu NURBS, așa cum am crezut la început. Ca sursă de inspirație a avut o serie de desene făcute în copilărie, pasionat fiind de Giger. O pasiune puțin cam morbidă pentru un copil, dar am văzut și mai rău. Așteptăm cu interes următoarea imagine.

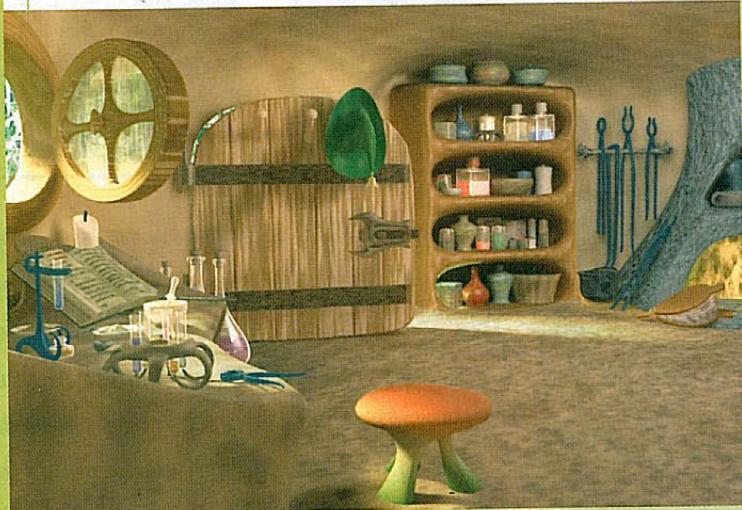
Aurel Manea
aurel_m@hotmail.com

2

Rooka

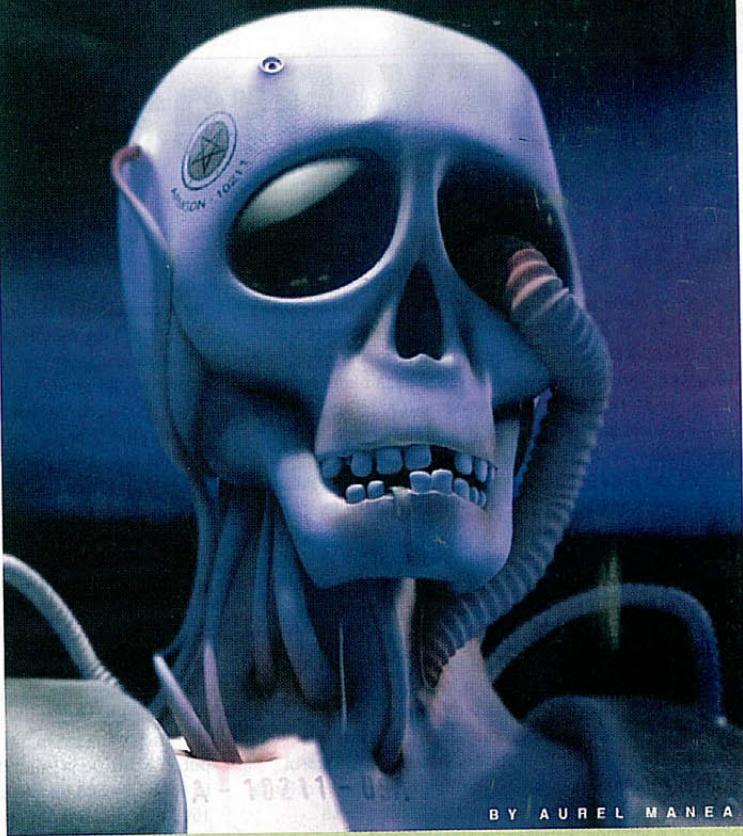
rooka@softhome.net

Imaginile au fost create în Cinema XL 7.3, pe un sistem Thunderbird 1330 cu 256MB RAM. În aceste condiții, randările au durat peste 6 ore. Creațiile au fost destinate concursurilor de pe 3dluvr.com, dar din păcate nu au câștigat nici un premiu. Noi credem că ar fi meritat măcar o mențiune. Am văzut-o pe cea care a câștigat premiul și nu are decât avantajul că este mai sugestivă. Mai mult succes pe viitor.

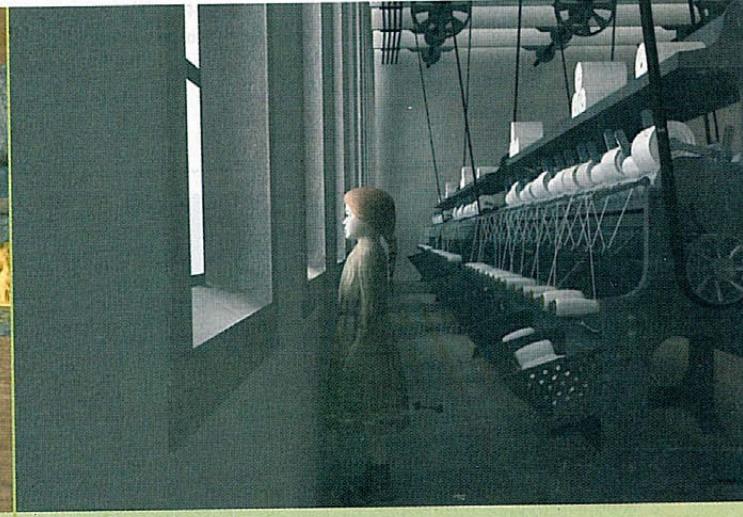


2 - Rooka - "In the Lab"

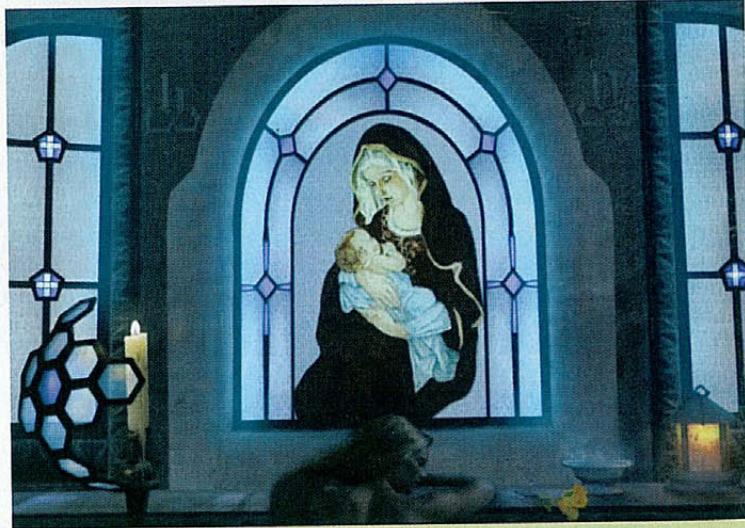
POSTCARD FROM THE FUTURE



1 - Aurel Manea - "Postcard"



2 - Rooka - "Blue Collar"

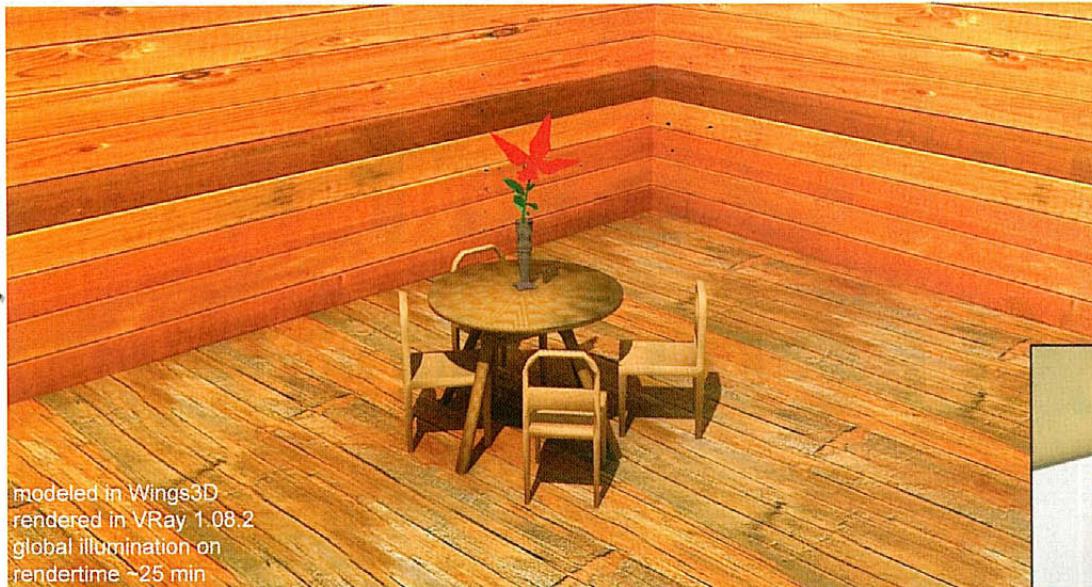


3 - Gică Popescu - "Pocăință"

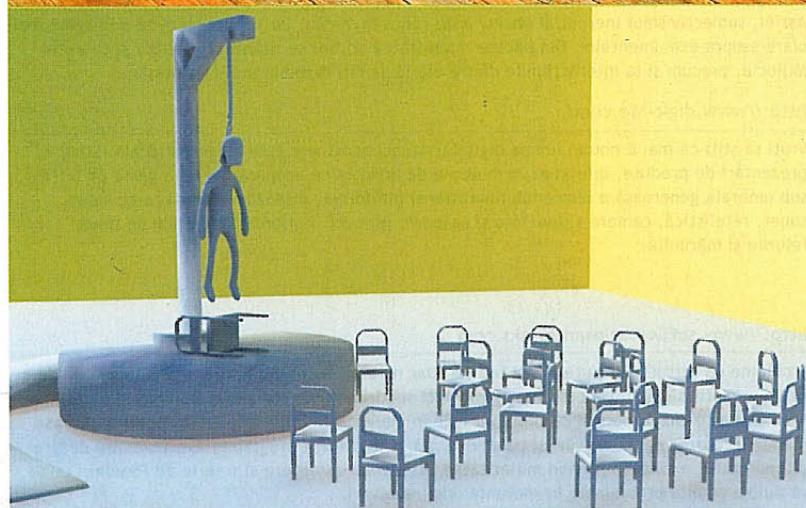
Galerii Xtreme

Singura expoziție offline
care găzduiește creațiile tale

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



4 - Sorin Mateescu - "Test23"



4

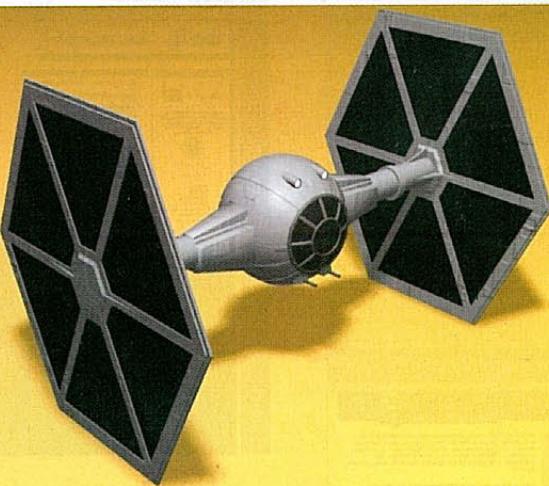
Sorin Mateescu

sorin_mateescu@hotmail.com
 Imaginile arată potential, însă sunt mai mult decât nefinisațe. Uneori radiozitatea nu face decât să acopere o lipsă de aptitudini în domeniul iluminării, ceea ce pare a fi cazul aici. De asemenea, texturile sunt disproportionate față de modele, atunci când există. Totuși, speranțe sunt.

4 - Sorin Mateescu - "Test24"



5 - Watcherr - "Tie attacks"



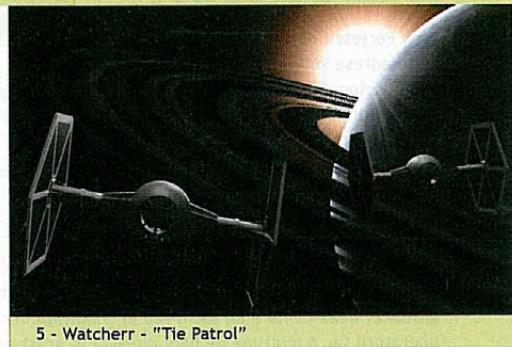
- the - Watcherr

5 - Watcherr - "Tie fighters"

3

Gică Popescu
gipo@pcnet.ro

Scena și obiectele au fost transpușe din imaginație în Max 4. Gică afirmă că personajul fără veșmintă nu este un obiect 3D pentru că nu crede că ar fi reușit altceva decât o modelare artificială, lipsită de expresivitate. Înțenția imaginii nu este de a trimite către nuditate, ci către o clipă de regăsire și smereenie (lămurire necesară, am spune noi). Tema religioasă a fost reproducă „manual” în 2D după o icoană pe care autotrul a pictat-o (efectiv) în ulei, pe sticlă. Finisarea texturilor care s-au „încăpățânat” să nu „prindă” corect pe obiecte a fost facută tot în 2D.



5 - Watcherr - "Tie Patrol"

5

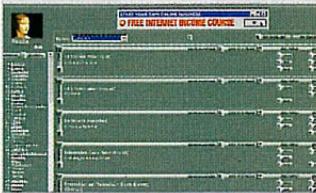
Watcherr
watcherr@lycos.com

Iată unde duce pasiunea pentru Star Wars. Modele bine realizate, însă punerea în scenă suferă de o lipsă de detaliu ce ar putea fi pusă pe seama unui sistem mai puțin performant. Mai trimite.

MEDIA ONLINE

STAȚII RADIO

<http://www.pandia.com/radio/>



Pandia este un motor de căutare pentru posturi de radio și TV online, foarte bine organizat. În primul rând puteți selecta o zonă geografică, toate având specificat și numărul de posturi ce activează în acea zonă. După această selectare va apărea un meniu mai complex, cu detalii despre stația respectivă: transmisie în direct sau înregistrată, Real Player sau Windows Media Player, calitatea transmisiiei (în sensul de bit-rate-ul cu care este codată) și câteva amânunte care să vă dea o idee despre la ce vă puteți aștepta. Conform site-ului, Statele Unite au cele mai multe radiouri online (100+), urmate de Canada și Australia, cu 97, respectiv 56. Bineînteleș, există aproape inevitabilele probleme de actualizare, unele dintre site-urile încercate fiind offline, chiar dacă în meniu se precizează că sunt online.

NAVIGARE LA INTAMPLARE

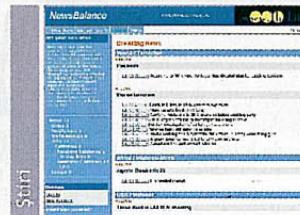
<http://www.innofinity.com/5k/2002>



Vă mai aduceți aminte de Wolfenstein 3D? Ei bine, cineva s-a apucat să creeze o versiune a jocului pentru un concurs de programare, reușind să o înghesue în mai puțin 5k de cod, ceea ce înseamnă mult mai puțin decât executabilul original. Este 3D, are și texturi, doar că este foarte mic și foarte lent. Este scris în Java Script și îl puteți găsi la adresa menzionată.

Xtrem

GHIDUL tău offline PENTRU OPTIMIZAREA NAVIGĂRII online



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

Știri generale din sport, afaceri și lumea mondene. Nimic ieșit din comun până acum. Ceea ce diferențiază News Balance de restul site-urilor de știri este echilibrul prezent și în nume. Fiecare știere, scrisă chiar de ei sau preluată de pe alte site-uri este însoțită de un comentariu, de o punere în context, de o a doua opinie, de o documentare mai detaliată. Astfel, subjectivismul inherent al știrilor este redus la minim, iar voi puteți avea o imagine mai clară asupra evenimentelor. Din păcate majoritatea știrilor se referă la America și Orientul Mijlociu, precum și la interacțiunile dintre ele (a se citi războiul anti-terorism).



<http://www.digit-life.com/>

Vreți să știți ce mai e nou în lumea digitală? Atunci acest site este alegerea ideală. Știri, prezентări de produse, interviuri, o mulțime de articole ce acoperă întreaga gamă ce intră sub umbrela generoasă a termenului hardware: platforme, dispozitive de stocare, video, sunet, rețea, camere video/foto și scanere, precum și dispozitive mobile de toate felurile și mărimele.



<http://www.softwaretipsandtricks.com>

Probleme cu softul? Aici puteți găsi soluția. Dar nu este necesar să aveți o problemă pentru a avea un motiv să vizitați acest site: găsiți aici și știri actualizate zilnic, ba chiar din oră în oră când este cazul, pentru că procesul este în mare parte automat. Tot aici puteți găsi așa numitele "easter eggs", trucuri și păcăleli ascunse în diverse programe, avertismente despre ultimii virusi, explicații privind majoritatea extensiilor de fișiere și o serie de forumuri unde vă puteți anunța problemele în speranța unei rezolvări.



<http://www.isoc.org>

The Internet Society este o organizație non-profit și non-guvernamentală, al cărei domeniu de activitate este Internetul, din punct de vedere social și cultural, dar nu numai. Multii dintre membrii fondatori sunt totodată și "părinți" ai Internetului, care vor să vadă cum a evoluat odrasla lor. Cu acoperire internațională, ISOC se află în momentul de față într-o competiție pentru obținerea dreptului de administrare a întregului registru .org, actualmente gestionat de VeriSign. Dacă dorîți să vă implicați în activismul de pe Internet, este bine să știți că inițierea unei ramuri locale este destul de simplă și nu costă mai nimic.



<http://www.vulcan-portal.co.uk/english/index.htm>

Aceasta este pagina companiei Vulcan Software, care a creat un portal pe care îl utilizează gratuit, având astfel acces la câteva opțiuni interesante: în primul rând vă puteți crea un avatar 3D pe care să îl folosiți pentru a socializa cu restul utilizatorilor, trimițând și primind Voice3DMail. În al doilea rând, ceva ce contează mai mult pentru această rubrică, puteți juca primele trei lumi din jocul Timekeepers, un remake după un titlu apărut în 1995 pe Amiga, ce combină strategia necesară în Lemmings cu viteza de decizie și reacție utilă în Sheep.

De la pentru cititorii

Alex Perjescu ne spune că niște adrese WAP nu ne-ar strica deloc. Suntem de acord, dar WAP-ul nu este un serviciu folosit de foarte multă lume în România în acest moment. Însă pentru a nu fi acuzați că nu ascultăm sugesțiile cititorilor, iată adresa pe care ne-a indicat-o: <http://7wap.esato.com/>. Aici puteți găsi logo-uri și ringtones gratuite, ceea ce nu e un lucru rău în condițiile în care operatorii fac o mulțime de bani din asta în acest moment.



inițiativa lunii

<http://www.realmsoft torment.com/>

Jocuri românești? Putine inițiative în acest domeniu. MMORPG? Cine a audiat de așa ceva? A existat la un moment dat o inițiativă firavă a Mirabilis Media, dar a dispărut în ceată. Iată însă că Maxim Software și Qvad Software, două firme din București, formate din programatori C hardcore, după propriile afirmații, lucrează la proiectul unui massive multiplayer online role playing game. Românesc. Momentan sunt în căutare de modelatori 3D și jocul se află în stadiul de beta-testing, însă cine știe ce va aduce viitorul? Noi sperăm că va aduce un MMORPG cu servere la fața locului și ping-uri decente. Până atunci cei interesați își pot găsi de lucru.



nu ratați **Noul** număr al
Ghidului Comercial

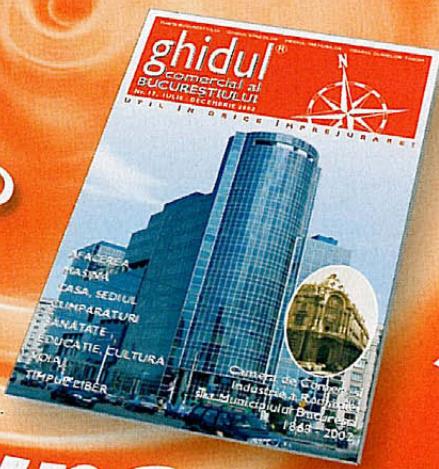
Afacerea

Timp liber
sediul

Voiaj
Mașina

Informații utile

Educația, Cultura



Sănătatea
Cumpărături

Casa,
sediu

nr. 17

iulie - decembrie

Dacă...

- ai nevoie de un produs • vrei să-ți mobilezi casa
- vrei să-ți repари mașina • te interesează un magazin anume și nu știi unde este • vrei să petreci la un restaurant bun • dorești o grădiniță pentru copilul tău • vrei să găsești o stradă • și câte și mai câte...

...deschide Ghidul Comercial al Bucureștiului, și atât!

ghidul®
comercial al
BUCUREȘTIULUI

Util în orice împrejurare

jocuri

ghidează-te după singurele prezentări care contează

prima impresie

	COMMAND & CONQUER: GENERALS	72
	De vină sunt arabi!	
	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	73
	Și iar apare forța	
	RYZOM	74
	Un univers cu adevărat magic	
	ENDLESS AGES	75
	O altă versiune a lumii de dincolo	
	STAR FLEET COMMAND 3	76
	Borgi, ferengi, romulanii, oameni	
	GOTHIC 2	77
	Poate a doua oară este cu noroc	
	MEDIEVAL TOTAL WAR	78
	Incurziune în Istoria zburătoare a Europei	
	SPLINTER CELL	79
	Un alt joc bazat pe universul creat de Tom Clancy	
	XENUX	80
	Un RPG cu Iz de CounterStrike	
	• ABDUCTED • GOLDENLAND	81
	LIONHEART	82
	Fallout în Evul Mediu	
	PROJECT BAD, GOOD & EVIL	83
	Un experiment între turism și aventură	

prezentări

	COMBAT MEDIC	84
	Crucea roșie sau pistolul?	
	THE PARTNERS	85
	Simulare de Ally McBeal. Mai puțin amuzantă	
	WARCRAFT III	86
	În universul Blizzard domnește haosul	
	NEVERWINTER NIGHTS	90
	Un RPG aproape perfect ce ne reamintește de Forgotten Realms	
	LEGION	93
	Veni, vidi, vici. Imperiul roman contraatacă.	
	SYBERIA	94
	Jucării și melancolie într-un adventure cum nu ați mai văzut dămunt	
	• BLACK MAIL • BLACK VIEW	96/97

ASCULTĂ-ȚI INAMICUL

ZForm, o mică firmă din America a creat primul joc pentru orbi: o variantă de poker online, ce poate fi jucată de orice persoană cu handicap vizual. Deocamdată impresionant la prima vedere, dar ce spuneți de faptul că următorul lor proiect este o versiune de Quake? Există deja un prototip, prin intermediu căruia un orb a reușit să invingă în rețea un grup de game designeri prezenți la un show de profil.

Cei doi membri fondatori ai ZForm au pornit de la un simplu ideal: "De ce nu ar exista jocuri cu o parte audio atât de bine pusă la punct încât până și orbii să le poată juca?". Nu se știe dacă inițiativa lor a pornit dintr-o lăudabilă generozitate sau dintr-un instinct mercantil de a izola o nișă pe piața divertismentului digital. Problema este însă, și să ne ierte persoanele cu handicap, noi, oamenii normali, de ce să nu beneficiem de "jocuri cu o parte audio atât de bine pusă la punct încât până și orbii să le poată juca"?

Pentru că în ultimul timp, segmentul audio al oricărui joc a fost tratat cu superficialitate. Este adevărat că sunt câteva titluri care au o muzică excelentă, ce completează atmosfera jocului, cum este de exemplu Syberia, prezentat în acest număr. Altele au o foarte bună implementare EAX, cum a fost de exemplu Dungeon Siege. Dar spre deosebire de partea vizuală, partea audio din jocuri are rareori valoare intuitivă, în așa fel încât să vă ajute să contextualizați acțiunile din joc chiar și cu ochii închiși dacă ați dorit. Programatorii se concentreză mult prea mult pe imagine, trecând de la grafica 2D la 3D, și crescând exponențial numărul de poligoane prezente în scenă de la un joc la altul, implementând umbre dinamice și pixel shaders, însă uită adesea că oamenii mai au și urechi.

Această omisiune mai mult sau mai puțin involuntară este datorată, credem noi, și faptului că dispozitivele hardware dedicate vizualului au evoluat mult mai repede decât cele pentru sunet. De la Creative și Terratec vin cele mai performante plăci de sunet pentru jocuri, însă răspândirea lor în rândul gamerilor nu este foarte mare, iar titlurile care să folosească opțiunile dedicate sunt extrem de puține. Poate în viitor se vor schimba lucrurile? Să sperăm.

Warcraft III



În universul fantastic creat de Blizzard domnește haosul. Oamenii, orcii, elfii și morții vii se înfrântă într-unul dintre cele mai așteptate jocuri ale acestui an. Dar este el oare pe măsura așteptărilor?

Neverwinter Nights



Creat de-a lungul a patru ani lungi, amânat și gata să fie anulat de câteva ori, acest RPG îmbrățișează cea de-a treia ediție a regulilor AD&D, punând totodată la dispoziția creatorilor de aventuri fantasy de pretutindeni un editor performant.

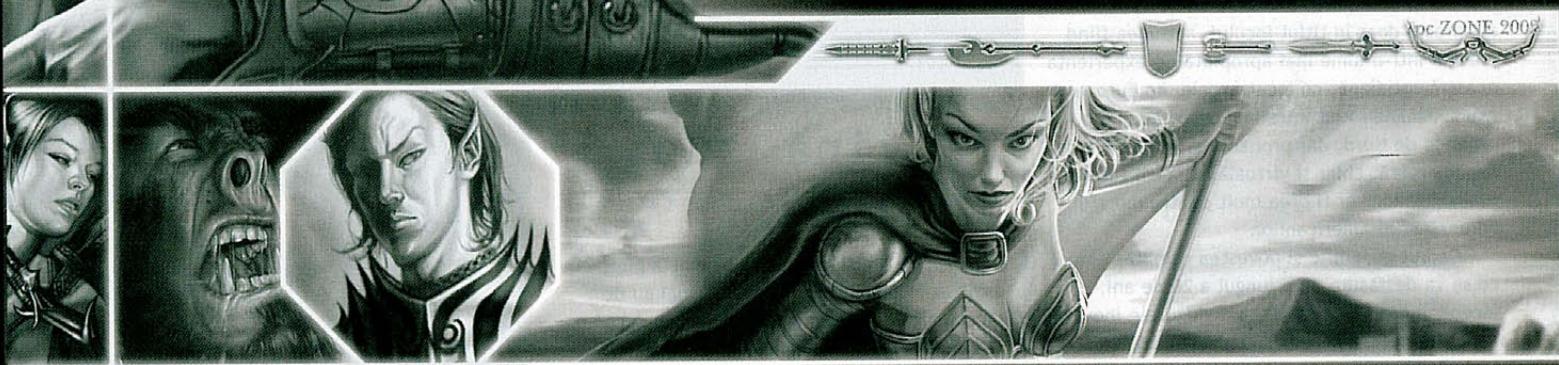
CREATORII JOCULUI BALDUR'S GATE™ VĂ PREZINTĂ

FORGOTTEN REALMS®

Neverwinter Nights™



"JOCUL CARE VA SCHIMBA
DEFINITIV CONCEPTUL DE
ROLEPLAYING"



Neverwinter Nights™ este cel mai așteptat RPG 3D creat vreodată. Realizat pe parcursul a patru ani, Neverwinter Nights are peisaje minunat randate precum și un editor de nivele revoluționar. Creați propria lume și conduce până la 64 de jucători online!

Aflat în universul Forgotten Realms (sub incidența regulilor de joc Dungeons & Dragons® ediția a 3-a), orașul Neverwinter cade victimă unei molime mortale, Wailing Death, care nu iartă nimic. Vitejii orașului au nevoie de ajutorul creaturilor magice din Waterdeep pentru un leac, dar conspirațiile și trădările le sunt potrivnice...

DĂ FRÂU LIBER IMAGINATIEI

CREAZĂ-TI LUMEA TA

Joc distribuit în România de:



Tel/fax: 021-345.55.05/06/07
e-mail: info@bestcomputers.ro
www.gameshop.ro



Merită să joci ORIGINALE !

NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Published by Infogrames Europe SA. © 2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine copyright 1997-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, D&D, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. and are used by Infogrames Entertainment S.A. under license. All Rights Reserved. Windows and Windows 95/98/2000 are registered trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc.

C&C GENERALS

RTS

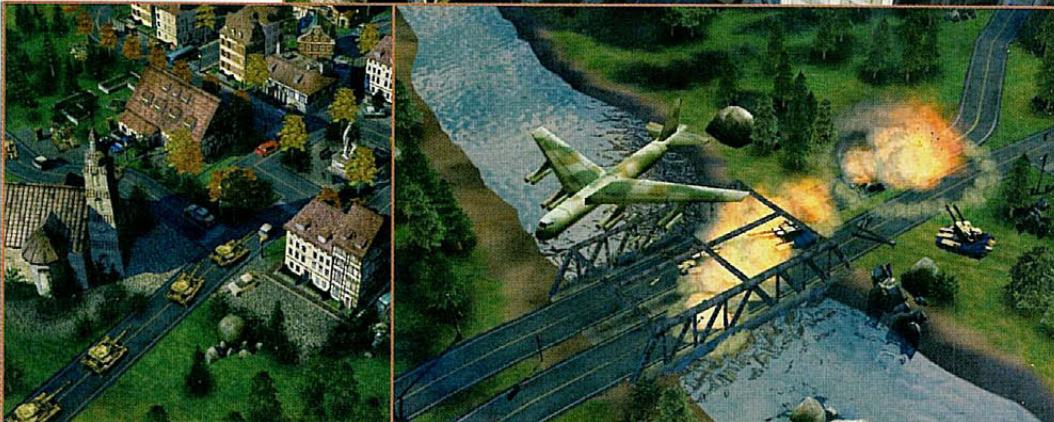
Format: PC • Producător: Westwood • Distribuitor: Best Distribution • Apariție: Decembrie 2002

SE PARE

că în ultima vreme jocurile de strategie și shooter-ele sunt construite în jurul a două teme principale: al doilea război mondial și teroristii cei nemernici. Ultima creație a celor de la Westwood respectă cu sfîrșitul această regulă nescrisă, opunând într-un triunghi belicos Statele Unite, China și nelipsitii teroriști, (adunați de-a valma într-o organizație numită Global Liberation Army), fiecare factiune având la dispoziție 9 misiuni pentru a obține dominația mondială. Familiarul univers C&C se va manifesta doar în titlul jocului, acțiunea fiind plasată într-o lume mai apropiată de experiența noastră cotidiană, cu locații reale din Europa și Asia. Rămâne să ne întrebăm de ce nu și din America de Nord, dar probabil că o amenințare suplimentară, chiar și virtuală, a „țării tuturor posibilităților” ar fi prea mult pentru moralul zdruncinat al americanilor.

Cadrul geografic și povestea complet nouă, ce se va desfășura de-a lungul a 20 de ani, începând din prezent, nu sunt singurele inovații anunțate pentru acest nou titlu strategic din seria C&C, după cum susține Mark Skaggs, producătorul executiv al jocului. Iar noi trebuie să pornim de la mărinimoasa premisă că orice schimbare este una în bine. Teoretic. Pe lângă unitățile similare lui Boris, Yuri sau Tanyei ce apar în ambele jocuri Red Alert, jucătorul va avea la dispoziție și „eroi”, respectiv câte 3 generali de fiecare factiune ce pot fi aduși pe câmpul de luptă, lucru ce va influența tactica adoptată și va aduce beneficiu unităților și armamentului specializat. și cum multe alte jocuri de strategie conțin acest element „eroic”, Westwood promite o inovație radicală în acest domeniu, fără a specifica însă în ce fel.

După cum ați auzit probabil la știri, un flux cosmic de idei revoluționare i-a lovit pe neașteptate pe creatorii seriei C&C, aceștia promînd o mulțime de noutăți în mai toate segmentele jocului: subiectul, motorul grafic, interfața, efecte vizuale cum n-a văzut Parisul, colecționarea de resurse, construirea bazei, unitățile și îmbunătățirea lor și comandarea forțelor aeriene. Dat fiind că producătorii au fost cam zgârciți cu lucrurile prozaice, cum ar fi detaliile privind toate aceste minunătii, rămâne



De vină sunt arabi

de văzut ce grad de noutate va exista până la urmă în varianta finală. Probabil mai au de făcut munca de cercetare și „împrumutare”.

Bazându-ne pe cele câteva elemente concrete cu care ne-au onorat cei de la Westwood, vă putem spune că fiecare dintre cele 3 părți implicate va avea o strategie complet diferită, în funcție de resursele din dotare și de mentalitatea disponibilă. Astfel, SUA se va baza pe tehnologia avansată, având în același timp un număr limitat de trupe, China va folosi cantitatea în detrimentul calității, iar GLA va adopta tactică mărșavă de furășare în bazele inamice. Adăugați la acestea avantajele unor unități precum supersonicul Aurora Strike Fighter al americanilor, tancul cu aruncător de flăcări și hackerii chinezilor și detașamentele de fanatici ai GLA, ce vor brâzda harta cu tuneluri, luând prin surprindere inamicul cu strigăte furioase de „Allah akbar!”.

„Nu mai stă aici, dom'le, s-a mutat!”. Nu, nu vorbim despre vecinul vostru de la etajul 3, ci de interfață: aceasta va fi poziționată în partea de jos a ecranului, ceea ce nu ne-ar deranja în mod deosebit, însă faptul că apare mai puțin intuitivă și detaliată, da. Cu toate că producătorii afirmă că este pentru o cauză nobilă. Tot în domeniul „ce se vede” intră și nou motor grafic 3D, numit Sage, ce pare până



acum singura inovație reală a jocului. Ni se promit explozii spectaculoase, efecte devastator de realiste, un teren complet destructibil și un nivel de detaliu uluitor. Iar dacă ne uităm la imagini, chiar îi credem.

Nici partea de multiplayer n-a fost scutită de noutăți, iar aici vorbim de noul sistem de ligi și clasamente personale ce vor mânăgâia duos orgoliul jucătorului, scutit de traumatizantul anunț: „You are ranked the 34.596th on the global ladder”.

Promisiunile sunt multe și pasibile să provoace reacții foarte diferite, de la scepticism la entuziasm febril, însă noi vom încerca să trecem peste trista experiență pe care o avem în domeniul acesta și să aşteptăm cu răbdare și calm cadoul de Crăciun al celor de la Westwood.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

RPG

Si iar apare forta

Format: PC • Producător: Bioware • Publisher: Lucas Arts • Distribuitor: Monosit • Apariție: N/A

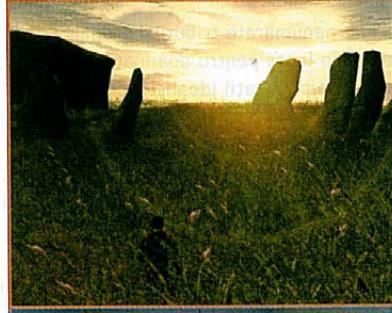
LUCAS

Arts și Bioware, asta da combinație. Și totul parcă pentru a satisface nevoile unor fani sătui de diverse simulatoare spațiale, aventuri sau shooter. Produsul rezultat din comuniunea celor două companii se numește Knights of the Old Republic și este programat să apară în a doua jumătate a acestui an.

Povestea se desfășoară cu 4000 de ani înainte de acțiunea din filmele seriei Star Wars, când deși Republica i-a crezut pe lorzi întunecați ai Sith-ului distrui, aceștia s-au reîntors pentru a se răzbuna. În această perioadă, apariția unui cavaler Jedi, fie că aparține părții întunecate sau părții luminoase a Forței, este ceva normal, care nu miră pe nimeni. Iar destinul tău este scris în stele: trebuie să fii unul din ei. Vei purcede la alegerea rasei, sexului și a clasei (soldat, cercetaș, vânător de recompense, contrabandist sau Jedi Guardian) și vei trece la explorarea universului (ne)cunoscut. Deși copiază parțial sistemul de luptă direct din Baldur's Gate, jocul promite să fie mult mai dinamic decât acesta. Astfel, pe măsură ce avanzezi, vei avea acces la puterile Forței, dar și la noi abilități. Poți alege să investești punctele de experiență obținute pentru a avansa într-o însușire sau abilitate, dar și să înveți noi puteri. Însă mare atenție cum distribuți punctele atunci când vreți să vă însușiți noi puteri ale Forței: spre deosebire de Jedi Knight 2: Outcast aici există bine și rău, iar puteri ca Mind Grip sau Force Lightning vă vor situa imediat în tabăra lorziilor întunecați ai Sith-ului. Armele ce vor fi puse la dispoziția ta sunt blasterele, spadele laser, diverse puști, precum și Forța care aici reprezintă magia întâlnită în celelalte titluri RPG. De asemenea, vei avea la dispoziție pauza activă, precum și un party de trei oameni, aceștia provenind din diversele rase ce populează universul Star Wars: Wookies, Twi-leks, Neimoidieni, droizi, oameni etc.

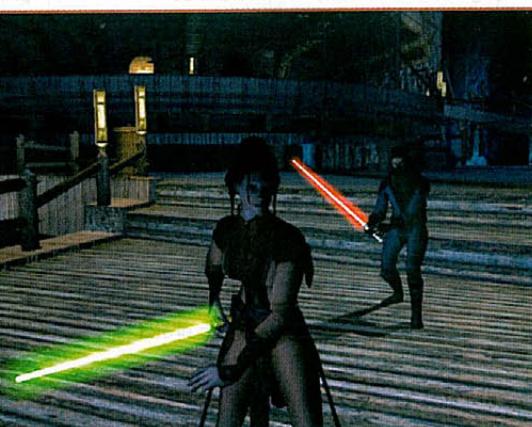
Transportarea prin hiper-spațiu se face cu ajutorul lui Ebon Hawk, o navă care servește ca loc de vindecare, depozit pentru diversele obiecte găsite prin joc sau punct de colectare al informațiilor. Locațiile prin care personajul tău se va perinde sunt fie cele existente în film, fie unele ce nu sunt pomenite decât în cărțile Star Wars: Kashyyyk (planeta Wookie-lor), vechea academie Jedi de pe Dantooine, planeta Korriban (locul favorit al lorziilor Sith), Tatooine dominat de Hutt, Coruscant, precum și alte locații ce apar doar menționate în diversele filme sau cărți scoase sub licență Star Wars.

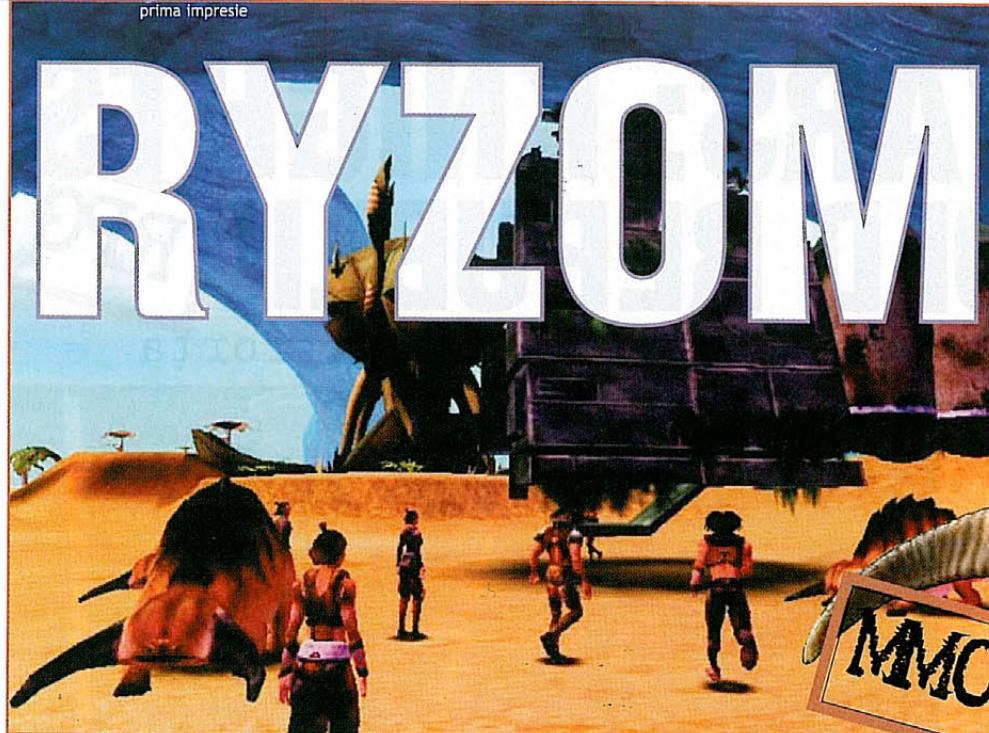
Ce oferă însă această nouă exploatare a universului Star Wars nu este numai un simplu RPG, ci și un nou motor grafic: Odissey. Peisajele sunt halucinante, jocul fiind gândit ca să profite din plin de avantajele unui GeForce3: bump-mapping, enviroment mapping. De aici rezultă reproducerea foarte apropiată de realitate a unor peisaje și personaje, cu animații asemănătoare doar celor văzute în Final Fantasy: The Movie (mișcări



expresive ale feței etc). Totodată, producătorii promit că vei putea să joci secvențele cinematice în loc să le privești, așa că jocul pare să devină un titlu pe care fanii lui Lucas îl vor apuca cu ambele mâini. Se anunță, de asemenea, un control total al camerei, care însă va fi setată din start pe unghiul optim.

Dar toate lucrurile bune au și un punct slab. La Star Wars: Knights of the Old Republic acesta pare a fi lipsă unui multiplayer. Producătorii nu au spus nici măcar o vorbuliță despre existența acestuia, cel mai probabil fiind ca partea de multiplayer să fie reprezentată doar de MMORPG-ul pe care Lucas Arts îl pregătește: Star Wars Galaxies. Totul pare mult prea frumos pentru a fi și adevărat, dar noi credem în miracolele produse de Bioware în domeniul RPG, iar până la apariția titlului creat pentru cei de la Lucas nu pot să spun decât "vom trăi și vom vedea".



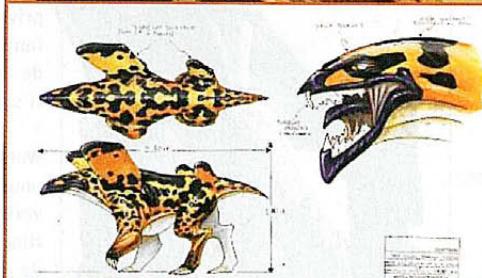
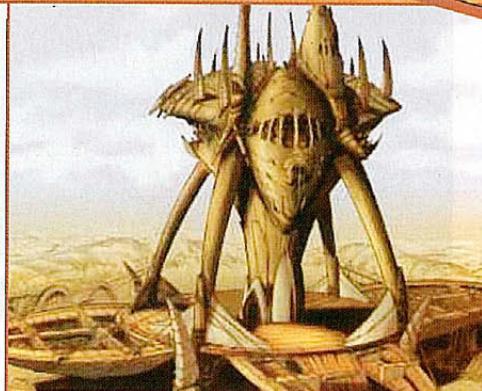


ATYS.

Planeta vie. Planeta-arboare, născută dintr-o sămânță primordială. Rădăcinile sale sunt dealurile, spațiile dintre ele - văile; crăpăturile din scoarța sa formează abisuri cutremurătoare, iar ramurile sale ating stelele. Nu există pietre sau metale; hrana, armele, veșmintele, locuințele și arta locuitorilor săi sunt create din plante, animale sau insecte. Totul este organic, totul este viu, iar Seva circulă prin fiecare particulă. Atys este în același timp puternică și fragilă și ascunde în inima ei o stea nenăscută. Acesta este cadrul în care se desfășoară MMORPG-ul inițiat de game designerii Philippe Nohuhr și Frederic Weil, creatorii RPG-urilor pen&paper. și universul nu este singurul element original...

Ultima Online a definit genul MMORPG. Pe măsură ce dificultățile tehnice erau depășite una după alta, libertatea de acțiune a jucătorilor devinea, în mod paradoxal, din ce în ce mai limitată, pentru a preveni abuzurile. În timp ce ultimele apariții ale genului experimentează cu grijă diverse grade de independentă ce pot fi acordate jucătorului, Ryzom aplică principiul „fă-așa cum vrei” și elimină total scenariile prestabilite. Iar datorită modului strălucit și complet original în care au implementat acest liber-arbitru, rezultatul nû este haos și distrugere, ci o diversitate naturală de comportamente ce se compensează reciproc. Pentru că pe Atys ai o singură viață. Ceea ce înseamnă că trebuie să cântărești cu grijă consecințele actelor tale, pentru că tot ceea ce faci influențează ecosistemul instabil al planetei. Dar moartea nu înseamnă neapărat sfârșitul: dat fiind că personajul tău îmbătrânește, este necesar să antrenezi urmașii care să aibă aceeași personalitate și set de aptitudini ca ale tale, sau care să fie total diferiți. Acești potențiali moștenitori sunt controlați de AI până în momentul în care te vei hotărî să le preie destinele în mâinile tale.

Universul luxuriant al planetei adăpostește 4 rase, fiecare cu civilizația și mitologia ei,



alături de nenumărate triburi și grupări ce se confruntă în lupta pentru dominație. Tryker-ii, corsarii utopici, pirații idealisti sunt primii urmași ai paznicilor-magici ai Seminței primordiale, Kamis. Timp de generații au fost favorizați și au prosperat datorită ingeniozității și grătie lor naturale, dar, odată ce războinicul Fyros au eliberat focul, răndind iremediabil planeta, au fost nevoiți să fugă pentru a nu cădea cu toții în slavia aristocraților Matis. Au întemeiat o nouă societate cu sate și orașe plutitoare și visează o lume lipsită de tiranie și intoleranță.

Pe de altă parte, Fyros este un neam foarte războinic, singurii care au îndrăznit să folosească focul, oameni ai desertului în aşteptarea unei epoci eroice și tragice, în care maleficul Incendiator va răsări dintre rădăcinile primordiale. Când acest lucru se va întâmpla, eroii Fyros vor supune toate celealte neamuri

Un univers cu adevărat magic

Format: PC • Producător: Nevrax • Publisher: N/A
Distribuitor: N/A • Apariție: N/A



autorității lor, pentru ca fortele lor unite să poată înfrunta cumplitul dușman. Zoraii au fost creați din energia originară, cea mai pură din univers. Unii dintre ei au coborât pe scoarța planetei și au devenit Kamis. Ei sunt învățătorii, destinați să conducă celealte specii pe Calea Kamis, iar când aceștia vor fi pregătiți să renunțe la trupul lor muritor și să se întoarcă la Energia originară, Era Seminței va veni, și Atys va da naștere stelelor din interiorul ei. Atunci toți vor fi nemuritori și vor călători prin univers pe stelă căzătoare. Matis sunt creatori, artiști și cuceritori, urmași ai unui glorioz imperiu și întemeietorii ai altuia. Sunt eleganți, rafinați, extravagani și își doresc să modeleze lumea după propriul lor plan, să distrugă viața sălbatică și inestetică și să îmblânzească plantele inteligente. Jucătorul poate lua în mâinile sale destinul uneia dintre aceste patru rase sau își poate asuma un rol mai modest, dar la fel de esențial pentru supraviețuirea și evoluția civilizației. Un alt tip de alegere îl constituie direcția de dezvoltare a personajului, ce poate fi magică sau tehnologică. Magia este centrată în jurul unor divinități, entități organice asociate cu o anumită ramură a magiei. Alegând-o pe una sau pe alta dintre acestea, jucătorul dezechilibrează universul, dar aceste mici devieri cumulate conduc la un echilibru necesar. Comunitățile sunt nevoie să rezolve probleme create tot de ele.

Dinamismul și originalitatea lumii în care este plasat, sistemul inovativ datorită căruia jucătorul poate avea o libertate aproape totală, posibilitatea grupurilor de a modela efectiv universul după gusturile și preferințele lor și tensiunea perpetuă creată de necesitatea de a răspunde acelor celorlalți demonstrează potentialul imens al lui Ryzom. Tot ce ne mai rămâne de făcut acum este să le urăm să-și găsească un distribuitor, lucru destul de dificil, date fiind dimensiunile investiției necesare și scepticismul cu care este privită de obicei inovația în industria jocurilor.

ENDLESS AGES

MMOFPS
MMORPG

Format: PC • Producător: Avaria Corporation • Publisher: Electronic Arts • Distribuitor: Best Distribution • Apariție: August 2002

O altă versiune a lumii de dincolo REÎNCARNARE.

Purgatoriu.
Tartar.

Veșnicele plăiuri al vânătorii. Walhalla. De-a lungul erelor și de-a latul meridianelor, diverse popoare și culturi și-au imaginat cam ce s-ar întâmpla după moarte și cam în ce fel ar arăta lumea oferită spre vesela (sau nu) tropăire a sufletelor. În cele mai multe cazuri, cei merituoși se bucură de o binemeritată odihnă, cu picnic la iarbă verde și tot tacamul. Cei de la Avaria, un trio american de game designeri, au însă altă părere. În vizuinea lor, lumea ce ne aşteaptă după moarte se numește Lia, este ciudată și schimbătoare, primește indivizi veniți din toate zonele geografice și temporale și pare foarte, foarte interesantă. Atât de interesantă încât nu ne-ar mira o creștere a numărului de sinucideri datorate curiozității. Nici pomeneală de odihnă, ba dimpotrivă: odată ajuns acolo, ai la dispoziție nenumărate creaturi de măcelărit, misiuni de îndeplinit și lucruri de învățat. Faceți cunoștință cu Endless Ages, un MMORPG de toată frumusețea.

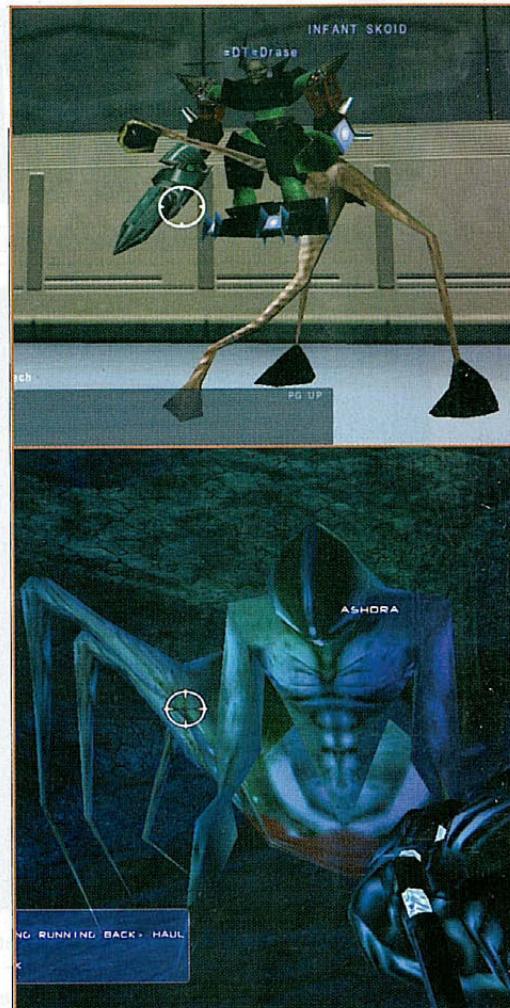
Odată sosit, prima sarcină va fi să-ți creezi un personaj după placul înimii și puterea imaginației. Alegerea rasei n-ar trebui să fie prea dificilă, existând doar 3 posibilități: om (un bărbat ceva mai vâjos sau o femeie ceva mai agilă), biobiblic (o creațură uriașă alcătuită din bucăți de stâncă unite de cristale de energie) sau amfibian (un fel de broscuță de o uimitoare rapiditate și agilitate). Ceea ce vine mai departe privește aspectul exterior: păr, figură, înălțime și așa mai departe. Există și elemente de RPG, sub forma skill-urilor și atributelor, ce pot fi dezvoltate în funcție de experiența câștigată în luptă. Versiunea beta oferă deocamdată 10 skill-uri (Shape Shifting, Engineering, Mind Control, Melee, Alchemy etc.), dar creatorii jocului prevăd pentru versiunea finală un număr dublu, inclusiv Magery, Stealth, Piloting, Creature Taming, Hacking și alte bunătăți. Ca un efect secundar, Lia are neobișnuita însușire de a egaliza inteligența tuturor raselor (vezi Doamne, sănse egale...).

O altă diferență între varianta beta și cea finală va fi posibilitatea utilizării vehiculelor pentru transport și chiar pentru luptă (cazul mech-ilor uriași, dotați cu felurite arme drăgălașe), pentru conducerea căror va trebui să obții un permis. Regulile de circulație nu sunt încă prea clare, dar în mod sigur vor exista anumite zone unde accesul vehiculelor va fi interzis. Iar dacă ai picat la poligon sau nu-ți permiti încă un automobil, poți îmblânzi un animal pentru folosirea lui în aceleași scopuri: transport sau luptă. O altă modalitate de hălduire pe coclouri sunt jetpack-urile, putând astfel admira în toată splendoarea lor peisajele cu tentă sci-fi, castelele medievale sau orașele moderne, plajele,

câmpile și pădurile colorate suprarealist.

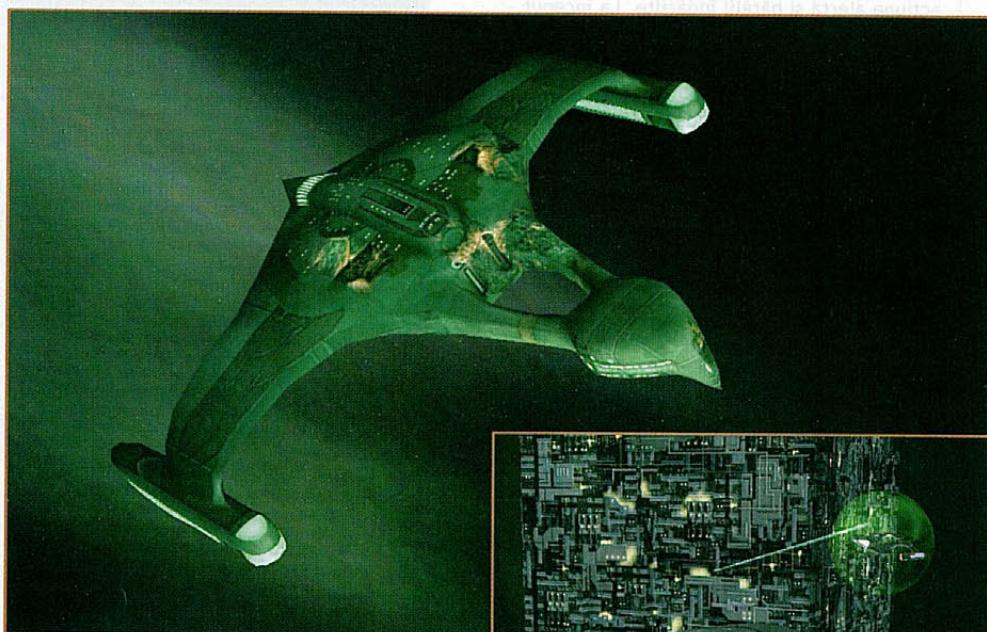
Am lăsat ce este mai bun la urmă, respectiv luptele și modul în care se vor desfășura ele. Confruntările vor avea loc în timp real, într-un mod foarte asemănător celui din FPS-uri, promînd o acțiune alertă și bătălii îndărjite. La început, opțiunile se reduc la arme fizice, ce pot fi folosite în lupta de aproape (săbi, securi, ciomege) sau de la distanță (arme de foc sau energetice, cu tot felul de efecte de lumină și culoare plăcute ochiului). Pe parcurs, poți învăța să-ți folosești abilitățile magice, să-ți schimbi forma sau să ataci prin intermediul animalelor îmblânzite. Odată ce depășești nivelul 8, ti se permite să ucizi și alți jucători (sau măcar să încerci); numai că, după depășirea numărului de 10 victime nefericite, ești etichetat drept pericol public, iar creaturile presupuse prietenoase și NPC-urile îți sar la beregată de cum te văd.

Lucrurile arată promițător până acum, o astfel de inițiativă fiind lăudabilă, mai ales pentru că vine din partea unei echipe atât de mici. Universul complet 3D, acțiunea în timp real și varietatea locațiilor anunță multe ore de joc deosebit de plăcute, iar diversitatea creaturilor, armelor și a modurilor de dezvoltare a personajului vor ține departe plăciseala. Este un joc care merită așteptat și, cu toate că doritorii de zbântuală online vor trebui să plătească o sumă lunară, producătorii speră să poată oferi pe gratis primul expansion pack.

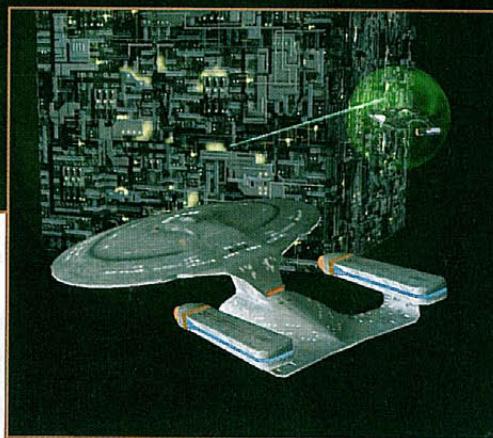


STAR FLEET COMMAND 3

Format: PC • Producător: Taldren • Publisher: Activision • Distribuitor: Monosit • Apariție: 2003



SERIA Starfleet Command este bazată pe un board game numit Star Trek Battles. Și dacă în primele două părți ale seriei s-au respectat cu strictețe regulile inițiale, cu acest nou titlu cei de la Taldren și-au propus să renunțe la o parte din aceste reguli, doar pentru a conferi jocului un ritm mai dinamic. Acțiunea acestui titlu se petrece chiar după evenimentele din seria televizată Star Trek: Voyager, în plină dominație a Federatiei, când navele acesteia au o capacitate de luptă mult sporită, totul pe parcursul a trei campanii la care veți avea la dispoziție clasicul triunghi Federație-Romulanii-Klingoni. La aceasta se adaugă turbulentele provocate de Cardassieni și reîntoarcerea în forță a cuburilor Borg. Cu asemenea adversari, bătăliile din acest nou titlu al seriei promit să fie epice, devastatoare și menite să te țină lipit de monitor. Și știți cum o să ziceți? "Încă una și mă duc". Noutățile în acest titlu sunt numeroase, printre acestea putându-se observa și posibilitatea setării navei aşa cum îți dorești. Vei avea sub comandă nave legendare din seria Star Trek: The Next Generation, clasa Sovereign, la acestea adăugându-se Warbird-urile romulane și Bird of Prey-urile klingoniene. Un alt factor de noutate este simplificarea meniurilor, interfața fiind mult



aerisită, iar informațiile ce sunt afișate pe ecran au devenit clare și la obiect. Accentul jocului este pus acum mai mult pe luptă decât pe micromanagement, dar pentru a menține lucrurile interesante au fost introduse elemente de RPG. Astfel ofițerii vor căpăta experiență în urma fiecărei lupte câștigate, ajungând să dobândească însușiri unice ce vor mări eficiența navei voastre. După luptă veți obține un număr de așa-numite "prestige points", puncte ce pot fi cheltuite pentru îmbunătățirea navei, achiziționarea uneia noi, recrutarea de noi ofițeri pentru a înlocui pierderile sau a adăuga navei experiența unor ofițeri veterani. Dacă inițial pleci cu o navă ce are niște capabilități de luptă limitate, pe parcursul jocului vei deveni acel căpitân legendar, respectat în rândul Flotei, la dispoziția căruia se vor afla ultimele descoperirii în materie de sisteme de luptă, scuturi sau prototipuri de arme de atac (disruptoare, fazere, torpile).

Borgi, ferengi, romulani, oameni

Cireașă de pe tort o oferă editorul, realizatorii bazându-se pe comunitatea creatorilor de mod-uri pentru a prelungi viața acestui titlu, punându-li-se la dispoziție o unealtă ce poate crea noi nave, mai ales pentru luptele în multiplayer. Editorul va fi ușor de folosit, putând fi mânuit cu ușurință chiar și de cei ce nu au prea mare experiență în lucrul cu el, opțiunile avansate adresându-se însă celor suficient de maniaci să petreacă zile pentru realizarea unei nave cât mai apropiată de cele văzute în serialul preferat.

Multiplayer-ul oferă și el numeroase posibilități, bazându-se pe lupte tactice date într-un ritm alert, totul într-un nou mediu multiplayer Dynaverse 3. Această componentă a fost creată mai ales pentru partea online a jocului, adăugând un AI mult îmbunătățit, precum și posibilitatea ca jucătorii să lupte în cadrul aceleiași Flote, să călătorescă împreună pe hartă și să lupte cu toții atunci când se lovesc mai puternic. Totodată, multiplayer-ul permite accesarea raselor pe care doar le întâlnescă în modul campanie, răse ca Borg, Ferengi și Cardassia. Astfel, vei putea trece la comanda unui cub Borg sau a unui crucișător cardasian. Adăugați introducerea unui "skirmish mode" pentru familiarizarea cu luptele date în modul multiplayer și aveți în față toate premisele ca acest titlu să fie unul de excepție.

Cei de la Activision par să facă minuni cu licența de Star Trek, singurul rateu de până acum fiind Star Trek: Hidden Evil. Jocuri ca Star Trek: Armada I și II, Star Trek: Elite Force sau Star Trek: Bridge Commander s-au bucurat de un real succes în rândurile fanilor.

Starfleet Command 3 rămâne însă un titlu ce se adresează maniacilor de strategie, celor care au nevoie de o doză zilnică din drogul lor preferat (Star Trek) și cred că de-abia aștept să lansez un atac asupra unui cub Borg. Înțând cont de cele spuse mai sus pot să reproduc replica deja celebră: "Resistance is futile! You'll be assimilated".

GOTHIC

Poate a doua oară este cu noroc



Format: PC • Producător: Piranha Bytes • Publisher: Jowood
Distribuitor: Best Distribution • Apariție: iarna 2002



E ADEVĂRAT că primul Gothic pregătea subtil terenul pentru o continuare, însă puțini se așteptau ca ea să vină atât de repede. Un concept original de RPG, atât în ceea ce privește povestea cât și mecanica propriu-zisă a jocului, Gothic a suferit din cauza a numeroase bug-uri, cât și a faptului că fiind atât de diferit, mulți gameri au avut probleme în a se adapta la stilul de joc. Cu toate acestea, el a acumulat un cerc de fani entuziaști, mai ales în Germania, țara de baștină a echipei producătoare, Piranha Bytes.

În primul rând, ceea ce putem spune pe baza versiunii pre-alpha este că jocul arată mult mai bine. Asta nu înseamnă că primul Gothic era inestetic, firește, însă erau multe lucruri nefinisate care nu dădeau deloc bine, trebuind să fie corectate cu două patch-uri. Gothic II împinge limitele vizuale, afișând chiar mai mult din lumea înconjurătoare decât Morrowind, și aceasta chiar fără să ai nevoie de un calculator de ultimă generație. Acest lucru este compensat de un număr mai mic de detalii prezente în imagine, însă puțini își doresc să sacrifice viteza în favoarea calității.

Povestea evoluează în mod natural în liniile impuse de originalul predecesor. Pentru cei care nu își mai aduc aminte, în primul Gothic, eroul era un prizonier aruncat dincolo de bariera unei închisori magice, în care prizonierii munceau pentru extragerea unui minereu prețios. În schimbul minereului extras ei primeau mâncare, băutură, obiecte utile și, surprinzător sau nu, femei. Eroul trebuia să se adapteze la acest ecosistem bizar și fragil și să conviețuască într-un echilibru precar guvernat de interacțiunile dintre numeroasele facțiuni din închisoare. Nu este o întâmplare că poartă cu el un mesaj pentru gruparea magicienilor.



Un aspect interesant al primului Gothic era că toate NPC-urile aveau personalitatea lor, un program zilnic propriu și țineau minte discuțiile cu jucătorul, reacționând intelligent următoarea dată când erau abordate. Ei bine, în cele din urmă eroul distrughe bariera magică din interior și evadează, urmat la scurt timp de majoritatea prizonierilor.

Regele Rhobar are însă în continuare nevoie de minereu pentru arme și armuri de calitate, care să îi ofere un avantaj în lupta împotriva orcilor ce au înconjurat regatul. Astfel că îl va trimite pe lordul Hagen cu ultima sa corabie, Esmeralda, către valea Khorinis, fostă locație pentru închisoarea magică. Pericolele îl pândesc de peste tot, atât din partea creaturilor sălbatici și/sau malefice, cât și din partea foștilor prizonieri, din care o parte s-au refugiat în codru, iar ceilalți s-au aliat cu locutorii orașului vecin renegând autoritatea regelui în zonă.

Lumea jocului va fi de trei ori mai mare decât cea din primul Gothic, însă ni se promite că timpii de încărcare vor fi ceva mai mici. Se vor păstra câteva din caracteristicile interesante ale primului titlu: toate comentariile vor fi vorbite, capacitatea inventarului va fi nelimitată, iar armele și armurile vor fi indestructibile. Paradoxal însă utilizarea unui scut nu va fi posibilă.

O nouitate este posibilitatea de alegere a unei clase la începutul jocului, din cele trei disponibile: Paladin, Mage și Dragon Slayer. Atributele și abilitățile de bază vor fi evident diferite, însă toate personajele vor putea să creeze poțiuni din diverse ingrediente, ca și eroul din primul Gothic.

MEDIEVAL TOTAL WAR

Format: PC • Producător: The Creative Assembly • Publisher: Activision • Distribuitor: Monosit • Apariție: august 2002



DIN fortăretele Japoniei pe țărurile Constantinopolului asediat. Aceasta este călătoria în timp și spațiu pe care o face compania The Creative Assembly în cel de-al doilea titlu al seriei Total War. Medieval: Total War este un titlu distinct în cadrul seriei ce păstrează combinația de turn based strategy și luptele date în timp real care au făcut din primul joc al seriei (Shogun) un mare succes. Produsul celor de la The Creative Assembly acoperă peste jumătate de mileniu de istorie europeană, începând cu Crucia din 1095, trecând prin marea invazie mongolă, războiul de 100 de ani dintre Anglia și Franța și căderea Constantinopolului.

Război este același, dar felul în care se poartă este diferit. Acesta este adaptat stilului de luptă occidental, cu castele, asediuri, la care se adaugă o întreagă panoplie de mașini de asediu. Fortăreața occidentală poate fi inexpugnabilă în cazul în care beneficiază de o cale de aprovizionare în timpul asediilor, iar aceasta se va putea vedea și în joc.

O altă caracteristică a lui Medieval este schimbarea constantă. Tehnologiile avansează în

temp, câmpul de luptă medieval schimbându-se: arcurile vor face loc archebuzelor și muschetelor, iar cavaleria va pierde poziția dominantă pe câmpul de luptă. Vei avea posibilitatea de a alege dintr-o paletă formată din 12 națiuni, fiecare cu specificul ei (Imperiul Otoman, Imperiul Bizantin, Rusia, Spania, Franța, Anglia, hanatul mongol sau Imperiul German sunt doar câteva din posibilități). Adăugați la aceste națiuni un număr nedefinit de state mai mici, independente (Scoția, Irlanda, Ungaria etc.) și veți avea imaginea Europei care aparține unui Ev Mediu timpuriu. Fiecare națiune va beneficia de o serie de unități erou, printre acestea numărându-se William Wallace, Richard I din Leu, Jeanne d'Arc, Kublai Khan, El Cid, Saladin, Marco Polo și Robin Hood. Fiecare popor va avea unitățile sale specifice, aşa că vom putea vedea faimoșii arcași englezi, teribila infanterie scoțiană, ienicerii turci, cazaicii ruși și greaua

Incursiune
în istoria
zbuciumată
a Europei

RTS/
TBS

cavalerie germană. Alegera factiunii cu care vei juca va determina numărul de teritori cu care vei începe și strategia pe care o vei adopta în luptă. Diplomatică, ni se promite, va fi un element important al jocului, acesteia adăugându-i-se posibilitatea de a face comeră cu alte state. Terenul reprezintă un factor decisiv în luptă, trupele obosind după un marș îndelungat pe teren accidentat, iar condițiile climatice specifice fiecărei locații își vor face mai bine simțită prezența (a duce cavalerie grea în desert este practic sinucidere, eșecul respectivei acțiuni fiind din start asigurat). Vei avea la dispoziție un număr de peste o sută de tipuri de unități, pe câmpul de bătăie putând fi prezenti peste 10000 de oameni, o cifră impresionantă, ținând cont că în perioada respectivă, armatele erau formate în general din circa 5000 de oameni (fiind inclusi și auxiliarii: scutieri, bucătari, constructori).

Hărțile vor cuprinde toate tipurile de teren cunoscute (desert, munte, dealuri, câmpii),

pentru fiecare trebuind adoptată o strategie specifică. După cum vedeti, cei de la Creative Assembly și-au propus să se autodepășească,

bazându-se pe fapte istorice solide, dar și pe

strategii și tactici folosite în perioada respectivă.

Unul din lucrurile învăluite în mister îl reprezintă multiplayer-ul. Compania britanică nu a dat publicitatea mai nimic despre acesta, dar asta nu înseamnă că acest mod nu există. Atenția la detaliu, combinația de management,

diplomatică și strategie, la care se adaugă un

sistem de luptă excelent care vă

va permite testarea

cunoștințelor de strategie

militară vor face, probabil,

ca și Medieval: Total War

să se bucură de un

succes imediat la

apariția lui, aşa

cum s-a întâmplat

cu predecesorul său

(Shogun: Total War).

În invazia de titluri cu

pretenții de strategii se

zărește o stea, o strategie

de prima mână ce se

adreseză în principal

asa-numiților wargameri,

dar și celor care vor să

vadă și altceva decât

clasicul "construiește, fă

multe unități, trimite-le pe

toate la grămadă să moară".



SPLINTER CELL

Format: PC • Producător: Ubi Soft Montreal
Publisher: UbiSoft Entertainment • Distribuitor: UbiSoft •
Apariție: toamna 2002

Un alt joc
bazat pe
universul creat
de Tom Clancy



ACEST nou titlu este, bineînțeles, bazat tot pe universul pe care ultramediatizatul Tom Clancy a început să-l creeze acum câteva decenii, jucătorul intrând în pielea lui Sam Fisher un agent operativ ce ține de una din multele secții ultra-secrete ale NSA (National Security Agency). Mai exact, de cea numită The Third Echelon. Sam Fisher este trimis în Azerbaidjan, unde trebuie să investigheze dispariția a doi agenți CIA, acțiunea desfășurându-se pe parcursul a 14 nivele.

Cei ce vor aborda acest joc atunci când va apărea vor fi expuși stilului tradițional al lui Tom Clancy, misiunile primite fiind bazate mai ales pe spionaj, sabotaj, neutralizarea datelor compromîtătoare, infiltrarea în fortărețe considerate de necucerit, culegerea de informații și distrugerea adversarilor. Într-un cuvânt, cam tot ce poate face un agent al unui serviciu de a cărei existență nu știi decât o mână de oameni. Jucătorul va avea acces la cele mai înalte eșaloane ale securității Statelor Unite, acolo unde un agent are libertatea de a face orice pentru a elimina amenințările ce planează asupra securității națiunii americane. Astfel, Splinter Cell se anunță un titlu plin de cyber-terorism, agenții ultrasecrete (acei "above top secret" care se mai zăresc prin căte un film) și operațiuni ce vor fi duse la bun sfârșit prin mijloace de o moralitate cel puțin îndoelnică.

Bineînțeles, va trebui să duci totul la bun sfârșit fără să lași o urmă. Credet că puteți face față? Nu de alta, dar, spre deosebire de Rainbow Six sau Ghost Recon, aici veți fi cam solo, echipa de sprijin nefiind inclusă în acest nou titlu. Și, deși jocul se bazează destul de mult pe conceptul de stealth, aceasta nu înseamnă că eroul tău va fi neînarmat. La dispoziția lui Sam Fisher se va afla un întreg arsenal de arme hi-tech, în număr de treisprezece, la care se adaugă strategemele ce-ți permit să te deplasezi nedetectat. Pe lângă arme, eroul va avea la dispoziție și o serie de gadget-uri gen grenade cu gaz, ochelari cu vedere în infraroșu, microfoane, într-un cuvânt, cam tot echipamentul de care un spion are nevoie într-o misiune. Decorul în care se va desfășura acțiunea lui Splinter Cell va fi creat pe baza același motor grafic folosit și de Unreal II, fiindu-ne promis un mediu total interactiv, precum și un control aproape total asupra camerei.

Lucrurile asupra căror planează un mister aproape total sunt tipurile de arme ce vor fi folosite în joc, precum și dacă Splinter Cell va avea implementat un mod multiplayer, cei de la UbiSoft nescotând un cuvînt despre aceste subiecte. Chiar și cu puținele informații puse la dispoziție de compania producătoare, jocul promite enorm, iar numele lui Tom Clancy este suficient să garanteze o poveste de calitate. Sperăm că imaginile prezentate să fie suficient de grăitoare...





Format: PC • Producător: Deep Shadows
Publisher: N/A • Distribuitor: N/A • Apariție: Primăvara 2003

DEEP Shadows sunt cunoscuți doar pentru FPS-ul cu tentă science-fiction Codename Outbreak, etichetat la început cu numele de cod Venom. Deși acesta nu a fost tocmai un succes, s-a remarcat prin câteva aspecte interesante: inteligența artificială poate prea dezvoltată a inamicilor și arma multifuncțională ce încorporă un adevărat arsenal, de la mitralieră până la sniper.

Producătorii nu s-au resemnat cu mediocritatea și iată că pregătesc un nou joc, de data aceasta ceva mai atractiv: Xenus, un RPG cu iz de CounterStrike. Povestea pare desprinsă dintr-un film de pe Antena 1: Kevin Myers, un Tânăr american ca oricare altul, primește un telefon de la revista la care lucra sora sa, ce îl anunță că aceasta a fost dată dispărută în Columbia în timpul unei investigații. Firește, Kevin pleacă pe urmele ei și ajunge nepregătit într-o regiune în care mortalitatea este foarte ridicată, iar cea mai întâlnită cauză de deces este intoxicația cu plumb, direct din teava puștii. Căutarea lui va fi îngreunată de tot felul de obstacole, în final lucrurile alunecând puțin și pe partea mistică/științifico-fantastică.

Din acest punct încep aspectele originale: lumea jocului nu este împărțită în niveluri, ci

XENUS

Un RPG cu iz de CounterStrike

este pur și simplu echivalentul unei zone de 25x25km, în mare parte junglă, cu câteva aglomerări rurale și urbane presărate pentru a rupe monotonia. Ișii vor face apariția episodic și câteva monumente mayașe și niște caverne, dar cea mai mare parte din joc o veți petrece în junglă. Date fiind dimensiunile mari ale jocului, veți avea la dispoziție mai multe tipuri de vehicule (jeep-uri, elicoptere, tancuri) ce vă vor ajuta să ajungeti mai repede de la o locație la alta și eventual să îndepliniți unele misiuni. Pentru că, să nu uităm, Xenus (probabil un nume temporar, ca și Venom) este un RPG. Telul eroului nu este să omoare pe toată lumea, ci să își găsească sora. Pentru asta va trebui să vorbească cu o mulțime de personaje și eventual să îndeplinească misiuni pentru ei. Nu există "inamici" ca atare, ci doar șase facțiuni: officials, guerilla, narco mafia, indians, bandits și CIA. Toate au o atitudine neutră față de erou la început, însă asocierea cu una vă va face mai puțin popular în rândul a două-trei dintre celelalte.

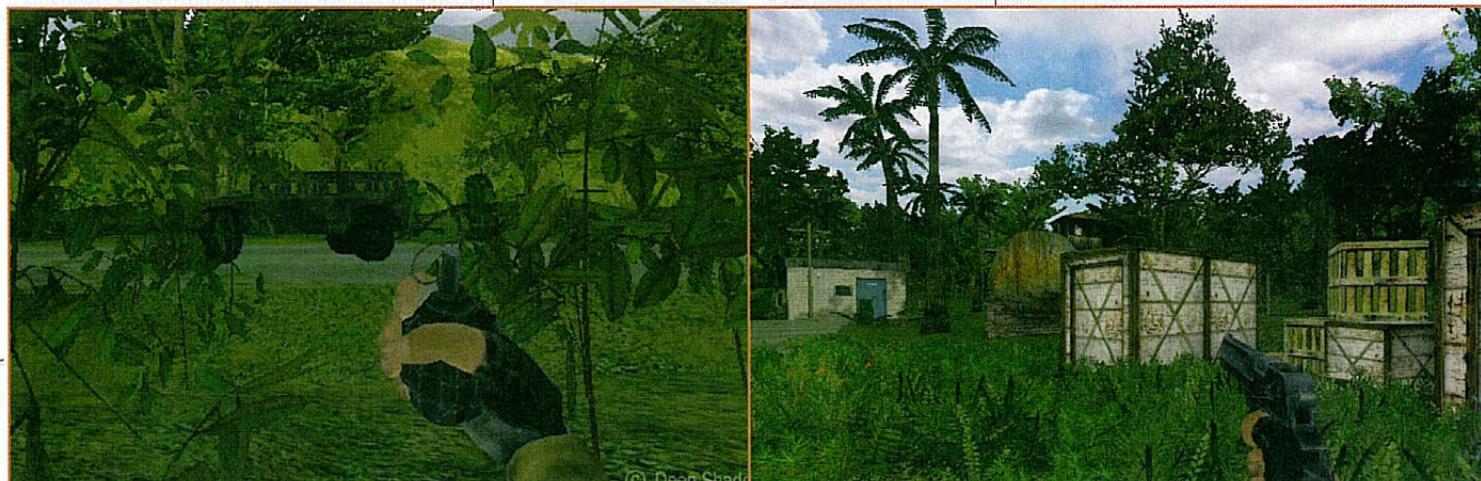
Ca și în viață reală, aproape totul din joc costă bani. Inclusiv armele, în număr de 20, modelate cât mai aproape de realitate, cu atuurile și minusurile lor (număr de gloanțe în

încărcător, rază de acțiune, precizie, zgomot etc.). Acestea vor conta și mai mult în condițiile în care Xenus va beneficia de damage localizat, cu efecte distincte: un adversar împușcat în picior va șchiopăta, iar unul împușcat în mână de exemplu, va scăpa arma și va încerca să fugă. O împușcătură în cap înseamnă moarte instantanee, iar cel atacat nu va apuca să își alerteze camarazii.

Construind pe baza sistemului din Codename Outbreak, cei de la Deep Shadows au dotat personajele cu auz și văz virtual, ceea ce le transformă în adversari redutabili, pe care nu va fi ușor să îi păcăliți. Din fericire nu va exista ca în Codename Outbreak un coechipier care mai mult să încurce lucrurile decât să vă ajute: Kevin Myers este singur-singurul.

Xenus va fi bazat pe o versiune îmbunătățită a motorului din Codename Outbreak și va fi capabil să afișeze 200.000 de poligoane simultan și apă realistică. Personajele vor fi puse în mișcare de un sistem de skeletal animation completat de animație facială pentru cele mai mult de 25 de personaje-cheie din joc.

Dacă adăugăm și posibilitatea de multiplayer atât cooperativ cât și competitiv, în echipe, Xenus promite să fie un joc ce merită așteptat.



© Deep Shad

ABDUCTED

Format: PC • Producător: Contraband Entertainment
Publisher: N/A • Distribuitor: N/A • Apariție: vara 2003

GENUL poreclit plastic de americani "survival horror" beneficiază de câteva serii clasice, dintre care se remarcă inevitabil Resident Evil și Silent Hill (de aceasta din urmă beneficiind doar proprietarii de console). Rețeta de bază a titlurilor este clară chiar și pentru cei care nu le-au jucat: monștri/zombi/creaturi malefice sunt peste tot - scapă cine poate. Desigur că aventura și rezolvarea de puzzle-uri vă vor ocupa și ele timpul, însă supraviețuirea este prima pe listă. Cei de la Contraband Entertainment vor încerca și ei să își aducă contribuția în acest domeniu cu jocul Abducted, în care, evident, inamicii sunt extraterestrii mici, gri și cu ochii negri, dar și mari, verzi și cu multe tentacule. În conformitate cu titlul, veți fi răpiți și aduși la bordul unei nave extraterestre, unde veți fi păstrat într-o comă indusă pentru experimente ulterioare. Din fericire acestea nu vor avea niciodată loc, pentru că nava se va prăbuși pe o planetă necunoscută, fără posibilitatea de a mai

Adevărul este
în mâinile
extratereștrilor

pleca vreodată. Trezit din comă, vei descoperi că de fapt nava era un fel de grădină zoologică/botanică ambulantă, care acum a cam luat-o razna, exponatele fiind cum nu se poate mai vîi și dornice să vă pună la încercare instinctele de supraviețuire.

Povestea va fi ceva mai complicată în final (sperăm noi), dar nu acesta este punctul forte al jocului, conform afirmațiilor producătorilor, ci grafica. Motorul grafic este bazat pe cele mai noi tehnologii (cum ar fi per-pixel shading), iar posesia unei plăci grafice GeForce3, 4, sau Radeon 8500 va fi imperativă pentru a putea reda mii de poligoane îmbrăcate în texturi multiple

și extrem de detaliate. După cum se poate vedea și din capturile de ecran, decorul arată similar cu cel din Doom 3 - nu atât de detaliat, dar suferind de aceeași artificialitate puțin iritantă.

Contraband Entertainment punе mult accentul și pe editorul ce va însobi jocul, editor ce va permite modificarea nivelului în timp real, scriptarea de evenimente, precum și crearea de noi secențe cinematice.

Din moment ce apariția este prevăzută pentru jumătatea anului viitor, nu ne rămâne decât să sperăm că până atunci vom avea posibilitatea să achiziționăm un GeForce3, sau măcar un Radeon 8500.

**Pământul făgăduinței
- asaltat de demoni**

GOLDENLAND

Format: PC • Producător: Burut Entertainment • Publisher: Buka Entertainment • Distribuitor: N/A • Apariție: vara 2002

AU trecut trei sute de ani de când legiunile zeului întunecat Drah-Shu au fost invinse și de când Valea Aurie și Țara Munților Aurii nu au mai cunoscut răboiaie. Oamenii au dat uitării răul din trecut și eroii său culcat pe o ureche. Creaturi feroce au început însă să iasă la iveală din hrube și râpe, din peșteri și gropi, terorizând populația nepregătită pentru atacurile malefice. Singurul care pare să vadă că acestea sunt primele semne ale reîntoarcerii lui Drah-Shu

este preotul șef al Cultului Eroilor.

Vă sună cunoscut povestea? Ar cam trebui, din moment ce este reciclată fără milă de la primul RPG și până în prezent. Din fericire nu totul este previzibil în ceea ce privește RPG-ul celor de la Burut Entertainment. Deși este conceput în linile generale ale lui Diablo (poveste, patru zone complet diferite de joc), Goldenland este dotat cu un sistem de luptă turn-based și cu un grup de personaje în locul eroului solitar (în principiu) din Diablo. Dezvoltarea personajului va fi bazată pe tipica distribuire de puncte de experiență, însă Goldenland evită delicat problema claselor oferindu-i jucătorului posibilitatea de a-și configura personajul după placul lui, în limita caracteristicilor și abilităților înăscute disponibile. Șase școli de magie ce totalizează peste 120 de vrăji completează tabloul idilic.

Aparent, Goldenland încearcă să propună o abordare non-lineară, sprijinită de motorul grafic AGE ce permite reorganizarea dinamică a locațiilor, ce nu sunt generate pe bază de "tiles", așa cum s-ar putea crede privind capturile de ecran.

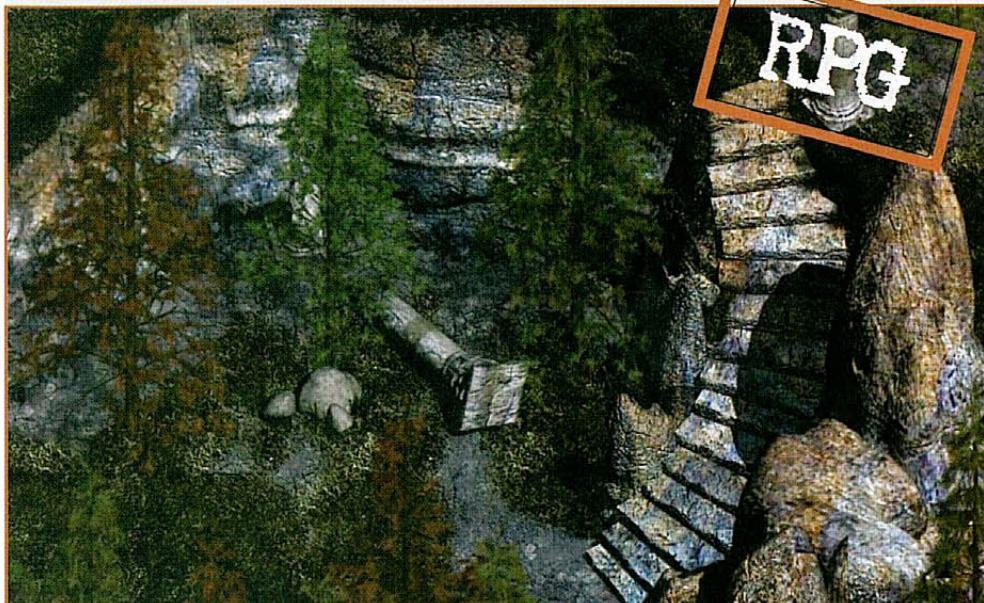
Programat pentru apariție în toamna acestui an, Goldenland ar putea eşua în fața unor concurenți ceva mai răsăriți ca Divine Divinity.



LIONHEART

Format: PC • Producător: Black Isle / Reflexive Entertainment • Publisher: Interplay • Distribuitor: Best Computers

Fallout în Evul Mediu



V-ATI întrebă vreodată ce s-ar fi întâmplat dacă Richard Inimă de Leu ar fi condus cea de-a treia cruciadă? Dacă în timpul asediului cetății Acra s-ar fi petrecut ceva care ar fi permis apariția magiei în lumea cunoscută? Pe baza acestei premise va fi dezvoltat cel mai nou proiect al celor de la Black Isle, proiect ce va folosi sistemul de realizare a personajului numit SPECIAL (folosit de altfel și în cele două Fallout-uri).

Închipuiți-vă o clipă că după căderea Acrei, musulmanii lui Saladin au refuzat să plătească un tribut ce li se părea prea mare, iar Richard, ascultând sfaturile ministrului său, strânge câteva relicve sacre pentru a duce la îndeplinire un ritual ce i-ar fi pedepsit pe musulmani. Ritualul respectiv cerea și moartea a 3000 de adoratori ai lui Allah, iar o dată dus la îndeplinire ar fi consfințit victoria deplină a creștinilor asupra forțelor conduse de Saladin. Dar Richard a fost indus în eroare, ritualul având un efect total diferit: valul realității a fost rupt, iar prin spărtura creată, pe Pământ au pătruns spiritele și magia. Realizând greșeala pe care a făcut-o și copleșit fiind de forțele demonice, Richard apelează la dușmanul său de moarte, Saladin. Astfel, forțele unite ale Islamului și ale creștinătății vor reuși să opreasă invazia și să închidă Disjuncția, astă cum a fost denumit respectivul portal. Timpul scurt în care portalul s-a deschis a fost suficient pentru ca istoria cunoscută să se schimbe, iar Cavalerii Templieri și Ordinul lui Saladin să ascundă relicvele și să se asigure că nimeni nu le va mai folosi vreodată.



Povestea eroului nostru va începe însă în 1588, în Nueva Barcelona, cu puțin timp înainte ca Armada spaniolă să lanseze atacul asupra Angliei. Europa este dominată de Inchiziție, puterea acesteia bazându-se pe acel sentiment de frică specific oamenilor confruntați cu ceva ce le depășește puterea de înțelegere. Cum personajul principal al jocului este nu numai un descendant direct al lui Richard, dar și posedat de un spirit magic, el va intra rapid în atenția inchizitorilor. Sarcina eroului nostru este să investigeze posibilitatea apariției celei de-a doua Disjuncții, existând numeroase semne cum că acest fenomen ar putea avea loc curând. Povestea ne va purta prin Anglia, Spania și Franța, de-a lungul firului narativ existând numeroase personalități istorice reale ce au căpătat o viață alternativă. Astfel, Leonardo Da Vinci a devenit un puternic magician, iar toate inventiile sale au văzut lumina zilei (în caz că nu știați, Leonardo a fost primul om care a făcut schiță unui elicopter sau a unui tanc). Astă că nu o să ne mire apariția pe cer a unui obiect zburător aparent neidentificat. Jucătorul va mai avea posibilitatea de a întâlni și alte figuri



celebre precum ducele Medina Sidonia (conducătorul Armadei spaniole), Marele Inchizitor, Cervantes, Macchiavelli sau Galileo Galilei. Adăugați la aceasta locații reale cum ar fi catedrala ce apare în Nueva Barcelona și care este o copie fidelă a unei catedrale ce există și în Barcelona, și veți înțelege că cei de la Black Isle s-au documentat serios pentru a reda cât mai fidel Europa secolului XVI.

Lumea din Lionheart este o lume parțial magica, pentru că folosirea magiei cere ca vrăjitorul să fie posedat de un spirit magic. Disjuncția a dus la apariția unor noi rase de oameni, fiecare cu caracteristicile sale specifice, unele fiind asemănătoare ființei umane, altele fiind extrem de stranii. Astfel, pe lângă oameni de sânge pur, vom întâlni Sylvants (creaturi magice asemănătoare elfilor), Demonkin (spirite demonice) și Feralkin (spirite primare, totemice). Magia aparține celor trei școli diferite: thought, tribal și divine, iar pe măsură ce crești în nivel poți distribui puncte pentru diverse vrăji. Anumite magii pot fi accesate doar dacă stăpânești vrăjile de bază. Mana necesară utilizării magiei se bazează acum pe percepție și carismă. Percepția îți permite să te armonizezi mai bine cu spiritul magic, iar cu ajutorul carismei vei putea să-ți impui voința asupra spiritului ce te posedă, acest lucru făcându-se cu scopul de a avea acces la energiile magice.

Așa cum spuneam mai devreme, Lionheart importă din Fallout sistemul de realizare a personajului. Deci vom avea șapte atrăbute principale (strength, perception, endurance, charisma, intelligence, agility, luck), la care se adaugă circa 30 de însușiri, 40 de perk-uri și 15 trăsături. Tot din Fallout sunt importante și Action Points-urile, dar de data aceasta ele vor determina viteza de reacție a personajului în luptă.

Noul titlu al celor de la Black Isle va fi realizat pe baza motorului grafic Velocity, produs de cei de la Reflexive Entertainment. Acest motor grafic a fost folosit anterior pentru a da viață unor jocuri ca Star Trek: Away Team și Zax. Motorul 2D, izometric, afișează pe ecran fundaluri prerenderizate, randând în același timp modelele de personaje tridimensionale în sprite-uri 2D.

Cu o lume ce promite să fie uriașă (8 zone majore, circa 100 de nivele) și o poveste ce se prezintă a fi cel puțin interesantă, proiectul celor de la Black Isle promite să devină unul din jocurile foarte așteptate în următoarele luni, data apariției fiind fixată pentru decembrie 2002.

PROJECT BAD, GOOD&EVIL

ACTION
ADVENTURE

Format: PC • Producător: UbiSoft • Publisher: UbiSoft • Distribuitor: UbiSoft • Apariție: Vara 2003

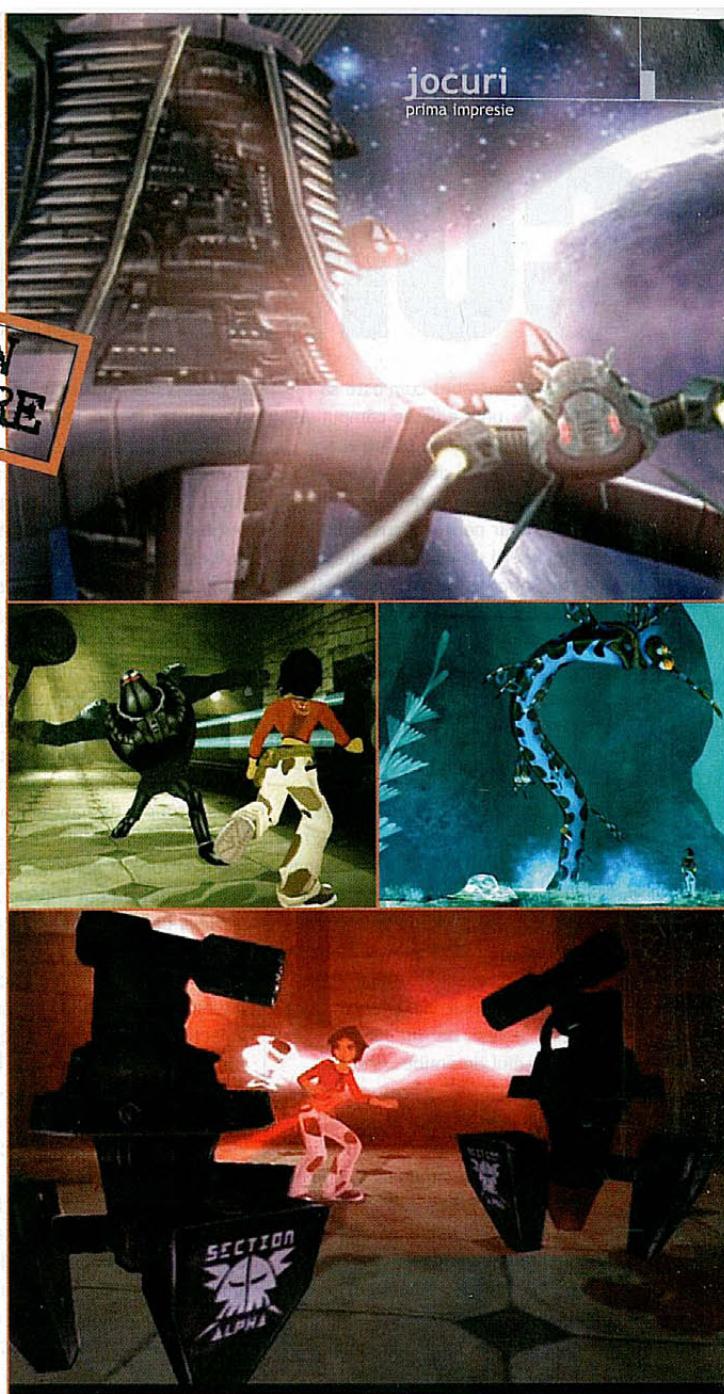
Un experiment între turism și aventură

MICHEL Ancel, de la UbiSoft, este cunoscut în rândul copiilor de pretutindeni prin intermediul amuzantului personaj Rayman, compus doar din cap, mâini și picioare. Nu contestăm popularitatea lui Rayman, care poate concura de la egal la egal cu Sonic the Hedgehog, dar este clar depășit de Pokemon. Acestea fiind spuse, suntem siguri că știți cărei categorii de vârstă ne adresăm.

Project Bad, Good & Evil nu este însă Rayman 3. Din fericire, am evidenția noi. Cu toate acestea, personajul principal este o adolescentă sprintără, ceea ce nu ne încurajează să credem că se va adresa în vreun fel și segmentului de gameri majori. Însă nici Evil Twin nu era adresat adulților și totuși ne-a surprins cu universul lui straniu și fascinant. De aceea aşteptăm cu interes finalizarea proiectului lui Ancel, care recunoaște că s-a inspirat mult din experiența designerilor japonezi atunci când a creat jocul: eficiența lui Shigeru Miyamoto (omul din spatele seriilor Super Mario Bros, Legend of Zelda și Donkey Kong) și nonconformismul lui Hayao Miyazaki (creatorul filmelor de animație Nausicaa

și Princess Mononoke).

După cum se poate vedea din capturile de ecran, jocul merge pe ideea de shadere cartoon, dar le amestecă cu texturi obișnuite, obținând un efect surprinzător de atractiv. Motorul folosit este construit in-house și poartă numele de Jade, același nume cu cel al personajului principal. Acest motor este foarte flexibil și poate fi adaptat cu ușurință la mai multe platforme și stiluri de joc. Iar acest lucru este important pentru că cel mai valoros element din Project Bad, Good and Evil (nume temporar, ca să fim sinceri) este, conform lui Ancel, explorarea. Scopul echipei de programatori a fost să îngheșue pe un singur CD un univers în miniatură, cu munte, lacuri, mări, orașe și chiar planete. Jucătorul va fi în același timp erou și turist, putând călători cu o mulțime de vehicule nautice, aeriene și terestre, și având chiar posibilitatea să imortalizeze peisajul în poze pe care să le admire mai târziu. Chiar dacă pare un simplu jump&run, jocul promite și sperăm că va fi ceva mai mult decât un alt Rayman.



**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

COMBAT MEDIC

V-ATI întrebă cum este să fii un medic pe câmpul de luptă? Răspunsul la această întrebare încearcă să-l dea cei de la Legacy Interactive, trimițându-vă direct în prima linie, doar pentru a gusta din "plăcerile" vietii de doctor combatant. Scopul tău în acest joc este să previi o criză internațională în spatele căreia se ascunde faimosul terorist Akhmed Abdullah Zhareem. Acesta pare să făcă un pact cu conaționalii de la Facultatea de Medicină București pentru a le furniza materialul de studiu, iar aceștia sunt nevoiți să salveze viețile soldaților americanii ce nu au înțeles faimoasa expresie lansată de francezi: "Yankeys, go home!". Și uite așa ajungi să te plimbi pe parcursul a zece nivele ca bezmeticul, alergând de la un rănit la altul, încercând să le salvezi viața și așa destul de mizerabilă, urlând după niște ajutoare absolut inexistente psihic. Fizic le vezi, dar nu par să treacă de stadiul de amibe. Aceasta pentru că soldații, ce se presupune că te acoperă, par predispuși să accepte faptul că dacă ai o armă (fie chiar și un pistol), atunci poți să te aperi și singur. Ce naiba, la urma urmei ești doctor, poți să te operezi și singur. Și uite așa, la începutul fiecărei misiuni te vei plăcăti privind lista de obiective, alegându-ți în același timp doctorul favorit, dar și trusa medicală standard (un mini-kit chirurgical, stetoscop, bandaje și un tub necesar traheotomilor). Adăugați la aceasta câteva arme ușoare și sunteți gata de luptă... err, să salvați vieți. Cei ce-și imaginează că vor avea parte de lupte epice vor fi ceva mai mult decât dezamăgiți. Lupta se rezumă la ceva de genul click pe adversar, foc, schimbarea graficii din "I'm alive" în "I'm dead". Cât de emoționant! Câmpul de luptă este destul de mic, iar distanța între cele două tabere se face cu ajutorul diverselor căsuțe frumos colorate (roșu pentru dușman, verde pentru tabăra proprie și albul care ești tu), cei întâlniți pe câmpul de luptă constituindu-se, parcă, într-un club al clonelor. Și asta nu este tot: căratul unui individ de vreo sută de kilograme pe un teren accidentat pare să nu afecteze personajul interpretat de tine. Cine știe, poate că ești Mister Univers și n-ai aflat. Terenul nu pare să afecteze cu ceva acest titlu, fiind pus doar de decor. Faptul că ești pe un deal și tragi

în adversarul aflat mai jos nu oferă nici un avantaj tactic, rezultatul fiind invariabil același: dușmanii se așeză frumos pe jos și mor așa cum le cere jocul. La pacient se poate ajunge în mai puțin de 15 secunde, așa că dacă te grăbești prea tare, poți trece la nevoie prin copaci, Humvee-uri și chiar prin texturi. Ce contează grafica atâtă timp cât tu salvezi viața bietului soldat. Și uite așa ajungând lângă pacient, începi să scotocesti prin sac: forceps, pensă, clemă, fierastrău... "Stai dom'le liniștit, că nu ţi-am luat gâtul, ci doar picioarele". Aventura cea mare este să reduci timpul de navigare prin inventory, multe obiecte deschizând un subinventory. Uraaa! Tastele sunt predefinite, nu pot fi setate și nici hotkeys-uri nu există. Așa că dă-i și scrolează cu mouse-ul. Este cam ca la ruleta rusească: nimerești ce trebuie, trăiește soldatul Sam; nu nimerești obiectul, moare negrul Jim. Și uite așa constați cum trece viața și încă un concept bun este irosit într-un joc de o calitate îndoibilnică. Și noi, care de mici visam să ne jucăm de-a doctorul, știți voi de ce.

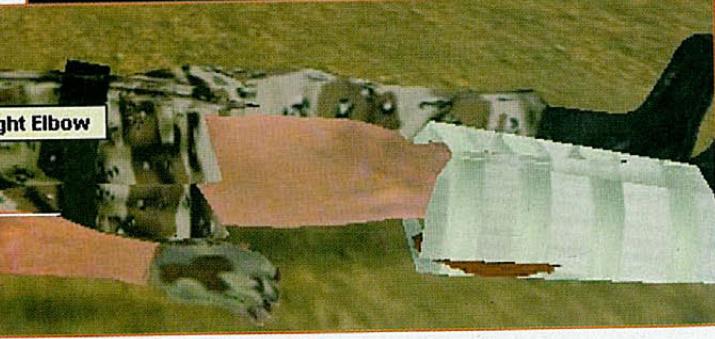
Jocul pare făcut pe fugă, parcă pentru a mai scoate niște bani de pe urma sentimentelor patriotice americane aprinse după atentatul de la 11 septembrie 2001 și cred că în următorii doi-trei ani, băieții răi nu vor mai fi reprezentați de ruși, columbieni sau chinezi, ci de micii teroriști arabi. Iar dacă sunteți suficient de masochiști și chiar vreți să știți cum este să operezi, vă recomandăm Facultatea de Medicină, secțiile de chirurgie, neurochirurgie și medicină legală. Nu de alta, dar oferă lecții vizuale mai interesante decât acest titlu, unde mai puță deosebiti sunt în direct și legate de realitate.

VERDICT XTREME
Pacientul nu mai poate fi salvat.

5 / 10

Format: PC • Producător/Publisher: Legacy Interactive • Distribuitor: N/A
Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 128MB • Video: 8MB 3D Graphic Card • HDD: 825MB

Crucea roșie sau pistolul?



THE PARTNERS

Format: PC • Producător: Monte Cristo • Publisher: Monte Cristo • Distribuitor: N/A

Procesor: 300MHz • Memorie: 64MB • Video: 16MB 3D Graphic Card • HDD: 600MB

ALLY McBeal. The Sims. În mod sigur aceste titluri vă sunt familiare. Dar cum ar fi o combinație între cele două, materializată într-un joc? Ei bine, cei de la Monte Cristo se străduiesc să răspundă la această întrebare existențială, în al lor „simulator de avocați”. Iar dacă vă imaginați că membrii baroului sunt plictociși, lipsiți de suflet și preoccupați doar de profit, înseamnă că n-ați jucat încă „The Partners”.

„Dimineața devreme bem o cafea, să fim în formă. Dat fiind că mâine avem proces, răsfoim de ochii șefului un dosar, apoi ne strecurăm în camera de alături ca să vedem un film cu pătrătel roșu sau să ne giugilim cu secretara șefului. Apoi ne apucăm să facem avioane de hârtie, copii xerox după propriile funduri și yoga pe covor. Sunăm un prieten de pe telefonul șefului. Încă un avion de hârtie. Ne strămbăm în oglinda de la baie, cumpărată de șef. Programăm o întâlnire cu avocata blondă de la firma concurrentă, pe organizer-ul șefului. Citim o revistă, ascultăm niște muzică, stăm pe chat de pe calculatorul șefului. Seară, la încheierea programului, sunăm clientul, asigurându-l că avem toate sansele să câștigăm mâine.” Cam așa arată o zi obișnuită de... hm, „lucru” a unui personaj din „The Partners”, cu mici variații în funcție de personalitatea și preferințele fiecărui.

Ca o primă concluzie, micii „monștri” sunt destul de greu de controlat, mai ales că acțiunile unui personaj nu pot fi „așezate la coadă”, ca în „The Sims”. Va trebui să aștepți ca respectivul personaj să își termine activitatea curentă înainte de a-i da o nouă însărcinare. Mai mult, majoritatea au tendința de a face lucrurile cele mai nepotrivite la momentul cel mai nepotrivit, abia așteptând să scape de sub tirania jucătorului pentru a-și practica îndeletnicirile favorite. Și în general neproductive.

Cu toate că personalitatea și caracterul distinct al fiecărui personaj generează uneori multă frustrare, poate fi în același timp o sursă de amuzament, în joc fiind parodiate câteva tipologii

SIM

ușor de recunoscut, cu tot ceea ce comportamental de rigoare. La fel de amuzante sunt și obiectivele ce trebuie atinse, cazurile ce-ți sunt încredințate și clientii ce dău în judecată șefi, guverne și crocodili pentru motivele cele mai absurde, jucătorul putând medita cu această ocazie la natura și dimensiunile gărilor negre din gardul grădinii divine.

Sincer, și noi ne-am putea pune oarecum întrebări în privința unor altfel de găuri, de genul celor care te proiectează în universul paralel al Windows-ului exact când îți este lumea mai dragă, sau îți refuză vehement și pe neanunțate orice posibilitate de control asupra jocului. Cu alte cuvinte, bug-uri. Multe și supărătoare care dau o impresie de ansamblu nu prea măgulitoare pentru cei de la Monte Cristo, mai ales că jocul devine repetitiv după un timp. Îndeplinirea obiectivelor se rezumă la a face o anumită linie din profilul personajului cât mai lungă și cât mai verde, controlul camerei fiind deprimant și meniurile prost concepute.

Dar, ce este al lor este al lor. Au dat doavă de multă imagine în crearea scenariilor și cazurilor, personajele sunt relativ coerente și cu psihologia... hm, aparte, iar posibilitățile de interacțiune socială, profesională, sentimentală și sexuală sunt destul de multe, ca și obiectele disponibile. Ceea ce ar explica oarecum de ce sus-amintiții avocați nu pleacă niciodată acasă, mânâncă o dată pe săptămână și dorm doar dacă îi rogi frumos. Dar cine suntem noi să-i judecăm...? Regretăm totuși lipsa posibilității de a-ți crea un personaj, modul free-play existând doar cu numele, iar aşa-zisul editor depășind dispozițiile noastre masochiste. O ultimă recomandare pentru cei ce se hotărăsc totuși să încearcă acest titlu: a se administra în cantități mici. Veți putea beneficia astfel de câteva ore relaxante și pline de umor, cu un risc minim de a vă plăci prea repede.

VERDICT XTREMP
Pentru cei pasionați de Sims.

8 / 10

Simulare
de Ally
McBeal. Mai
putin amuzanta



WARCRAFT

Reign of Chaos

Format: PC • Producător: Blizzard • Publisher: Vivendi • Distribuitor: Monosit

Procesor: PII 400Mhz • Memorie: 128 RAM • Video: 8MB 3D Acc • HDD: 700 MB

In universul Blizzard domnește haosul

DUPĂ ani de amânări, aspect ce poate fi deja considerat tipic unei firme ca Blizzard, Warcraft 3 a apărut. Odată instalat în plenitudinea mărimii sale, jocul lasă impresia că, deși nu a constituit un stres imens pentru producătorii săi, a punctat totuși la capitolele care generează de obicei cel mai mare număr de aprecieri din partea fanilor. Putem vizualiza astfel foarte popularul univers Warcraft adaptat cu un engine 3D, eroi ce se își dezvoltă abilitățile pe parcursul jocului capabili să aducă personalitate și personalizare superioare acțiunii și nu în ultimul rând un battle.net îmbunătățit, capabil să strângă încă o dată rândurile comunității pe care Blizzard o gestionează de atâtă timp.

UNDE AM RĂMAS

Povestea din Warcraft 3 ne placează la nu mai puțin de 15 ani după terminarea războiului dintre orci și oameni, război în care oamenii au ieșit victorioși. Din păcate, pentru că nimic nu durează o veșnicie (poate doar timpul de producție al jocurilor Blizzard să dea această impresie), clanurile de orci, dezbinăte după război, au început să se unească sub conducerea lui Thrall, un orc crescut de oameni și un lider înăscut. Ceea ce a surprins însă este strămutarea clanurilor către Kalimdor, un continent misterios, cunoscut ca loc de baștină al elfilor și nicidcum ca un loc unde orci ar trebui să se simtă în largul lor. Simțind ciudătenia din decizia orcilor, regele Terenas și-a trimis fiul, pe prințul Arthas să investigheze pertarea ciudată a acestora. Astfel, pe măsură ce

timpul trece, prințul descoperă un profet aparent nebun, o armată de cadavre și, în cele din urmă, invazia iminentă a Azeroth-ului de către Legiune. O armată de demoni condusă de Archimonde, cel care a mai amenințat această lume cu 10.000 de ani în urmă, iar acum s-a întors pentru a-și definitivă misiunea.

Firul single player îl va purta pe jucător de-a lungul a patru campanii distincte, câte una pentru fiecare rasă pe care Blizzard a adus-o în Warcraft 3. Dacă dificultatea misiunilor variază pe măsură ce avanzezi în joc, nivelul jocului poate fi hotărât încă de la început, normal și hard fiind setările pentru cei care doresc să termine jocul de mai multe ori, sau doar caută o provocare. Ca mod de joc, Warcraft 3 respectă întocmai tradiția seriei. Veteranii universului Warcraft vor recunoaște clădirile de la oameni și orci, precum și mecanismul de dezvoltare al acestor două rase. Mai mult, structurarea misiunilor nu se prezintă ca una foarte complexă, deși este totuși destul de variată, scopul acestora alternând între protejarea unui erou, distrugerea totală a inamicilor, escortarea de trupe sau găsirea de obiecte pitite cu simulată abilitate de autorii jocului.

WARCRAFT III ȘI IDEILE DE LA BLIZZARD

Pretentia avută la orice "continuare" constă în aducerea de îmbunătățiri jocului original și, dacă se poate, prezența unui gram de originalitate care să te convingă că ai făcut o investiție bună de timp și bani. Warcraft 3 însă pare a fi croit după alte tipare și nu dorește în





ORCI

Orcii sunt adeptii forței brute în Warcraft 3. Magia folosită de ei este canalizată și ea către distrugere sau sporirea capacitatei de distrugere. Avantajele acestei rase constau în vrăjile care îmbunătățesc capacitatea de luptă (bloodlust) și unitățile rezistente. Cei 3 eroi ai orcilor sunt Tauren Chieftain, Blademaster și Far Seer, eroi specializați ca suport pentru trupe, luptă, respectiv magie.



OAMENI

Oamenii sunt, după cum ne-am obișnuit, o rasă care știe să facă de toate. Posedă atât unități de atac capabile, cât și magicieni buni. Această rasă se deosebește de celelalte prin capacitatea de a construi baze mai repede, precum și posibilitatea de a crește rezistența clădirilor. Eroii sunt Mountain-King, Paladin și Archmage, specializați pe luptă, suport și magie.



NIGHT-ELF

Cea mai bătrâna rasă din Warcraft. Ei au fost primii care au folosit magia, dar și primii care au ținut piept Legionii, în urmă cu 10.000 de ani. Trăiesc în perfectă comunie cu natura, lucru căre se poate vedea în clădirile lor, care se pot muta după bunul plac, sau în modul în care recoltează resurse. Unitățile lor sunt în general folosite pentru atacul la distanță și nu sunt foarte rezistente. Există și câteva excepții de la regulă. Eroii sunt Demonhunter, Priestess of the Moon și Keeper of the Grove, împărțiti într-un erou de luptă și doi de suport.



UNDEAD

Această rasă a fost creată de Legiune pentru a pregăti invazia Azeroth-ului, și este formată din cadavre, spirite și alte creații care au ca obiectiv instaurarea vieții de apoi. Abilitățile principale ale acestei rase sunt regenerarea și reînvierea trupelor pe câmpul de bătălie. Eroii sunt Death Knight, Dread Lord și Lich, 2 de suport și un mag ofensiv, toți trei foarte puternici pe câmpul de luptă.



mod cert să fie doar "partea a treia" a unei serii de succes, ci un joc cu totul deosebit. Ceea ce face el nu este astfel să aducă îmbunătățiri seriei Warcraft ci întregii serii de RTS-uri de la Blizzard. Elementele originale (pentru Blizzard cel puțin) prezente în joc sunt foarte evidente. Cum am evidențiat la începutul articolului, punctul forte îl constituie prezența eroilor și posibilitatea lor de a acumula experiență și obiecte, transformând astfel simpla confruntare numerică dintre 2 duzini de oameni (sau orice alte animale preferate) într-un joc în care strategia de dezvoltare alături de modul de creștere al eroilor au contat mult mai mult decât raportul de forțe la momentul confruntării. Fiecare dintre rasele prezente în joc beneficiază de 3 eroi (din care numai 2 pot fi controlați simultan în cadrul unei campanii), fiecare dintre aceștia posedând 4 abilități unice. Structurarea eroilor este realizată la rândul ei pe 3 niveluri: eroi luptători (demonhunter, mountain king, blademaster - a căror zonă de acțiune este chiar mijlocul luptei), eroi de suport (tauren chieftain, paladin - care influențează trupele prin aure și alte abilități) și vrăjitori (Far seer, lich - de regulă magi care stău undeva în spatele liniei frontului și își manifestă de

la distanță cunoștințele culturale). Acești eroi pot să avanzeze în nivel acumulând experiență pe parcursul jocului, la fiecare nivel putându-și crește una din cele 4 abilități înăscute. În plus, toți eroii pot purta asupra lor obiecte, în număr de maxim 6, (poțiuni, scrolluri, inele etc.) care le pot influența caracteristicile sau pot permite desfășurarea anumitor acțiuni. Evident, în acest fel Warcraft 3 capătă elemente care îl dău o oarecare aromă de RPG, însă, prezența acestora nu presupune că jocul deviază prea mult de la RTS-ul care a fost așteptat de fanii seriei. Dorința producătorilor de a revoluționa modul de joc RTS pare a nu-și fi găsit aici o întruchipare prea fericită.

Desfășurarea eroilor nu este însă singura armă cu care Blizzard a dotat Warcraft 3. Ciclul zi-noapte este astfel elementul care oferă sarea și piperul jocului, având ca efect reducerea razei vizuale a unităților. Ca și celelalte elemente ce particularizează acțiunea și acesta influențează rasele în mod diferit. Spre exemplu, Elfii posedă abilitatea de a se face invizibili pe timpul nopții. Completarea tabloului se realizează prin ceea ce putem numi "umplerea hărților". Blizzard nu a mai lăsat astfel copaci să își facă de cap singuri pe hartă, introducând în Warcraft III conceptul de clădiri și unități



neutre. Împiedicând dezvoltarea mult prea rapidă întâlnită în toate RTS-urile ce pot fi denumite "la modă", Warcraft 3 plusează și la elementele diversitate și

provocare, cel puțin aşa putând fi caracterizați monștrii care păzesc minele de aur sau clădirile neutre și care trebuie invinsă pentru a putea controla obiectivele dorite. Clădirile neutre prezente pe hărți pot fi laboratoare, magazine sau baze de mercenari, iar avantajul pe care îl oferă constă și în posibilitatea exclusivă de a oferi numai anumite unități (cum ar fi transportoarele aeriene), procurarea acestora din alte părți fiind imposibilă.

Ultima dar totuși una dintre cele mai importante noutăți ale jocului constă în ceea ce de obicei poartă denumirea de "taxe și impozite". Astfel, conceptual denumit "upkeep" se manifestă printr-o taxă pe aur care îi este aplicată jucătorului odată cu depășirea a 40 respectiv 70 de unități. Rolul upkeep-ului este de a preveni masarea rapidă de trupe, prin limitare resurselor disponibile unui jucător.

MÂNGÂIEREA OCHIULUI

Din punct de vedere grafic jocul nu excelează, cum nu a excusat nici Starcraft la vremea lui. În mod evident, acest lucru nu l-a împiedicat să aibă un succes deosebit. Perspectiva este asemănătoare cu cea din Starcraft, doar că totul este văzut de la distanță mai mică, detaliile unităților sau clădirilor ieșind mult mai bine în evidență. Camera poate fi apropiată și depărtată de sol, în anumite limite, dar nu poate fi rotită. Avantajul camerei fixe este păstrarea unui control simplu și asemănător cu RTS-urile clasice, iar dezavantajul constă în dificultatea de a distinge și selecta unități care se află după un pâlc de copaci sau după clădiri. Chiar dacă detaliile sunt mult mai importante, unitățile sunt făcute din puține poligoane pentru a menține un frame-rate bun și în cazul unor bătălii mari. Vocile unităților sunt excelente alese, având clasicele răspunsuri la comenzi, la creare sau atunci când sunt enervate de de prea multe clickuri. Există evident și câteva exemple de texte alese prost, care strică un pic din atmosfera jocului (cum ar fi dread lord-ul vorbind la celular).

ORIGINALITATE COPIATĂ

Ca orice joc, Warcraft 3 întâmpină și el obstacolele ridicate de discuții ce privesc originalitatea excesivă sau lipsa acesteia cu desăvârșire. Evident, Warcraft 3 nu merge în nici o direcție extremă, însă noile elemente care particularizează jocul nu pot fi considerate nici pe departe lucruri cu care nu ne-am mai întâlnit, acestea fiind în general variante existente și testate de jocuri mai puțin cunoscute. Eroii, experiența și inventarul lor au fost încercate prima dată într-un RTS românesc numit Rival Realms, alternanța noapte-zi a existat printre altele și în Earth 2150, un joc în care noaptea avea un efect mult mai puternic asupra economiei. Povestea single player nu strălucește nici ea, fiind plină de clișee și răsturnări previzibile de situație. De asemenea, este de remarcat lipsa cu desăvârșire a unităților navale, în timp ce transportoarele aeriene nu pot fi construite, ci pot fi, cum spuneam înainte, cumpărate de la laboratoare neutre. Grafica 3D care nu servește la nimic util (începând cu raportul clădiri / unități și terminând cu slabă implementare a raporturilor de nivel) încheie plutonul punctelor la care s-ar mai fi putut lucra.

CONCLUZII

Deși jocul nu mustește a originalitate, a reușit să combine ce era mai bun în RTS-urile precedente, nu numai din cele de la Blizzard, într-un produs bun. Ca realizare tehnică efectivă jocul nu impresionează, dar și acest lucru poate fi pus pe seama largirii segmentului de piață. În concluzie, nu este jocul secolului, dar este un joc foarte bun, care va avea o viață lungă, în special datorită multiplayer-ului și a diversității raselor.

VERDICT XTREMPC

Interesant, atractiv dar nu jocul anului

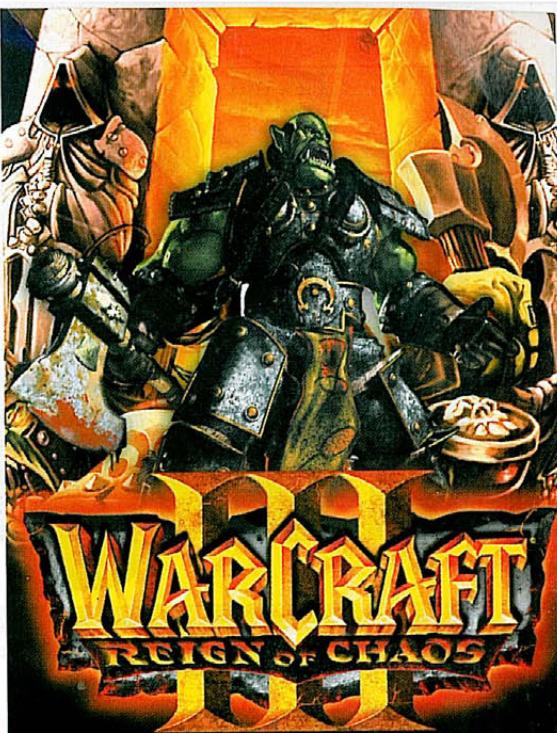
9 / 10





BATTLE.NET W3

Interfața Battle.net a suferit multe schimbări față de interfețele pentru jocurile precedente (Starcraft, Diablo). Astfel, serverele pentru W3 sunt mașini separate de serverele pentru alte jocuri, a fost adăugată posibilitatea de a juca în anonimat, un sistem de ranking îmbunătățit precum și posibilitatea de a juca în echipă. Modul de joc anonim funcționează extrem de simplu. Jucătorul alege cu câți oponenți vrea să joace, ce hărți preferă și ce rasă vrea să folosească, iar serverul Battle.net îi căută un oponent de rang apropiat cu aceeași preferință de joc. Pentru jucătorii care au echipe stabilite, există un ladder pentru jocuri 2 la 2 și pentru clanuri. Sistemul de ranking reflectă rezultatele jucătorului în toate ladderele, precum și în meciurile normale. În plus, jucătorul poate vedea cu ce rase a jucat de-a lungul timpului, procentajul de meciuri câștigate și pierdute cu fiecare, precum și rangul curent, reprezentat printr-un icon al unei unități din joc care aparține rasei cu care s-a jucat cel mai mult.



**Bătălia
e în toi!
Seniorii
războiului
te aşteaptă
la**

MONOSIT

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)

Neverwinter Nights

Format: PC • Producător: Bioware • Publisher: Infogrames, ATARI Distribuitor: Best Distribution

Procesor: Pentium III/Athlon 800MHz • Memorie: 128MB (Windows 98/Me), 256MB (Windows 2000/XP)

Video: GeForce2/ATI Radeon • HDD: 2GB

Un RPG aproape perfect ce ne reamintește de Forgotten Realms

NEVERWINTER

City. Orașul este perla

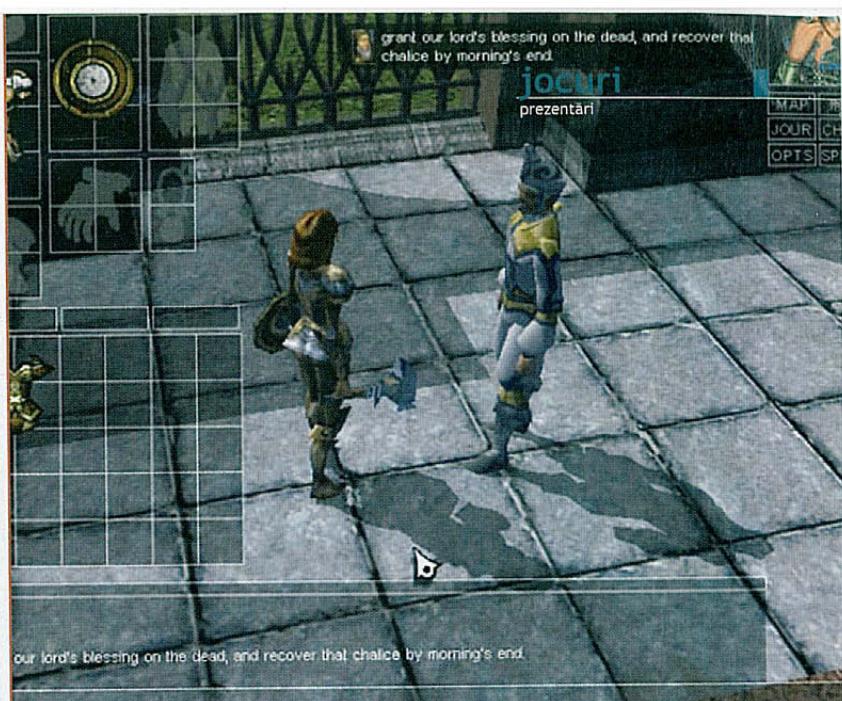
ținutului Faerun, dar pentru tine, Tânărul meu Aventurier, nu va fi decât o versiune a Infernului lui Dante. Într-un oraș bântuit de ciumă se instalează haosul. Totul pare să se dezmembreze, iar revoltele se țin laț. Rând pe rând, gărzile vor pierde controlul asupra a patru din cele cinci districte căreia orașul. Lady Aribeth de Tylmarande este cea care va chema în ajutor diversi aventurieri și mercenari, scopul declarat fiind acela de a recăptă controlul asupra orașului și de a descoperi un leac pentru boala ce pare a avea origini magice. În timp ce aventurierul este înscris oarecum forțat în Academia militară din Neverwinter, pentru un scurt curs pregătitor, lady Aribeth își va trimite solii la cei mai mari magicieni ai ținutului. Unul dintre aceștia, Khelbren Arunsun vine cu un posibil remeđiu pentru crearea căruia vor fi necesare niște ingrediente neobișnuite: penele unei cockatrice, o picătură de sânge provenită de la un yuan-ti, o suviță de păr de la o driada și creierul unui intellegent devourer. Creaturile sunt trimise pentru a fi păzite de către elevi Academiei, ultimii soldați disponibili fiind trimiși să mențină ordinea în City Core, principalul district al orașului. În momentul absolvirii tale, Academia este atacată, iar respectivele creațuri sunt răpite. Profesorii și elevii sunt măcelăriți fără milă, singurii supraviețuitori fiind eroul/eroina, Aribeth, iubitul acesteia, lordul Fenthyc Moss, preotul helmit Desther și Pavel, unul dintre studenți. Colegiul tăi zac morți, confuzia și dezordinea domnesc pretutindeni, iar tu va trebui să îți croiești un drum spre ieșire cu toate armele și magiile din dotare. Sarcina ta este clară: regăsirea creațurilor, restabilirea ordinii în districte și descoperirea celui ce se află în spatele acestor întâmplări. În timp ce te vei ocupa de aceste lucruri îi vei angaja pe unii dintre cei ce mai târziu îți vor fi prieteni la bine și la rău: Daelan Red Tiger (un războinic Uthgardt, half-orc), Sharwyn (o Tânără femeie bard), Tomi Undergallows (un halfling a căruia ocupăție este însușirea bunurilor ce aparțin de drept altor persoane), Grimgnaw (un călugăr dwarf, adept al cultului Morții, inițial unul dintre berserkerii regelui Bruenor, un membru mai vechi



al universului creat de R.A. Salvatore), Boddyknock Glinckle (un gnom magician din ținutul Lantan) și Linu La'real (o Tânără preoteasă, "un pic" cam împiedicată). În fiecare capitol, aceștia îți vor povesti câte puțin din trecutul lor, istorisirile lor variind de la hilar la tragic. Dacă îi vei ajuta să-și rezolve diferite probleme, vei fi răsplătit cu diverse obiecte magice care îți vor spori puterile de-a lungul jocului. Deși nu poți avea un party, îi vei putea folosi pe acești mercenari să te ajute, fiecare fiind folosit în specializările pe care le cunoști. Adevărul este că deși sunt buni în ceea ce fac, dușmanul natural al tuturor personajelor din poveste este pathfinding-ul defectuos. Nu de puține ori, am avut ocazia să-mi văd personajele blocați în cine șiție ce fundatură, incapabile, parcă, să realizeze că există și alte căi de a ieși din situația delicată în care se aflau. Cu toate acestea, sunt destule situații în care vei avea nevoie de calitățile acestora, mercenari fiind complementari personajului controlat de tine. Revenind la poveste, evenimentele se vor precipita atunci când vei afla că Desther este un

Garden of Eden Creation Kit (GECKO)

Cum asta rezulta combinând Aurora Toolset Kit cu un pic de imaginatie si un strop de creativitate. Cei de la Bioware ne-au dat pe mâna o mica bijuterie, lansându-ne în același timp o provocare. Cu ajutorul acestui editor poti crea într-un timp foarte scurt un întreg RPG. Poti plasa tomuri, monstri sau comori, singura bataie de cap creându-o partea de scriptare a evenimentelor.

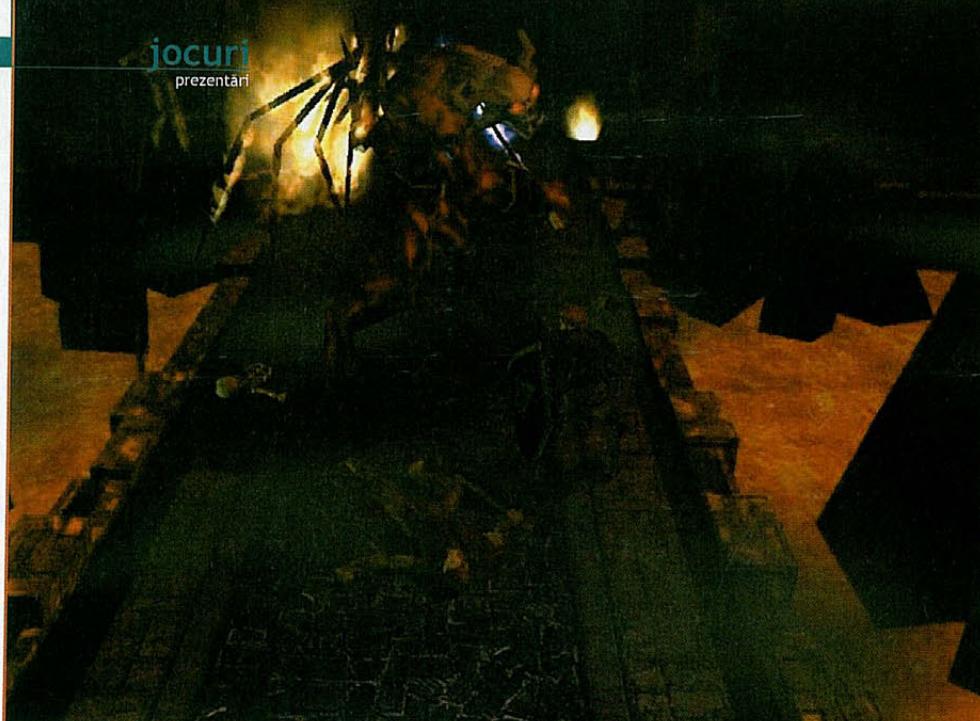


fals helmit și că a fost o unealtă în slujba unui cult numit The People of the Eye, grupul responsabil de cumplita boală ce bântuie Nevewinter. Fenthyck va fi spânzurat, deși singura vină a acestuia a fost încrederea în bunele intenții ale lui Desther. De aici vor începe surprizele, lordul Nasher Alagondar trimîndu-și cei mai buni oameni să investigheze ce este cu acest cult: Aarin Gend (șeful spionajului), tu și Aribeth de Tylamarande. Aribeth și Aarin îți vor spune fiecare povestea lor, iar dacă personajul ales de tine este femeie, vei putea începe o idilă cu numitul Gend.

AD&D SAU UN TEST DE PERSONALITATE

După cum vedeti povestea este foarte bine pusă la punct, dar ca să înțelegeți mai bine ceea ce au realizat cei de la Bioware, vă voi vorbi despre misiuni. Acestea au multiple modalități de rezolvare, iar unele sunt absolut superbe. Una dintre misiunile care m-au pus la grea încercare mi-a fost dată de primarul din Port Llast. Acesta îmi cerea să ucid cinci evadați și să-i aduc urechile acestora. Bineînțeles că în inimă mea de ranger lawful good s-a dat o cruntă bătălie, dar cum la momentul respectiv eram cam strâmtorat cu banii, am acceptat misiunea, sperând să găsesc o modalitate de a rezolva problema fără prea multă vârsare

copiilor din satul aflat în pădurea Charwood, într-o noapte de iarnă. Principalii suspecți sunt cei doi frați Jahreg (Quint și Kharlat), dar dacă vei explora atent, vei descoperi că ar mai putea exista și o a treia posibilitate. Dilema nu constă numai în a decide cine este vinovatul, dar și în a stabili un verdict ce trebuie justificat. Mai mult nu vă spun pentru că v-aș strica surpriza și zău că nu merită. În momentul în care am pătruns în sat, am simțit din plin atmosfera unui loc bântuit, iar la scurt timp după ce am fost întâmpinat de spiritul lui Quint am simțit o bruscă nevoie de a aprinde lumina. Cea de-a treia misiune care mi-a pus bețe în roate a fost aceea în care trebuia să intru în pielea unui avocat, sarcina fiind de-a convinge un juru format din cinci persoane de nevinovăția unui războinic Uthgardt acuzat de a fi ucis un soldat al Alianței. După cum vedeti, producătorii s-au gândit să vă chinuie puțin și să vă dea și un mic test de moralitate, din felul în care rezolvați diversele teste reiesind o bucătică din personalitatea fiecărui dintre voi. și un mic sfat pentru cei care își creează personajul punând accent pe mușchi și forță brută: nu neglijati totuși capitolul intelligentă, decât în cazul în care vreți să vă distraji pe seama avatarului vostru, ce va emite replici de genul „Me needs healing”, „What that thingie do?” și „Me



eroul, pentru că acum distribuirea punctelor în cazul caracteristicilor principale cade în sarcina voastră. Pentru crearea personajului vă stau la dispoziție șapte rase și unsprezece clase, la care se adaugă un număr impresionant de personaje ce vă este pus la dispoziție de către producători. În plus, puteți alege dintr-o multitudine de atrăbute, skill-uri și specializări, ce au un real impact asupra personajului și vă vor face viață mai ușoară pe parcursul jocului. Deși în Neverwinter Nights există posibilitatea de a alege dintr-o mulțime de kit-uri, acestea doar îți configurează personajul, neacordându-ți acele abilități speciale pe care le primeai în Baldur's Gate 2 (imunități și însușiri specifice personajului). Alte schimbări se referă la faptul că barzii și magicienii pot să renunțe la unele magii, schimbându-le cu altele mai bune atunci când cresc în nivel. Magiile se învăță automat, nemaexistând posibilitatea să alegi vrăjile pe care ai vrea să le memorezi. De asemenea, magii sunt mai puternici, accesul acestora la vrăjii ca tenser transformation, ghostly visage sau cat's grace transformându-i în echivalentul unui luptător half-orc. În plus, veți avea acces la o multitudine de așa-numite features (dodge, parry, rapid shot, quicken etc.), la care se adaugă class-skill-uri (lore, persuade, heal, disarm trap, spot, search etc.). O altă noutate adusă de această a treia ediție Advanced Dungeons and Dragons este faptul că atunci când vei înainta în nivel vei putea distribui puncte și la atrăbutele principale (strength, charisma, intelligence s.a.m.d.). Au dispărut din joc Armor Class-ul negativ, THAC0-ul și proficiency-ul, schimbările nefiind neapărat benefice. Este mai ușor să avanzi în nivel, pentru că eroii devin mai specializați, totul depinzând acum de tine și nu de cele câteva zaruri ce se rostogolesc pentru a-ți hotărî destinul.

După cum vedeați cea de-a treia ediție AD&D a schimbat profund stilul de joc cu care eram obișnuită până acum, iar dacă aceste schimbări au fost bune sau nu, doar timpul ne va spune.

Regulele s-au schimbat și, odată cu ele, universul Forgotten Realms a trecut într-un mediu tridimensional. Motorul grafic realizat de Bioware reușește să impresioneze chiar și pe cel mai



înverșunat critic. În Neverwinter Nights am văzut cele mai reușite efecte de lumini și umbre de până acum. Închipuiți-vă umbrele ce dansează pe perete, ce se încolăcesc în jurul obiectelor solide și se lungesc pe măsură ce vă îndepărtați de sursa de lumină și veți înțelege că producătorii au pus suflet în ceea ce au realizat. Texturile sunt curate, iar animațiile din joc absolut superbe. Lupta este bine redată, putând observa cum personajul parează și fandea, cum încrucisează spada cu dușmanii s.a.m.d. și dacă personajele par cam pătrătoase sau nefinestate, acestea își vor schimba infățișarea în funcție de armurile și armele purtate. Interioarele sunt întunecate, copleșitoare, realizate din linii ascuțite și bine definite, reușind să trezească un sentiment de profundă neliniște și contribuind astfel din plin la atmosfera jocului. Dacă uneori veți avea probleme în a găsi un obiect în multele caverne și donjoane ce apar în joc, puteți folosi cu încredere tasta TAB, care va face ca toate comorile din zonă să apară brusc.

Grafica jocului folosește din plin antialiasingul, suportă bump-mapping, V-Sync și texturi a căror calitate variază între 16 și 64MB. Cu toate acestea, cerințele de sistem rămân la un nivel scăzut, produsul celor de la Bioware rulând și pe o placă video de 16MB (Riva TNT).

Tinând cont că acesta este primul RPG în

înregime 3D, produs de Bioware, mă așteptam ca modalitatea de control a camerei să fie dezastroasă. Surprinzător, camera este excelent implementată, acoperind toate unghurile posibile și disponând de opțiunile de zoom-in și zoom-out. Adăugați la aceasta trei modalități de control a camerei (top, chase și driving view) și veți fi de acord cu mine că cei de la Bioware au făcut o treabă excelentă la acest capitol.

La atmosfera jocului contribuie din plin și sunetul. Jocul prezintă o coloană sonoră de excepție, iar actorii care au realizat vocile au făcut o treabă extraordinară. Interpretarea denotă personalitatea personajelor, contribuind din plin la sublinierea părților importante din poveste.

Și asta nu este tot: efectele de sunet redau perfect atmosfera de Ev Mediu timpuriu, existând aici tot ce și poate dori cineva: clinchetul săbiilor încrucișate, pașii ce se aud pe pavajul străzilor, clipocitul apei și sunetul micilor monede de aur. Muzica este dinamică, schimbându-se în funcție de evenimentele din joc, de multe ori nereușind însă să țină pasul cu gameplay-ul alert oferit de Neverwinter Nights.

Pentru ca totul să fie perfect, cei de la Bioware s-au gândit să pună la dispoziția jucătorului o interfață simplă și utilă. Accesul la inventory sau jurnal se poate face fie prin meniul aflat în dreapta ecranului, fie cu ajutorul tastelor. De asemenea, un clic pe butonul din dreapta mouse-ului va aduce un întreg set de opțiuni utile personajului pe care-l controlați. În stânga ecranului va apărea un minimap pe care poți să-ți marchezi locațiile, iar în partea de jos veți avea așa-numitele quick slots. Cei care au jucat Baldur's Gate își vor aminti că în acestea erau plasate obiectele cel mai des uzitate, cu ajutorul quick-sloturilor putând folosi, fără a deschide inventory-ul, poțiuni, scroll-uri sau arme.

Neverwinter Nights este un joc care strălucește mai ales în modul multiplayer, acolo unde poți să importi personajele din modul single player. Neajunsurile jocului online sunt încă multe: lag, donjoane realizate la un nivel rudimentar, câteva bug-uri - toate acestea fac ca titlul celor de la Bioware să nu fie jucat decât de fericiții posesori ai unei conexiuni broadband. Adăugați la aceasta faptul că personajul vostru este salvat pe server, iar dacă cineva decide să închidă respectivul server puteți spune adio eroului realizat cu atâtă trudă. Așa că celor ce vor să aibă o experiență multiplayer le recomand organizarea unui LAN party.

ÎN FINAL

Nimic nu este mai frumos decât o promisiune respectată. În ciuda faptului că jocul s-a aflat aproape patru ani în producție, produsul celor de la Bioware întrece orice așteptare. Deși gândit mai ales pentru modul multiplayer, Neverwinter Nights oferă un mod single player solid, o poveste superbă, un gameplay alert și o atmosferă extraordinară pe toate planurile.

VERDICT XTREMPIC

Minusul principal este povestea stil telenovelă..

9 / 10



LEGION

Format: PC • Producător: Slitherine Studios și Paradox • Publisher: Strategy First • Distribuitor: N/A

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64MB • Video: DirectX 8MB • HDD: 600MB

DACĂ v-ați gândit măcar o clipă că veți auzi în produsul celor de la Slitherine Studios strigătele de Ave Caesar, veți constata în curând că v-ați înșelat profund. Acțiunea din Legion vă va purta înapoi în timp, într-o perioadă în care Imperiul Roman nu era decât un vis ce va deveni realitate.

Legion vă pune la dispoziție patru campanii ce cuprind războaiele date pentru cucerirea Peninsula Italice, cucerirea Galiei (fără Caesar însă), ocuparea Britanniei și o ipotetică invazie a Scoției și Irlandei de Nord. Campaniile pot fi jucate în două moduri: ca roman și ca barbar. Diferențele între cele două tabere sunt aproape inexistente, la care puteti adăuga fericiti faptul că la triburile barbare doar numele diferă, unitățile fiind, în esență, aceleași.

Jocul este un TBS combinat cu RTS, fapt ce ne face să ne gândim imediat la Shogun. Dacă în modul TBS ne vom ocupa de managementul resurselor și antrenarea trupelor, luptele le vom da în timp real. Spre deosebire de Shogun, însă, Legion nu-ți permite decât să plasezi trupele pe hartă și să alegi formațiile în care unitățile tale vor lupta. În momentele imediat următoare acestei operațiuni, neavând altceva de făcut decât să ocupi un loc în spațiu și să sorbi liniștit din cafea, pentru că în timpul aşa-zisei lupte în timp real nu ai nici un control asupra unităților tale. Devine astfel foarte importantă strategia abordată înaintea luptei, felul în care tu îți vei plasa unitățile făcând diferență dintre o victorie și o înfrângere zdoritoare, asemănătoare celei de la Cannae.

Ceea ce ar fi îmbunătățit jocul considerabil ar fi fost cedarea controlului asupra trupelor jucătorului. Deși unitățile câștigă experiență și în cont de factorul moral, dau dovadă de o lipsă de inițiativă crasă. Nu de puține ori mi s-a întâmplat să văd cum trupele de

veterani se opresc sub o ploaie de săgeți, doar pentru a fi măcelarite de inamic.

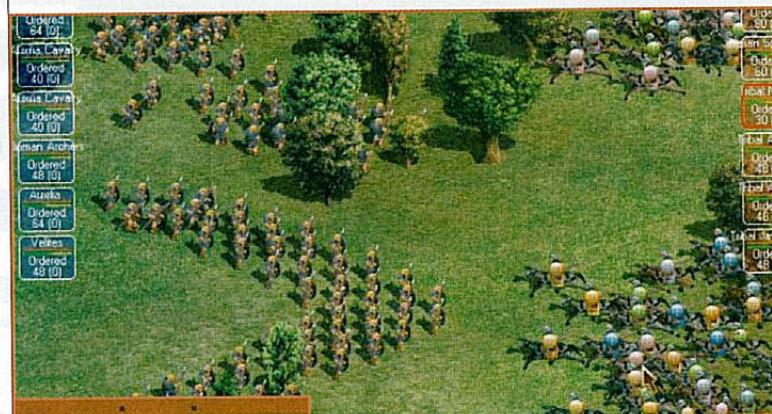
Din multe puncte de vedere, Legion pare să ofere foarte multă acuratețe istorică, inclusiv momente decisive ale istoriei romane, totul de-a lungul a peste patru secole.

Am spus că pare dintr-un motiv lesne de înțeles: titlul celor de la Slitherine nu evidențiază faptul că de-a lungul a patru sute de ani, atât forme de guvernământ, cât și armata romană s-au schimbat într-un mod radical. Faptul că între cetățeanul-soldat pe care-l vedeam în perioada Republicii și legionarul veteran plătit sunt diferențe majore și că Republica a devenit Triumvirat și apoi Imperiu sunt amănunte ce par să le scape producătorilor. Unitățile sunt aceleași pe parcursul întregului joc, acest lucru părându-mi teribil de frustrant. Mi-aș fi dorit ca toate aceste lucruri să apară în Legion, dar...

Partea de management revine modului TBS, dar este cel puțin la fel de frustrantă ca și lupta. La dispoziția



**Veni, vidi, vici.
Imperiul roman
contraatacă**



noastră stau circa douăzeci de clădiri, multe dintre acestea având funcții similare. Adăugați inexistența unui tech-tree și îmi veți înțelege sentimentele.

Grafica nu contribuie nici ea la îmbunătățirea imaginii pe care mi-am creat-o despre titlul celor de la Slitherine. Animăriile sunt bine realizate, terenul și unitățile sunt randate 3D (dar doar după începerea luptei), dar în rest nimic bătător la ochi. Interfața este funcțională, iar sunetul de o calitate bună, nu stiu însă de ce îmi aduce aminte de efectele din Empire Earth.

Dar adevarul este că ceea ce mă deranjează cel mai mult în Legion este stagnarea. De-a lungul a patru sute de ani și câteva mii de mile (romane), legioniile nu-și schimbă nici măcar o dată armura, alcătuirea formațiilor, tacticile sau stilul de luptă. Astfel că nu te vei simți nici ca un împărat roman ce își administrează recentele cuceriri, nici ca un general în fruntea trupelor.

Și jocul promitea săa mult...

VERDICT XTREMP
Mai bine așteptați Praetorians.

7 / 10



Jucării și
melancolie
intr-un
adventure
cum nu ati
mai vazut
demult



SYBERIA

Format: PC • Producător: Miroids • Publisher: Miroids • Distribuitor: Ubisoft

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64MB • Video: DirectX 8MB • HDD: 600MB

TE afli undeva pe un deal aflat lângă un mic sat francez, iar la tine ajung ecurile unui marș funebru. Privirea îți alunecă spre locul din care răsună muzica și vezi venind peste deal... un robot? O păpușă? Un automat? Orice ar fi, nu este uman, cu toate că produce un ritm monoton ca al unei tobe. În spatele lui apare o întreagă procesiune alcătuită din bocitori mecanici. Filmul de început din Syberia este unul din cele mai întunecate și mai triste pe care le-am văzut vreodată și reușește imediat să-ți trezească interesul pentru lumea oferită de joc.

Syberia aparține artistului și scriitorului canadian Benoit Sokal, cunoscut mai ales pentru realizarea lui Amerzone. Cu toate acestea, cea mai mare greșeală pe care ar putea-o face jucătorul este să se aștepte la ceva asemănător cu ceea ce se întâmplă în Amerzone. Spre deosebire de acesta, Syberia este un studiu de caracter întunecat și intens. De fapt, întreaga poveste a jocului este copleșită de o senzație de amărăciune și regret. Melancolia este exprimată în toate elementele jocului, de la modul de iluminare până la însăși geografia locațiilor; spre exemplu, există o anumită scenă spre final, să într-o stație de pe fostul țarm al Mării Aral, în care clădirile

sunt acum părăsinite și pe jumătate prăbușite, iar lacul condamnat se retrage din ce în ce mai mult. Fără exagerare, Syberia este cea mai tristă experiență, în domeniul jocurilor, pe care am avut-o de la strălucitul Azrael's Tear. și aceasta nu este o critică.

Nu numai tonul poveștii este diferit de cel al predecesorului său, ci și perspectiva: persoana a treia, ca în The Longest Journey, spre deosebire de Amerzone, care era la persoana întâi. În același timp, este mai lung și mai ambicioz decât acesta.

Personajul tău este o Tânără avocată venită în localitate pentru a finaliza vânzarea fabricii locale de jucării unui mare concern american. Se pare însă că a ajuns puțin cam târziu, dat fiind că persoana de a cărei semnătură avea nevoie este una și aceeași cu cea înormântată în filmul de început. De aici începe căutarea fratelui și unicului moștenitor al decedatei, Hans. Bolnav mintal și presupus mort, este un personaj inedit: posibil geniu, în mod sigur un excentric și meșter talentat în ceea ce privește mecanismele. Specialitatea fabricii familiei sunt automate fantastice, dar interesul pentru mecanică al acestui moștenitor dispărut depășește cu mult simplele jucării cu resort. Vei petrece cea mai mare parte





a jocului cunoscându-l treptat pe misteriosul Hans, în principal prin intermediul altor persoane care l-au cunoscut în mod direct și al ciudatelor mașinării pe care le-a lăsat în urmă. Dar el este doar unul din multitudinea de personaje pe care le vei întâlni pe parcursul acestei stranii aventuri, o fascinantă paradă de prosciri de un pitoresc amar: Momo (o trimitere la personajul lui Michael Ende, poate?), Oscar (tovărășul mecanic al eroinei), Kate Walker și alți asemenea lor.

În aceasta constă adevăratul geniu a lui Sokal și al poveștii sale. Ne putem identifica ușor cu Kate Walker. Ea este o avocată intelligentă și foarte sociabilă. Are

un logodnic ambicioz, o mamă hiperactivă și prietenii cuveniți. Pe măsură ce Kate se înfundă într-o lume a minunilor de tot felul și se distanțează de vechea ei existență, telefoanele din acea viață par să-și intensifice frecvența și să devină chiar săcâitoare. Aici o regăsim pe Kate înconjurată de o lume miraculoasă, în timp ce prietena ei pălăvrăgește despre Bloomingdale's, iar logodnicul ei o cicălește întocmai ca o babă pentru că are impresia că astfel îi sunt subminate planurile pentru un dîneu reușit și încheierea unei afaceri. Kate descoperă că s-a schimbat pe parcursul acestei povești și că și-a redescoperit sentimentele, spiritul și

capacitatea de a iubi.

Cu toate că povestea jocului începe în Franță și continuă în Germania, Rusia și dincolo de acestea, acțiunea are loc, de fapt, în universul propriu, o lume distinctă în care plutește o senzație de dezorientare ce îmbogățește atmosfera. Iar după filmul superb de debut, primul lucru pe care jucătorul îl remarcă la acest joc este frumusețea sa, elementele vizuale rivalizând cu cele din The Longest Journey, Discworld Noir, The Feeble Files sau Nightlong Union City. Designul grafic excelent, cromatica echilibrată și aerul cinematografic al secvențelor cinematice (datorat parțial folosirii jucătoarei a tehnicii motion capture) sunt estompată doar de faptul că umbrele personajelor sunt prea schematicе, simple ovaluri cenușii indiferente la unghiul de iluminare. Jocul este un deliciu estetic, chiar și atunci când avem în față ecranul de Options. Unghurile camerei sunt naturale și fluide, existând chiar o opțiune de scroll stânga-dreapta în unele zone, ceea ce contribuie mult la impresia de realism și ne face să o dorim mai des implementată în jocurile third-person adventure. Aproape că nu există detaliu care să fi fost trecut cu vederea: părăsești hotelul pentru prima dată, iar ploaia abia s-a oprit. Privești un felinar și remarcă o singură picătură, ultim vestigiu al furtunii, care aluneca și cade pe caldarămul ud. Te oprești pe un pod și te pierzi în contemplarea reflexelor apei de dedesubt.

Tot la capitolul deliciu estetic intră și muzica superbă, compusă de Dimitri Bodianski și Nick Varley, al cărei nivel crește sau scade în funcție de împrejurare, sumbră și atmosferică atunci când peisajul se schimbă. Intonațiile și nuanțele pe care vocile actorilor le adaugă dialogului îi sporesc impactul și semnificația până la punctul în care reiești anumite părți din joc, doar pentru placerea de a auzi din nou replicile atât de bine interpretate.

Puzzle-urile sunt destul de bune, dar ca în cele mai multe jocuri realizate la persoana a treia, cer o studiere atentă a ecranului. Multe puzzle-uri depind de atenția acordată conversațiilor purtate la telefon. O poveste traznită, spusă de unul din personajele pitorești ale jocului poate căpăta sens după vreo câteva ore de joc. Multe puzzle-uri vor cere deplasarea ta prin diverse locații ale jocului, așa că trebuie să le mulțumim producătorilor pentru

faptul că le-au realizat atât de bine. Cel mai rău lucru care se poate spune despre puzzle-uri este faptul că sunt prea multe care depind de găsirea unor chei. În plus, la un moment dat, te vei plăcisi să auzi cum alter-egoul tău cîrpește vesel, "No need to go down there!" atunci când încerci să explorezi o zonă nouă mai devreme decât ar trebui să o faci. Devine aproape la fel de enervant ca famosul refren din jocurile Baldur's Gate: "You must gather your party before venturing forth".

Puzzle-urile sunt cu adevărat niște provocări. Sunt uși ce trebuie descuioate, mecanisme ruginute ce trebuie să capete o nouă viață și ce trebuie repornite. Enigmele nu sunt nici usoare, dar și nici ilogice. Ele se leagă întrinsec cu povestea, rămânând fidèle acesteia. De multe ori ne-am blocat, trezindu-ne rătăcind fără sănătate, și totul datorită faptului că am ratat ceva pe care un ochi mai atent și mai puțin grăbit l-ar fi observat. Recomandăm acest joc mai degrabă ca o experiență personală decât ca o provocare sau un proiect independent. Trebuie abordat cu migală, cu o infinită răbdare, altfel veți avea toate sănsele să ratați minutele și bucuriile pe care vi le poate oferi acest titlu, precum și șansa de a pierde mesajul poveștii. Dacă ești suficient de atent, vei constata că aici călătoria în sine și nu destinația reprezintă mesajul.

Interfața este cum nu se poate mai simplă. Poate fi numită reîntoarcerea simplicității sau nimic altceva decât mouse-ul. Dublu click și personajul va alerga, un singur click și se va plimba prin decoruri. Cursorul mouse-ului îți va spune dacă acolo este ceva de cules, de folosit sau dacă există posibilitatea de a interacționa cu un alt personaj. Lungimea dialogurilor nu depinde decât de tine. Poți întreba despre tot ceea ce vezi sau poți să alegi acea întrebare care crezi că și-ar avea rostul în acel moment.

Siberia aduce o doză masivă din ceea ce jucătorii genului adventure ar vrea să vadă mai mult și mai des: o poveste bogată, personaje complexe, tone de puzzle-uri și explorarea unor locații superbe și misterioase în același timp. De la începutul întunecat și trist până la concluzia dulce-amară din final, jocul vă va servi o experiență de neuitat.

VERDICT XTREMP
Adventure de modă veche.

9 /10

Black Mail

FIUL LUI JAMES JOYCE

Când m-am dus să-mi iau gumă de la vânzătoarea din capul satului, sat apărut în această comună acum 200 de ani, pe timpul lui Cuza și a fratelui său Johannes pe care maică-sa l-a numit aşa deoarece bărbatu-său era grec venit din Gasconia orientală pe când tatăl lui se afla în armată pe timpul războiului de 100 de ani care de fapt a durat 118 ani, un paradox care nu a fost deslușit niciodată de azi de când Edison a inventat becul cu 2 tranzistoare din aluminiu, metal descoperit în urmă cu 45 de ani de către cel care a fost și întemeietorul tabelului cu același nume, care s-a autoproclamat după venirea din Asia Centrală unde chinezii poartă sacul pe umărul stâng, tradiție transmisă din generație în generație de la începutul lumii care a fost în urmă cu milioane de ani prin pădurea stâncioasă din munții cu același nume, zonă care astăzi poartă numele unui mare pictor care a murit acum 67 de ani în urma unei epidemii de ciumă apărută în satul unde locuia împreună cu cei trei frați ai săi dintre care cel mai mic, Xavier, a fost expulzat în țara de origine care de fapt, era țara lui natală unde a și murit peste 25 de ani de la ridicarea marii statui a celebrului vânător venit, după cum spun legendele, din zona Cretei, Grecia, care a fost descoperit de cercetătorul care căuta măslinile în "Pădurea de alune", nume dat de către localnicul care în aceeași zi s-a căsătorit cu soția sa, care mai târziu a dat naștere unor copii, care mai târziu au ajuns să cersească în fața Bisericii Negre din Brașov, despre care mai târziu s-a aflat că se numește "Trei lerarhi" și se află în Iași, oraș care astăzi se află undeva în Europa de Est, pe care americanii, specie apărută după colonizarea continentului cu același nume, nume dat de primul om care a pus piciorul pe acele meleaguri, om care în ziua de azi se află înmormântat la Catedrala San Marco, construită în 1524 de către preotii băstinași care au apărut din zona Bretaniei, zonă care, după Rasputin, se află pe o

zonă tectonică continentală și, deci, cu mari influențe vulcanice, din centrul cărora pot izbucni în orice moment cutremure de magnitudini mici, foarte mici, și mai mari, pe scara Richter, scară inventată de germanul cu același nume provenit dintr-o familie de săraci din micul (dar bogatul) oraș Rostock aflat lângă Marea Baltică ce se scurge în Marea Norvegiei, care se scurge în marele Ocean Atlantic, ocean apărut în jurul anului -2.001.456.000 î.Hr. (înaintea Herei), m-am trezit că nu am bani la mine.

Savager

sierra_ro@yahoo.com

XTREMPC IȚI RĂSPUNDE

Recunoaștem că am fost bulversați. După ce am terminat de citit, ne-am dus să ne dăm cu apă pe față și am mai citit o dată. Ceva tot era tulbură. În rezumat, puteam concluziona cu un grad destul de mare de precizie că Savager nu și-a luat gumă. Însă această concluzie încuraja ca un elastic neșigur un raționament fermentat îndelung de soare în teasta aceluiași Savager. Pentru conformitate, i-am clasat e-mail-ul la categoria "inofensiv", unde este vecin cu Osama Bin Laden, Jack the Ripper și Marilyn Mason.

SCRISOARE DIN ZONA CREPUȘCULARĂ

Salutare,
Eu trăiesc în realitatea paralelă numită România. Deoarece am avut un vis ciudat m-am gândit să fac ce face toată lumea adică să vă scriu un mail pe tema aceasta. Visam că am cumpărat cum cumpăr în fiecare lună revista mea preferată



XtremPC și când am văzut articolul "FURIA ROȘIE" m-am dus imediat la etajul 8 unde îl am arătat prietenului și vecinului meu GHEORGHE. Acesta, pur și simplu fascinat de articol, a dat o fugă până la magazin să cumpere "cele necesare" și în 8 ore avea un 486 scăpat din iad și gata să mărișească nervii oricărui masochist care ar instala Windows 98 pe el. Mai târziu, după ce m-am reasigurat că sinuciderea este împotriva credinței mele, am dat peste un "Talon de Abonament" și după 8 secunde de contemplare adâncă am realizat că aş face o economie dacă aş cumpăra revista de la tarabe, deoarece sunt sigur că în cazul în care mă abona, dumneavaoastră mi-ai trimite revista și la rândul ei revista ar ajunge în cutia mea poștală, dar din păcate eu nu aş ajunge să afli cine a luat-o din cutie decât prin cumpărarea întregii colecții de cărți "Şmen și ciordelis - Cum am comis-o" de la Editura Rromână.

Un cititor care a vrut să își păstreze anonimatum

XTREMPC IȚI RĂSPUNDE

Ceva se petrece în realitatea paralelă numită România. În ultimul timp primim o mulțime de misive ce ne descriu vise ce ar infiora și cel mai înțelegător psihiatru. O concluzie se impune de la sine. În România se visează foarte mult. Implicit, în România se doarme foarte mult. Iată un motiv pentru starea deplorabilă în care se găsește economia noastră. Dacă am fi xtrem de pesimisti, am trage și o altă concluzie: că revista noastră este atât de interesantă încât citirea ei te îmbie la somn. Sau că cititorii noștri sunt niște adormiți. Două alternative, una mai atractivă decât alta.

Îmbărbătați de aceste perspective, nu putem decât să îți mulțumim pentru laude (editate din motive de spațiu n.r.) și pentru fidelitatea cu care ne citești și să îți urăm în cor: "Somn ușor, vise plăcute, puricii să te sărute".

P.S. Pentru paza cutiei poștale îți recomandăm serviciile firmei Strivit Digital SRL, care îți poate

ofihi un sistem de protecție organic, compact și eficace, obținut dintr-un hibrid pitbull/piranha/tipar electric, înfometat și bătut cu pompa de la bicicletă peste ciucurei. Revista ta va fi în siguranță odată ce îi faci un culcuș paznicului în cutia poștală. Nu știm cu CD-ul ce se va întâmpla, pentru că deși îi e silă de celuloză, bestia este înnebunită după policarbonați. Pentru a-ți demonstra fidelitatea față de domeniul IT, îți sugerăm să îl numești PC-PC. Atenție la degete.

ROMÂNUL S-A NĂSCUT POET

VOX POPULI, VOX DEI

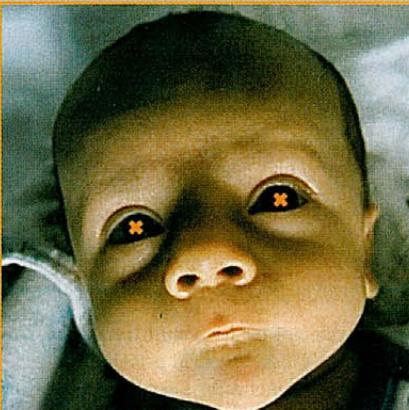
All your articles are belong to us.
All your magazines are belong to us.

All your CD's are belong to us.

All your XtremPC's are belong to us.

DarthAce

DarthAce@k.ro



XTREMPC IȚI RĂSPUNDE

Citind această poezie, am fost scuturăți de un fior extatic: în sfârșit, cei care controlau din umbra XtremPC au dat primul semn de viață. După doi ani de trudă în slujba unei corporații cu interes obșture, adevărul ne-a fost revelat în patru versuri profetice. Viitorul ni s-a părut pentru o clipă mult mai incert decât până atunci. Apoi am plecat după merdenele, cornuri și alte produse de panificație, conștienți că dacă nu noi, atunci cine, și dacă nu acum, atunci când? Noi gândim, nu muncim.

IATĂ CE POT FACE DOUĂ MÂINI DIBACE

Dragă redacție,

Mă numesc Adam Armando Filipusis, am zece ani și sunt elev în clasa a IV-a A la școala *****. Citesc de mult revista XtremPC, și v-am scris anul trecut o scrisoare în care vă povesteam aventurile mele și ale prietenilor mei în căutarea identității lui Moș Crăciun. Vă mulțumim pentru că ne-ati publicat scrisoarea în revistă, însă din păcate nu am obținut ce vroiam, ba chiar dimpotrivă. După ce a citit revista, tată a tinut neapărat să aibă o discuție cu mine, în care să îmi explice Cum-Stau-Lucrurile. Știți, genul de discuție după care nu mai pot să stai pe scaun fără să te usture fundul.

Oricum, ce a fost, a fost. Vreau să vă povestesc însă ce s-a întâmplat acum o săptămână când am vrut să ne facem un calculator roșu ca focul, urmând indicațiile articoului din numărul 33 al XtremPC. Era prea călduță să ne bucurăm de vacanță jucând v-ați ascunseala în curtea școlii și oricum ultima oară când jucasem prietenul nostru Amiloiae i-a ascuns atât de bine încât l-au găsit doar oficialii de la vama Borș, două zile mai târziu, în cutia de scule a unui TIR ce fusese parcat provizoriu pe strada noastră. În mare parte era sănătos, deși doctorii au spus că s-ar putea să aibă unele sechete din cauza cantității mari de lichid de frână ingurgitate. De sete.

Astfel că v-ați ascunseala a fost trecută de părinți pe lista de activități interzise, alături de leapșa cu cataroiul și bangi-jumping (oricăt elastic am rechizitionat de la pantaloni, chiloți și ciorapi nu a fost suficient pentru a face o coardă solidă și singurul lucru care a stat între Fane și o călătorie dus și poate intors de la Spitalul de Urgență a fost o bătrânică arțagoasă de la scara 2, căreia toată lumea îi spune Mamaie. Noroc că avea spinare solidă).

Dar să revenim la oile noastre, după cum spune unchiul meu Simion Degeaba, care a renuntat la meseria de cioban pentru a deveni patron. Am vrut să ne facem un calculator Rosso Fuocco, dar cum nu aveam atâtă bani cât ați scris voi în articol, am fost nevoiți să facem unele mici schimbări pe ici pe colo, prin punctele esențiale.

Ideea a pornit de la Prepelită, care nu se pricepe la mai nimic, dar îi merge mintea la prostii. "Patru-ochi, nu-i aș că vrei un calculator ca acesta din revistă?" l-a întrebat pe colegul și amicul nostru Vlăduț Speriatu, adesea persecutat pentru faptul că poartă ochelari. Patru-ochi, ajutat și de căldura sufocantă ce îți fierbea creierii în suc propriu, nu a sesizat capcana. "Păi..., aş vrea..." a recunoscut el. "Bineeeeeee...", a punctat lung Prepelită. "De ce avem nevoie?"

În momentul în care Vlăduț a început să priceapă că este vorba de calculatorul lui, el fiind și singurul

dintre noi care posedă așa ceva și a început să bâlbâie ceva nedefinit. Fane deja plecase după flex, aparat pe care tatăl lui, închizător de balcoane în timpul liber, îl folosea destul de des. Amiloiae i-a dus după soru-sa, care era în clasa a cincea la Tonitză, și a adus-o cu tot cu acuarele și vopselele în ulei. L-am mutat într-un colț al camerei pe Patru-ochi, care încă nu reușise să formuleze o propoziție coerentă și ne-am apucat de treabă. Am culcat calculatorul pe o parte și am început să desenăm conturul ferestrui. După o serie de omuleți, cătei, copaci și case, am decis să o aşteptăm pe Cristinel, sora lui Amiloiae, poate ei îi ieșea ceva mai apropiat de conturul din revistă.

Cristinel s-a lăsat așteptată o vreme și nu a venit decât când Prepelită și Fane au urcat până la cinci și au apelat la spiritul ei de artistă. Dacă nu ar fi atât de sclafositară, Cristinel ar fi chiar drăguță. M-am gândit de câteva ori să o invit la un pișcot, un Cico, ceva, însă mă întreb ce ar zice restul găștii dacă m-ar vedea cu o fată (și Cristinel pe deasupra). Fetele sunt proaste și încrezute. Toată lumea știe asta.

După ce Cristinel a desenat pătratul, Fane a băgat flex-ul în priză și s-a apucat să taie carcasa. Aici trebuie să menționez două omisiuni din articol: ati uitat să precizați că trebuie să scoatem componente din calculator. Și cablul de alimentare. Astfel că după ce a tăiat un pătrat perfect prin peretele lateral al carcasei (și concomitent prin placă de bază), Fane a intrat cu flexul în sursă, moment în care a început să tresără spasmodic cu tot cu carcasa. Prepelită a încercat să îl ajute, dar s-a molipsit de tremurici. Din fericire, propulsat de smuncările celor doi entuziaști, flexul a părăsit carcasa și a fost lansat fumegând pe o traекторie mai mult sau mai puțin aleatoare. După ce a trecut razant pe lângă capul lui Cristinel, lăsând-o parțial cheală pe partea dreaptă, flexul a căzut în pat și a început să își croiască drum către Patru-Ochi, care, încă incapabil să se exprime normal din cauza măcelului căruia îi fusese martor, a încercat să evite



o sărtă nefericită agățându-se de un braț al lustrei. Flexul a ieșit din priză și a sucombat în saltea, însă lustra a cedat nervos și urmând legile inerției l-a aruncat pe Vlăduț prin plasa de la geam direct în grădină. Noroc că apartamentul era la etajul 1 și că Mamaie tocmai stătea la umbră pe banca din fața blocului.

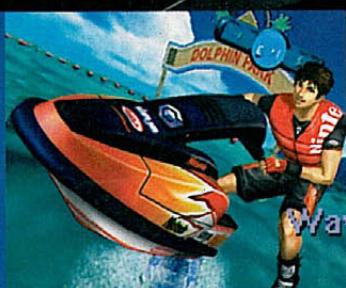
Imperturbabili, dar suferind vizibil de delirium tremens, Fane și Prepelită s-au apucat să pilească deschizătura cu pile de unghii. După cum zicea unchiul meu, dacă te apuci de un lucru, măcar termină-l. Cristinel era probabil în stare de soc, pentru că stătea în pat și se legăna măngâind mecanic motanul lui Vlăduț și cântând "Trei iezi cuculeți, ușa mamei descuiet...". Motanul încerca din răspunderi să se extragă din mâinile ei, pentru că la fiecare măngăiere rămânea fără smocuri de păr, însă nu parea să aibă prea multe șanse de succes. În momentul în care cei doi meșteri, cu note mari la lucru manual, ce-i drept, au demontat neonul din baie pentru a-l monta în calculator, am început să mă ingrijorez puțin. Mai ales pentru că nu încăpea și a trebuit să taie din el.

Din fericire părintii lui Patru-Ochi au ajuns la timp acasă pentru a stopa dezastrul. Partial. Amiloiae, care atunci când este stresat măñâncă, terminase deja trei sandvișuri cu alb de zinc și salam de vară, precum și unul cu dulceață de vișine și albastru ultramarin. Paradoxal, nu avea nimic gray, în afară de faptul că nu putea să vorbească fără să facă clăbuci bleu.

Deloc deranjată de faptul că fratele său îi mâncașe două tuburi de vopsea, Cristinel își pieptănașe părul din stânga în dreapta pentru a acoperi pagubele făcute de flex și picta senină tablouri cu mult sânge și măruntaie. Ceea ce l-a salvat probabil pe Amiloiae, pentru că roșul englez este foarte toxic.

Interesant a fost momentul în care tatăl lui Vlăduț, mut de uimire, a vrut să vadă dacă mai merge calculatorul și, năucit de evenimente, a băgat din greșeală flexul în priză. Nu pot decât să vă spun că motanul a fost foarte surprins și nu și-a mai revenit niciodată.

În speranța că veți delecta în continuare cu articole și mai interesante, vă urez vacanță plăcută și succes în activitatea viitoare.



Wave Race - Blue Storm



NBA Courtside 2002



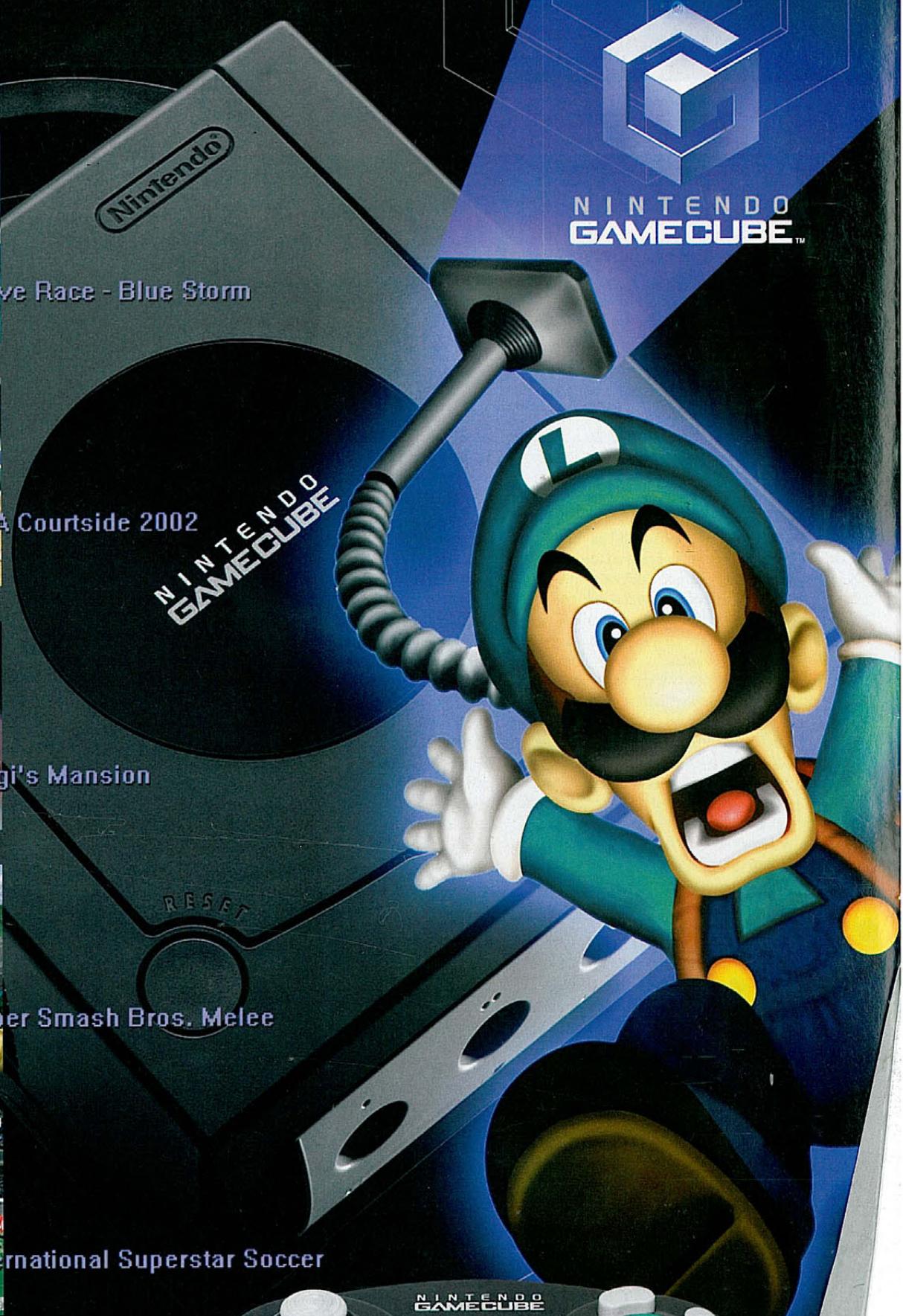
Luigi's Mansion



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



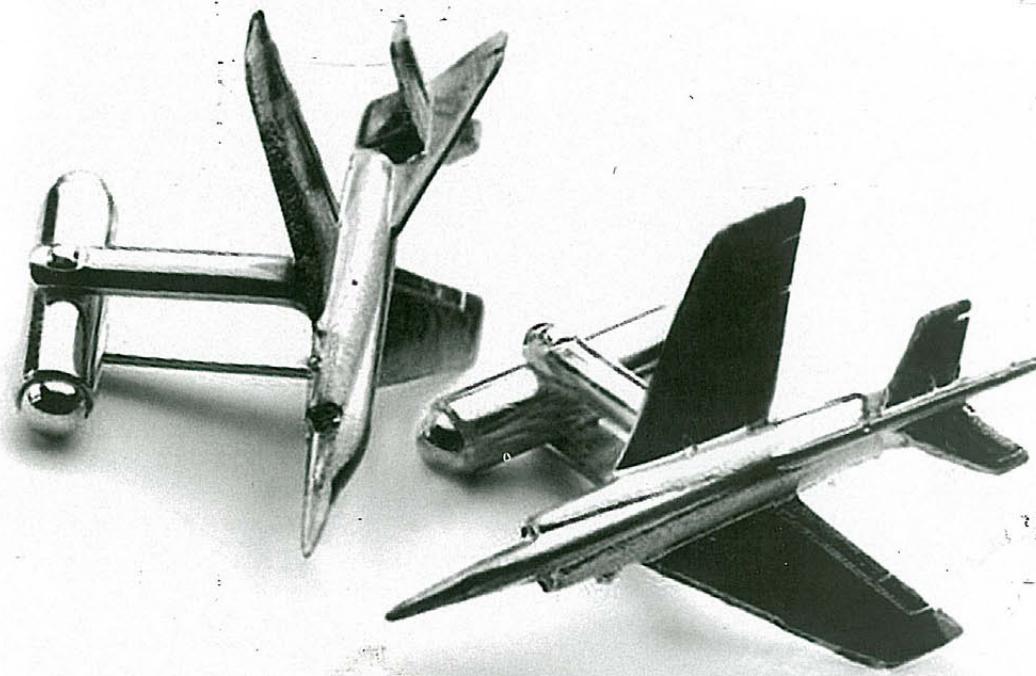
Super Smash Bros. Melee
Personaje simpatice rezultate drastice



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



Nintendo®
Jocuri fara limite



repede

Micile informații mănâncă cel mai mult timp:

5 minute de căutat cursul valutar

10 minute pentru o informație financiară

o știre de ultimă oră care vine a doua zi.

Cum ar fi dacă cineva ar căuta pentru dumneavastră și v-ar răspunde imediat?

Orange vă propune abonamentul Mobile Internet Always-on prin care aveți acces la serviciile WAP, e-mail și Internet mobil.

Prin sistemul GPRS, sunteți conectat permanent, primiți aproape instantaneu informațiile cerute și nu plătiți pentru timpul de conectare, ci doar pentru datele transferate.

În plus, aveți două luni de abonament gratuit, telefoane compatibile GPRS la prețuri speciale și șansa de a câștiga unul din cele 10 **Pocket PC HP Jornada** dacă, până la 31 august, vă aflați printre abonații Mobile Internet Always-on (5, 15, 50 MO). Pentru a beneficia de oferta promotională vă așteptăm la unul din magazinele proprii Orange.

www.orange.ro

the future's bright, the future's Orange

orange™