

Fabrica viitorului va avea doar doi angajați: un om și un câine. Omul va fi acolo ca să hrănească câinele. Câinele va fi acolo ca să îl împiedice pe om să atingă dispozitivele. - Warren Bennis

<http://www.xtrempc.ro>

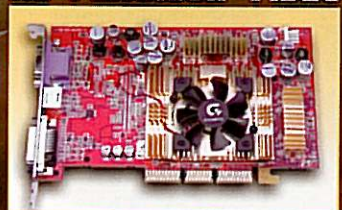
# xtremPC

**UMFLĂ  
POTUL!**

carduri *traifun*  
**BANC POST**  
**5x**



**NOUL REGE  
AL PLĂCILOR VIDEO**



Test Gigabyte Maya  
Radeon 9700PRO

**BATTLEFIELD  
1.9.4.2**



Războiul așa cum  
ar trebui să fie

**ADOBE  
PREMIERE 6.5**

Un pas înainte  
în editarea video



**FĂ-ȚI PLINUL  
PENTRU JOCURI**  
maxim de performanță la 2000\$

**UMFLĂ  
POTUL!**

**GIGABYTE  
Radeon Maya  
9700PRO**

**KT400: noul chipset VIA așează la linia de start 5 producători**

# Exersează Zapp... Online!



**Viteză de până la 15 ori mai mare  
30 de ore de Internet incluse în abonament**

Dacă până acum Internetul îți dădea bătăi de cap, de-acum înainte va fi o plăcere. Cu Zapp Online totul e simplu, o joacă de copii. Te conectezi imediat la Internet, navighezi fără intreruperi și fără deconectări, iar dacă depășești orele incluse în abonament, plătești doar 2cenți/minut (fără TVA). Vrei să te convingi? Vino la orice magazin Zapp pentru o demonstrație gratuită Zapp Online. Vino că merită!

**Zapp**™

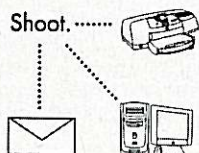
Pentru a afla adresele magazinelor Zapp, sună la 021 402 4444 sau mergi la [www.zapp.ro](http://www.zapp.ro)

THE NEXT GENERATION NETWORK

Trebuie să afle și alții de noua ta pasiune!  
Imediat.



fotografie digitală hp.



Cu tehnologia unică HP Instant Share, poți comanda camerei tale digitale HP Photosmart 720, de 3.3 megapixeli, să transmită instantaneu bucuria noii achizitii. Doar așezi camera în docking station<sup>1</sup> și, printr-o atingere de buton, trimiți fotografiile prin e-mail către 12 destinații prestabilite. Sau imprimi, sau descarci pozele... după dorință! În plus, poți folosi zoom 12X<sup>\*\*1</sup> și înregistra imagine și sunet (până la 30 de secunde).

 <sup>®</sup>  
invent

De ce nu? E atât de simplu

<sup>1</sup>Vândut separat. <sup>\*\*1</sup>3x optic și 4x digital. Demonstrații live la Look In HP Interactive Center: Bdul Știrbei Vodă, nr. 95, sector 1, tel.: 222.20.72. Pentru detalii despre produsele hp vizitați <http://www.hp.com/ro>; HP Customer Call Center: 315.44.42. ©Hewlett-Packard 2002.

sisteme

monitoare

imprimante

componente

foto

video

jocuri

boxe

software

**best**  
computers

tel / fax: 021-345.55.05/06/07  
www.bestcomputers.ro

*Magazinele Best Computers din Bucuresti:*

Unirea: Unirea Shopping Center, Et. 3, Corp Central  
Obor: Bucur-Obor, Bl. ALMO (Magazin ROMANEL), Et. 1  
Elisabeta: Bd. Regina Elisabeta nr. 25  
Lipscani: Bd. I.C.Bratianu, Pasaj pietonal Lipscani  
Dorobanti: Calea Dorobantilor nr. 10 (Str. M. Eminescu nr.17)

cumperi un sistem si primești un curs de operare PC

ALTEC  
LANSING<sup>TM</sup>

*Sunet de calitate încă din 1941*



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

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

*Sunetul, așa cum vrei tu să îl auzi!*

# CUPRINS OCTOMB

Cine se joacă de dimineață, departe ajunge

La întrebarea "Care sunt cele mai performante sisteme de pe piață?" răspunsul este "cele destinate jocurilor de ultimă generație". Nu vorbim de sistemele pentru grafică 3D sau editare-video, pentru că în principiu ele sunt răspunsul pentru întrebarea "Care sunt cele mai scumpe sisteme de pe piață?". Și nu vorbim nici de serverele high-end, pentru că acelea nu sunt doar scumpe, ci și destinate unui segment restrâns de clienți.

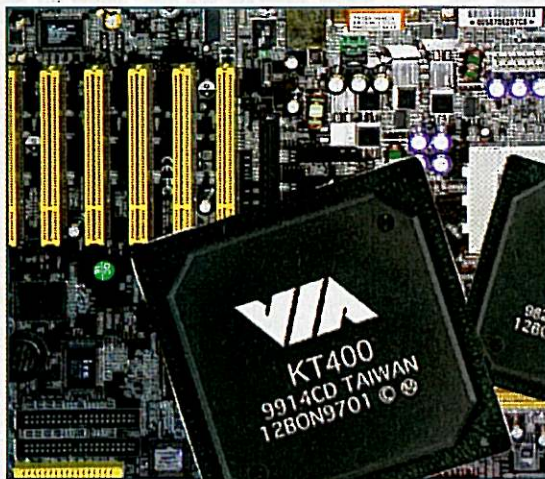
Sistemele pentru jocuri sunt vârful de lance al industriei IT, iar jocurile sunt inevitabil ștacheta în fața căreia sunt testate performanțele majorității calculatoarelor. E de ajuns să intrăm pe Internet, unde pe toate site-urile cunoscute de hardware vedem la rubrica de teste jocuri de sus până jos: Dungeon Siege, Serious Sam, Jedi Knight II, Comanche 4 și nelipsitul 3DMark 2001, care folosește scene de joc special concepute pentru a împinge până la limită componentele. În magazinele de calculatoare, pe ecranele monitoarelor rulează jocuri. Jocuri, jocuri, jocuri.

Nu negăm că cele mai multe calculatoare care se vând la ora actuală sunt destinate sectorului office. Dar cu banii pe care îi dă un "gamer" pe calculatorul lui pot fi cumpărate trei calculatoare de contabil. Jucătorii înrâiți sunt cei care își șantajează părinții sau strâng ban lângă ban din alocații, bani de buzunar sau salarii pentru a-și schimba o dată la trei luni placa video, procesorul, memoria sau măcar cooler-ul. Ei sunt cei care promovează schimbarea. Contabilii se resemnează cu același calculator amărât ani de zile.

Jucătorii sunt cei care au inventat overclocking-ul. Ei sunt cei care sunt însetați de performanțe și vor mereu mai mult decât au. Pentru ei vor crea NVidia și ATI chipseturi ca NV40 și R400. Ei sunt ținta finală a luptei pentru DDR-II. Pentru ei există Creative Audigy. Industria IT este o industrie care se bazează pe divertisment. Pentru a fi liniștiți, romanilor li se dădea pâine și circ. Jucătorii se mulțumesc adesea și doar cu circ. Iar dorința lor de divertisment este pâinea de zi cu zi a producătorilor de hardware. Iar fiecare produs nou pe care îl lansează pentru gameri face ca cele mai vechi să se mai ieftinească puțin.

Așadar să dăm Cezarului ce-i al Cezarului. Gamerii sunt cei care împing înainte industria IT. Și dacă aveți nevoie de vreo justificare atunci când vă achiziționați un GeForce 4 sau încă 256 Mb de RAM, atunci gândiți-vă că datorită vouă un director va putea să cumpere mai ieftin calculatoare pentru trei contabili dintr-un birou întunecos.

- Echipa XtremPC



## 26 ADEVARUL DESPRE KT400

5 plăci de bază vor demonstra performanțele aduse de chipset-ul KT400

## 86 ICEWIND DALE

Poate ultimul reprezentant al unui gen



## 54 ADOBE PREMIERE 6.5

Editarea video mai face un pas înainte

## 20 SISTEME PENTRU JOCURI

Ce s-a încadrat în 2000\$



## LABORATOR

### 36 NOUL REGE AL PLACILOR VIDEO ISI DEMONSTREAZA PUTEREA

Gigabyte Maya Radeon 9700 PRO

### 38 PLACI DE BAZA

Soluția suflatului cu argint

### 40 PLACI VIDEO

Albatron vine în forță

### 42 PRODUSE DIVERSE

Ricoh este din ce în ce mai digital iar Plextor vine și el la 48X

## HOBBY

### 54 ADOBE PREMIERE 6.5

Editarea video mai face un pas înainte

### 56 DRUMUL PANA LA VISUAL BASIC .NET

Ce este noua tehnologie .Net?

### 58 GALERII XTREME

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

### 60 XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

## TESTE VERSUS

### 32 CONFRUNTAREA MEMORIILOR DDRAM SI RDRAM

Influența tipului de memorie asupra performanței

### 34 CE CASTIGAM CU DETONATOR 40.41

Performanță în defavoarea calității

## 82 UNREAL TOURNAMENT 2003

O combinație de Quake, Mortal Kombat și rugby care le întrece pe toate

### Echipa

Adrian Dorobăț redactor șef  
Liviu Marica redactor hardware  
Răzvan Radulescu redactor hardware  
Radu Alexandru redactor feature  
Bogdan Bridinet redactor jocuri  
Dragos Inoan redactor jocuri

### Design

Nicoleta Toma layout & dip  
Florian Marina grafică

### Publicitate & PR

Cristina Savu manager vânzări  
cristinasavu@xtrempc.ro  
Andreea Fogas asistent marketing  
andreeafogas@xtrempc.ro

### Redacția

Romas s.r.l.  
str. Alexandru Puskin 18, București 1  
Telefon: 021-231.28.66  
E-mail: redactia@xtrempc.ro

### Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

### Probleme & informații CD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

### Probleme legate de produsele testate

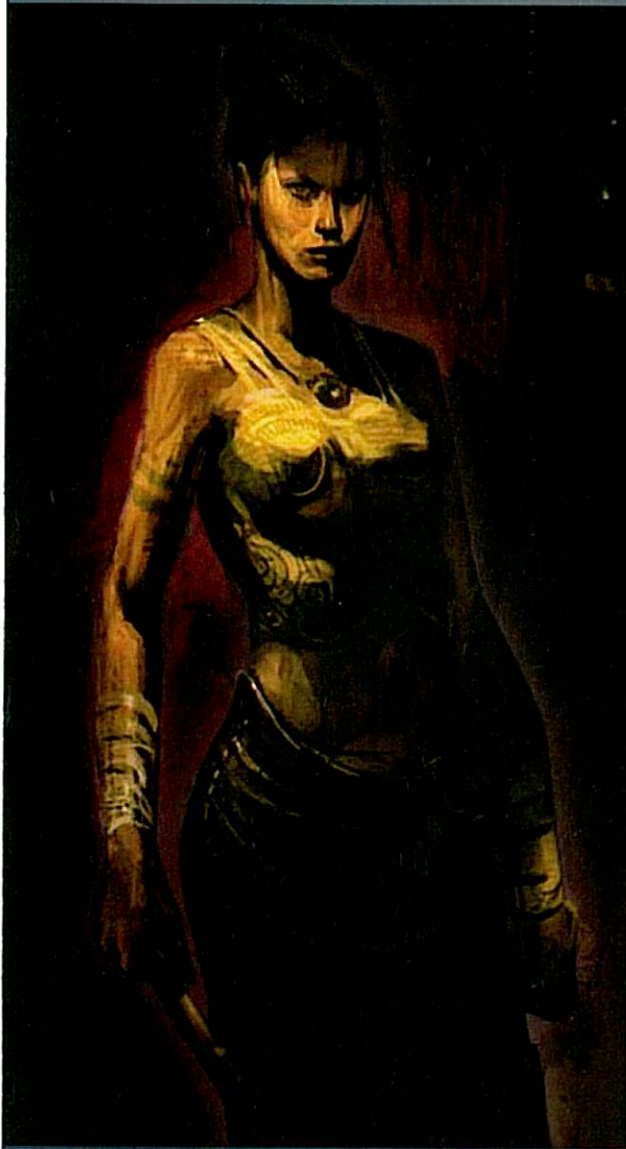
E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

### Producție

Infopress S.A. tipar  
MCCD realizare CD

### ISSN

1582-2818



## 10 TEHNOTREND

Vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

## 58 GALERII XTREME

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale



## PERIODICE

**9** REPORTAJ Pulsul străzii

**12** INTERVIU De vorbă cu Gigabyte despre

KT400, Serial ATA, Radeon 9700 PRO și viitoarele tehnologii de interconectare

**44** HARDMAIL O posibilă rezolvare pentru problemele tale

**46** TOPURI Privire de ansamblu asupra produselor testate

**96** BLACKVIEW Educația IT la români

## AVANPREMIERE

**78** DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN De la carte la film și de la film la joc nu este decât un pas

**80** NO ONE LIVES FOREVER: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Cate Archer se întoarce. Cate Archer se răzună.

**82** UNREAL TOURNAMENT 2003 O combinație de Quake, Mortal Kombat și Rugby care le întrece pe toate

## PRIMA IMPRESIE

**70** AQUANOX: REVELATION Acțiune la cel mai jos nivel: sub apă

**71** S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST Ce face Cernobălul din oameni și alte animale

**72** VIETCONG Un titlu care nu se îndepărtează prea mult de conceptul Hidden&Dangerous

**73** MISTMARE Un călugăr în ceață sau cel mai promițător RPG după Gothic II

**74** FIRESTARTER Singurul scop este supraviețuirea

**75** HANNIBAL Incursiune în lumea criminalilor

**76** BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON Point&Click-ul a murit. Trăiască aventura într-un ritm susținut.

## PREZENTARI

**84** GRAND PRIX 4 Simulatorul de curse în care experiența de joc contează cel mai mult

**86** ICEWIND DALE II Poate ultimul reprezentant al unui gen

**89** OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE Cehii nu i-au iertat pe ruși

**90** BATTLEFIELD 1942 Cel mai plăcut mod de a face armata

**94** DIVINE DIVINITY Un nume neinspirat pentru un joc destul de inspirat

# hardware

testele indispensabile pentru achiziția oricărui produs

## TEHNOTREND

Jocurile sunt la mâna ta p10



## INTERVIU GIGABYTE

p12

## STIR HARDWARE

Producele care merită  
toată atenția p14



## SISTEME PENTRU JOCURI

Ce încapă în 2005



Tot adevărul despre

## KT400

p26



## TESTE VERSUS

Confruntarea memorilor  
DDR și RDRAM p32



Ce câștigăm cu Detonator 40.41

p34

## LABORATOR

	GIGABYTE MAYA RADEON 9700 PRO Noul rege al plăcilor video își demonstrează puterea p36
	SHUTTLE AV456T p38
	ALBATRON PX845E PRO II p38
	ALBATRON PX845G PRO II p38
	FASTFAME 81JK p38
	DFI PE2I-EC/A p39
	ALBATRON SILVER PX845E p39
	ALBATRON KX400+ PRP p39
	JETWAY V333U p39
	INNO3D XABRE p40
	ALBATRON GF4 Ti4600 MEDUSA p40
	ALBATRON GF4 Ti4200 MEDUSA p40
	MEMOREX DVD-RW 24X8AA p42
	BENQ 40X12X48X p42
	MITSUMI CR 485C TE p42
	SUPER GSM READER p42
	UMAX ASTRASLIM I200 p43
	RICOH CAPLIO RR30 p43
	HP DESKJET 3420 p43
	PLEXTOR 48/24/48A p43

## ATI SI NVIDIA IMPING INAINTE INDUSTRIA IT

După ce acum nici două săptămâni ATI și nVidia erau parteneri la o jalbă în proțap către JEDEC, neînțeleșul organism internațional pentru aprobarea standardelor în domeniul semiconducătorilor, unde cereau luarea în considerare a DDR II pentru aplicații grafice, cele două companii s-au înfrățit din nou, de data aceasta pentru a "impinge" efectiv pe piață standardul GDDR-3.

Situația generală din industria semiconducătorilor poate fi comparată cu o căruță trasă de mărtoage ce cară sub coviltir cai de curse. Deși cei care mână caii sunt mulțumiți că odată și odată tot vor ajunge la destinație, caii de curse din căruță se hotărăsc să se înhame la car, doar-doar o să ajungă mai repede să se confrunte pe stadion.

Să explicăm. Chip-urile de pe plăcile grafice sunt printre cele mai sofisticate microprocesoare din industria IT iar de cele mai multe ori memoria pe care o folosesc nu poate ține pasul cu performanțele chip-ului. De aceea este nevoie de o altă memorie, care însă pentru a fi produsă pe scară largă are nevoie să se conformeze unui standard aprobat de JEDEC. Iar JEDEC nu este printre cele mai rapide organizații când este vorba de luat decizii. Poate dura un an sau chiar doi până ce un standard va fi aprobat. Dar nici ATI, nici NVIDIA nu pot aștepta atât. NV40 și R400 sunt pregătite să se confrunte la sfârșitul lui 2003 și dacă JEDEC nu se va grăbi să aprobe noile standarde, cei doi titani ai plăcilor grafice vor trece peste capul organizației internaționale și, folosindu-și influența în rândul producătorilor de memorie, își vor impune propriile standarde. GDDR-3 este deja susținut printre alții de Micron, Hynix și Infineon.

JEDEC nu mai are ce să facă decât să se supună. Două companii care nu se au nicidecum la inimă împing industria IT înainte chiar împotriva voinței ei. Nu credem că există un exemplu mai bun pentru "fă-te frate cu dracul până treci puntea". Iar dacă luăm în considerare faptul că cele două companii nu au nici măcar fabrici proprii, ajungem la concluzia că buturuga mică chiar răstoarnă carul mare.

## TRENDURI

Momentan NVIDIA stă deoparte și a lansat doar chipset-ul MX440SE. Cu AGP8X și o frecvență un pic mai ridicată noul chipset va sta la baza unor plăci ce vor costa cu circa 10\$ mai mult decât cele MX440 simple. Replica ATI este Radeon9000 dar acesta costă în joc de 120\$ și nu oferă nici suport AGP8X. MX440 pare a rămâne astfel cartea bună pe acest segment de piață.

Intel se pregătește să lanseze chipset-urile I845PE și I845GE. Acestea suportă oficial DDR333 și HyperTreading. Evoluat din chipset-urile I845G/E cele două soluții au darul de a readuce Intel în topul variantelor performante de Pentium 4. Frecvența chipsetului grafic integrat de varianta G a crescut acum de la 200 la 266MHz.

Pentium 4 la 2.4GHz costă 210\$, dublu față de un AthlonXP 2000+ însă la un preț deja mult mai accesibil decât luna trecută. Pentium 4 la 2 GHz ajunge sub 160\$ și devine pentru prima oară un concurent care se apropie și ca pret de adversarul AMD. Pentru sistemele "de casă" Duronul la 1000MHz se recomandă la 40\$ în timp ce similarul Celeron costă cu 10\$ mai mult.

Majoritatea producătorilor de hard disk-uri au anunțat diminuarea la un an a garanțiilor acordate pentru aceste produse. Se pare că mecanica nu mai este planificată să dureze atât de mult cât s-ar fi dorit. Writerile 40X se învârt în jurul a 55\$ făcând încă o dată CD-ROM-urile să nu mai aibă mai nimic de oferit, chiar dacă nu costă nici pe jumătate.

PLACI VIDEO

PLACI DE BAZA

PROCESOARE

DIVERSE

## PLEXTOR 48/12/48



Plextor 48/12/48 este cea mai bună alegere pentru o calitate bună a scrierii pe orice tip de CD din standardele recunoscute oficial (74min. și 80min) și totodată este una dintre cele mai sigure unități de scriere prin tehnologiile de care dispune: BURN-Proof, PowerRec și VariRec.

## GIGABYTE MAYA RADEON 9700 PRO



Gigabyte Radeon 9700 este noua forță de pe piața acceleratoarelor grafice. Radeon 9700 s-a luptat de la egal cu cea mai bună soluție nVidia, GeForce4 Ti4600 și, în ciuda faptului că driverii ATI nu sunt mature și nu a beneficiat de DirectX 9.0 (acesta nefiind încă disponibil într-o variantă finală), rezultatele în jocuri au fost excelente.



# PULSUL STRĂZII

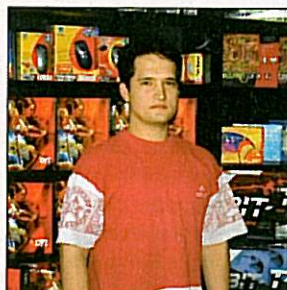
Luna aceasta am luat "pulsul străzii" în magazinul Tape Computer din strada Splaiul Unirii nr.8



**PAVEL CĂTĂLIN**

26 ani, administrator magazin

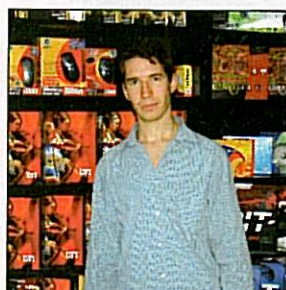
**Pentru ce ai venit în magazin?** Componente pentru computer.  
**Ai citit XtremPC?** Ce parte îți place cel mai mult?  
Da. Cel mai mult îmi place partea de hardware, fiind pe specificul activității mele.  
**Pentru ce folosești calculatorul?** Mai mult lucrez. De jocuri sau alte programe de divertisment nu prea am timp.  
**Ce configurație are?** Windows 98. Am puține programe instalate. De fapt doar MS Office.  
**Cum rezolvi problemele apărute la calculatorul tău?** Orice problemă ar fi, încerc să o rezolv singur.



**BOGDAN MUNTEANU**

30 ani, specialist IT

**Pentru ce ai venit în magazin?** Am venit să-mi cumpăr un UPS.  
**Ai citit XtremPC?** Ce parte îți place cel mai mult?  
Da. Citesc în special partea de teste hardware.  
**Pentru ce folosești calculatorul?** Îmi plac aplicațiile multimedia dar și jocurile. Și nu în ultimul rând programarea.  
**Ce sistem de operare folosești?** Ce software și jocuri ai?  
Windows XP, Windows 2000 și Linux RedHat. Am instalate multe programe și jocuri.  
**Cum rezolvi problemele apărute la calculatorul tău?** Încerc de unul singur.



**IACOB SORIN**

20 ani, student Politehnica

**Pentru ce ai venit în magazin?** Am venit să iau o ofertă.  
**Ai citit XtremPC?** Ce parte îți place cel mai mult?  
Nu am citit-o.  
**Pentru ce folosești calculatorul?** Mă ajută pentru a studia mai bine și pentru pasiunea mea: web designul.  
**Ce sistem de operare folosești?** Ce software și jocuri ai?  
Windows Me. Aplicații instalate: Corel 10, MS Office 2000, programe de chat (gen mIRC).  
**Cum rezolvi problemele apărute la calculatorul tău?** Mă ocup personal.



**IORDACHE MIHAI DAN**

32 ani, inginer

**Pentru ce ai venit în magazin?** Am venit să-mi cumpăr o placă de bază.  
**Ai citit XtremPC?** Ce parte îți place cel mai mult?  
Nu am citit această revistă.  
**Pentru ce folosești calculatorul?** Acasă folosesc calculatorul numai pentru e-mail.  
**Ce sistem de operare folosești?** Ce software și jocuri ai?  
Windows 95 OSR2. Aplicații am puține: Nero 5.582 și MS Office97.  
**Cum rezolvi problemele apărute la calculatorul tău?** Îmi repar singur sistemul.



**CUȚITOI DIANA**

20 ani, studentă

**Pentru ce ai venit în magazin?** Am venit să îmi cumpăr un HDD, deoarece al meu s-a ars.  
**Ai citit XtremPC?** Ce parte îți place cel mai mult?  
Nu. Citesc mai puțin presa de specialitate.  
**Pentru ce folosești calculatorul?** Mă ajută foarte mult la facultate deoarece cursurile îmi vin în format electronic.  
**Ce sistem de operare folosești?** Ce software și jocuri ai?  
Windows 98. Am nevoie doar de MS Office2000.  
**Cum rezolvi problemele apărute la calculatorul tău?** Apelez la un service specializat.



**DUMITRU ROBERT**

24 ani, economist

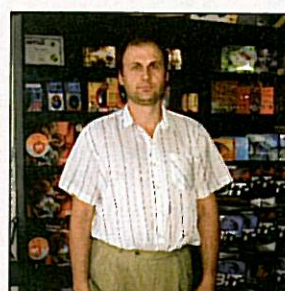
**Pentru ce ai venit în magazin?** Am venit să iau o ofertă.  
**Ai citit XtremPC?** Ce parte îți place cel mai mult? Nu.  
**Pentru ce folosești calculatorul?** Cel mai mult ca divertisment. Apoi mă mai preocupă și grafica și Internetul.  
**Ce sistem de operare folosești?** Ce software și jocuri ai?  
Windows 2000. Am instalate numeroase programe, cele mai reprezentative fiind: Corel 9, Photoshop, Flash MX.  
**Cum rezolvi problemele apărute la calculatorul tău?** Îmi rezolv singur problemele apărute la calculator.



**CRISTIAN DIȚESCU**

30 ani, inginer

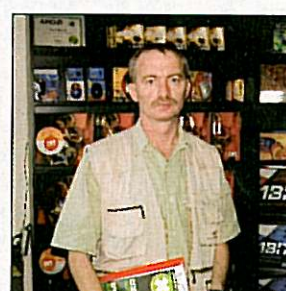
**Pentru ce ai venit în magazin?** Vreau să-mi cumpăr un calculator și caut oferta.  
**Ai citit XtremPC?** Ce parte îți place cel mai mult? Nu.  
**Pentru ce folosești calculatorul?** În mod special pentru Internet.  
**Ce sistem de operare folosești?** Ce software și jocuri ai?  
Windows 98. Nu am multe programe instalate, lucrez foarte mult cu MS Office.  
**Cum rezolvi problemele apărute la calculatorul tău?** Prima dată încerc să rezolv eu orice problemă. Dacă nu reușesc, apelez la o firmă specializată.



**CIOCHINĂ ADRIAN**

33 ani, muncitor

**Pentru ce ai venit în magazin?** Pentru oferta de componente.  
**Ai citit XtremPC?** Ce parte îți place cel mai mult?  
Da, vreau să-mi fac abonament pentru că nu apuc să cumpăr fiecare număr. Părțile de hardware și software sunt preferatele mele.  
**Pentru ce folosești calculatorul?** Aplicații de tip Office.  
**Ce sistem de operare folosești?** Ce software și jocuri ai?  
Windows XP. Folosesc mai mult MS Office XP.  
**Cum rezolvi problemele apărute la calculatorul tău?** Îmi place să-l repar singur.



**ILIUȚĂ DANIEL**

43 ani, funcționar

**Pentru ce ai venit în magazin?** Am venit să iau o ofertă.  
**Ai citit XtremPC?** Ce parte îți place cel mai mult?  
Nu am citit-o.  
**Pentru ce folosești calculatorul?** Cel mai mult folosesc calculatorul la locul de muncă.  
**Ce sistem de operare folosești?** Ce software și jocuri ai?  
Windows 98. Am instalat doar MS Office 97 deoarece nu am timp de alte aplicații.  
**Cum rezolvi problemele apărute la calculatorul tău?** Când pot, rezolv eu problemele. Dacă sunt prea complexe, chem un specialist.



**ENACHE CRISTIAN**

33 ani, impegat auto

**Pentru ce ai venit în magazin?** Vreau să-mi cumpăr o placă de bază și un procesor.  
**Ai citit XtremPC?** Ce parte îți place cel mai mult? Nu.  
**Pentru ce folosești calculatorul?** Pentru a administra două blocuri de apartamente.  
**Ce sistem de operare folosești?** Ce software și jocuri ai?  
Windows 98. Îmi trebuie doar MS Office 2000 și doar pe acesta îl am instalat.  
**Cum rezolvi problemele apărute la calculatorul tău?** Chem un prieten care se pricepe foarte bine și la partea hardware.



## DNP Detachable HoloScreen

# IMAGINEA VIITORULUI

► Această peliculă extrem de subțire poate fi aplicată pe orice geam de magazin, făcând publicitate la produsele aflate de vânzare înăuntru. Detaliile sunt excelente, iar contrastul imaginii se păstrează chiar și în bătaia soarelui. Aparent imaginea este holografică, pentru că proiectorul este invizibil, însă a presupune că el lipsește este o eroare. Ecranul de la DNP folosește

retro-proiecție de la un unghi de aproape 90 de grade, astfel încât proiectorul poate fi disimulat în podeaua sau în tavanul magazinului. Lipirea se face cu o soluție banală (amestec de apă cu detergent), iar pelicula poate fi dezlipită și reutilizată de 100 de ori.

Ecranul "holografic" de la DNP este o soluție excelentă pentru a atrage atenția asupra unui magazin.

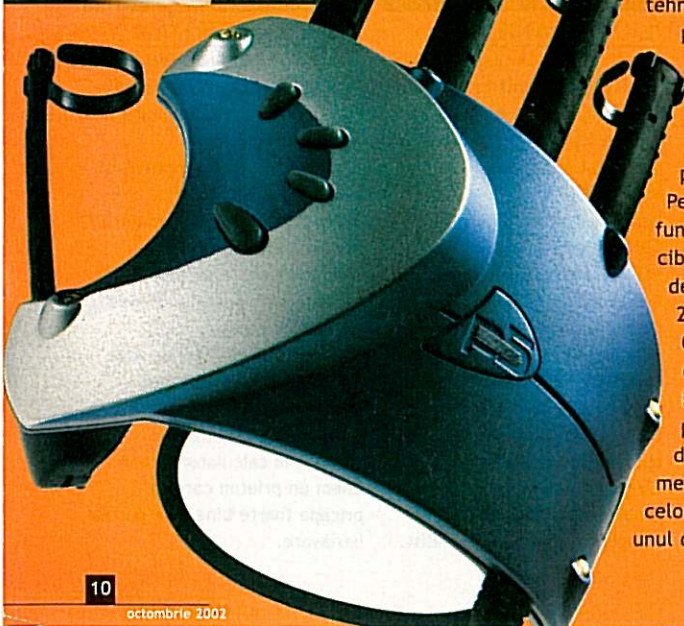
# TEHNO TREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

## Essential Reality P5 Glove

# JOCURILE SUNT LA MANA TA

► Dați uitării mouse-ul și tastatura. Viitorul vine de la Essential Reality sub forma unei mănuși digitale cu care puteți controla jocurile și aplicațiile manevrând în spațiul 3D. Cei care au văzut filmul Minority Report își aduc aminte cât de spectaculos controla sistemul John Anderton. Mănușa poate sesiza îndoirea fiecăruia dintre cele 5 degete și în combinație cu o tehnologie optical tracking poate captura mișcările mâinii în spațiul 3D cu șase grade de libertate. Se conectează pe portul USB și poate fi folosită atât pe PC, cât și pe console. Pentru a demonstra funcționalitatea, mănușa cibernetică vine cu o versiune demo a jocului BeachHead 2002. Ce este impresionant însă este că mult așteptatul Hitman 2 are deja suport pentru acest dispozitiv, iar dacă există jocuri în care să merite folosit, atunci titlul celor de la IO Interactive este unul dintre ele.



## Sony VAIO W102

# UN CONCURRENT REDUTABIL PENTRU APPLE IMAC



► După succesul din Japonia, Sony va exporta PC-ul "totul într-o cutie" Vaio W102 și în Statele Unite și Europa. Acest tip de calculator concurează direct cu Apple iMac și este chiar mai compact, pentru că tastatura se poate plia înspre monitor, din care mai lasă totuși vizibilă jumătatea de sus pe care se poate afișa un ceas sau efecte de vizualizare a fișierelor audio în momentele în care PC-ul nu este folosit. VAIO W102 costă 1.550\$ și oferă în schimb un procesor Intel Celeron 1,6GHz, 256MB RAM, un HDD de 60GB și un CD-RW. Toate componentele sunt "ascunse" într-o cutie plată în spatele monitorului de 15,3". Sony își bazează inițiativa pe faptul că un computer "all-in-one" nu s-a mai făcut de mult pentru platforma Windows și Apple a educat deja piața în această direcție.



# UNDE FUG TOȚI ACEȘTI OAMENI?

Vor să ajungă în Bd. Decebal nr. 18.

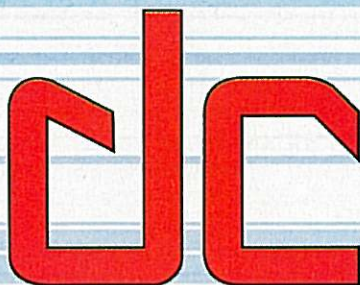
Au aflat că s-a deschis

**al doilea Depozit de Calculatoare din București.**

Aceeași marfă de calitate la prețuri corecte.

Aleargă să prinzi și tu ofertele de lansare!

București (1)  
Știrbei Vodă nr. 172  
tel.: 021-221 73 77  
stirbei@depozituldecalculatoare.ro  
www.itshop.ro



București (2)  
Bd. Decebal nr. 18  
tel.: 021-326 57 33  
decebal@depozituldecalculatoare.ro  
www.itshop.ro

**DEPOZITUL DE  
CALCULATOARE**

Pitești  
Bd. Republicii bl. S9C, parter  
tel.: 0248-216 699  
pitesti@depozituldecalculatoare.ro

Călărași  
Str. București bl. 10, parter  
tel.: 0242-333 624  
calarasi@depozituldecalculatoare.ro

Brașov  
Str. Lungă nr. 54  
tel.: 0268-470 019  
brasov@depozituldecalculatoare.ro

# DE VORBĂ CU GIGABYTE DESPRE KT400 RADEON 9700 PRO ȘI VIITOARELE TEHNO

## INTERVIU GIGABYTE



**Kelly LEE**

Marketing Specialist



**Jian-An ZHUANG**

Account Manager

**Care este întreaga gamă de produse Gigabyte? În România suntem familiari cu plăcile de bază și mai nou cu plăcile video. Ce altceva mai produce Gigabyte?**  
Gigabyte va fi în curând în poziția de a se extinde pe baza afacerilor cu plăci de bază și plăci video și de a-și mări gama de produse și servicii în zona sistemelor barebone și a comunicațiilor server/network. Pe lângă acestea luăm în considerare opțiunea de a intra pe piața IA (information appliances) cu produse gen Tablet PC, LCD PC și altele. Până în momentul de față nu avem nici un plan de a lansa sisteme cu marca Gigabyte, însă dacă vom avea clienți care să ceară asta, se va găsi o soluție pentru ei.

**Care sunt principalii competitori ai Gigabyte și pe ce segmente de piață?**  
Punctele forte ale produselor Gigabyte includ: tehnologii inovative, timpul scurt în care un produs ajunge de pe planșeta de design pe piață, compatibilitatea și standardul de calitate, strategia celui mai bun raport performanță/preț, un brand image puternic și distribuitori locali pe întregul glob. Toate aceste avantaje sunt factori care sprijină buna reputație a firmei Gigabyte. În plus, datorită performanțelor excelente ale echipei noastre de ingineri și cercetători, Gigabyte a fost inclus de Intel și AMD în rândul partenerilor pentru dezvoltarea celor mai noi tehnologii.

Mai mult de 25% din vânzările Gigabyte

sunt făcute în Europa. Cât de importantă este piața din România pentru firma dumneavoastră?

În momentul de față, Gigabyte are cele mai mari vânzări în Asia. Imediat după aceea vin Europa și țările din lumea a treia. Anul trecut 35% din vânzări au fost în Asia (cu excepția Japoniei), 28% în Europa, 23% în țările din lumea a treia, 10% în America de Sud și 5% în Japonia.

Piețele sunt în continuă creștere, în special în România. Datorită dezvoltării economice și a creșterii nivelului de consum în țările din Europa de Est, piața se extinde constant. Piața românească pentru plăci de bază reprezintă 0,2% din totalul vânzărilor globale, iar Gigabyte se preocupă de extinderea tuturor piețelor potențiale, fără a se concentra propriu-zis pe cifre.

**Am observat că nu mai oferiți plăci grafice bazate pe chipset-uri nVidia. Care este motivul?**

Piața ne cere să ne concentrăm pe un singur chipset grafic și cum nu ne putem opune trendului, am luat decizia să lucrăm cu ATI. Apreciem foarte mult suportul ATI și disponibilitatea de a ne împărtăși experiența lor în materie de plăci grafice. Indiferent de performanțele VGA, de disponibilitatea GPU-urilor sau de suportul tehnic, noi credem că am luat decizia corectă.

**Intenționați să lansați produse bazate pe viitorul chipset NV30?**

Intenționăm să mergem cu Radeon 9700 Pro

pentru segmentul high-end, cu Radeon 9000 Pro pentru mainstream și Rage 128 Ultra pentru entry-level. Nu vedem de ce am trece la NV30.

**Numeroși utilizatori au reclamat probleme de compatibilitate între Radeon 9700 Pro și anumite plăci dotate cu AGP 8X. ATI a recunoscut oficial că există o problemă, pe care inginerii lor încearcă să o rezolve. Ați avut acest gen de probleme cu Maya II R9700 Pro? Există riscul ca această incompatibilitate să apară și în cazul plăcii de bază Gigabyte GA-7VAXP?**

La început existau incompatibilități între Radeon 9700 Pro și anumite plăci de bază cu AGP 8X, însă după două săptămâni ATI și VIA au rezolvat această problemă. Împreună cu partenerii noștri producători de chipset-uri, vom încerca în continuare să descoperim și să eliminăm orice bug care se ivește.

**Mulți utilizatori sunt încurcați de brand-ul "Maya" pentru plăci grafice, deoarece cred că are o legătură cu popularul pachet de grafică 3D. Puteți comenta această situație?**

Numele de MAYA face trimitere la puteri misterioase, antice tehnologii avansate și imagini caracteristice culturii maiase.

**În 2001, totalul vânzărilor mondiale de plăci de bază a fost în scădere, însă vânzările Gigabyte au crescut în fiecare an. Ce procent din totalul vânzărilor internaționale revine Gigabyte și la ce cifră vă așteptați pentru anul următor?**

Gigabyte estimează că va vinde în acest an cu 10% mai multe plăci de bază decât anul trecut. Volumul de vânzări a fost de aproximativ 10 milioane de unități anul trecut, deci ne așteptăm să ajungem la 11 milioane anul acesta. În ceea ce privește plăcile grafice, volumul total a fost de 1,4 milioane de unități și se estimează o creștere la 2 milioane pentru anul acesta. Cât despre produsele networking-communication, ne așteptăm ca veniturile să păstreze tenta ascendentă de până acum.

**Gigabyte a deschis două noi fabrici în China în 2001: Dong Guan II și Ning Bo. Mai intenționați să deschideți și o altă fabrică în curând?**

# SERIAL ATA, LOGII DE INTERCONECTARE

contactul direct cu liderii industriei IT

Producția va ajunge la 1.550K de unități pe an în momentul în care fabrica noastră de la Ning Bo va funcționa la întreaga capacitate anul acesta. Orice alte planuri de expansiune depind de cererile pieței.

**Care sunt producătorii cu care lucrați pentru a vă susține dezvoltarea? Anul trecut am vizitat o fabrică FastFame la care se produceau plăci Gigabyte.**

În momentul de față lucrăm cu FastFame doar pentru testare și ambalare. Ce este sigur este că există un control de calitate final pentru plăcile Gigabyte înainte să fie trimise la distribuitori. Aceasta face parte din cooperarea cu alte companii din industrie. Nimeni nu poate supraviețui de unul singur pe piață și de aceea lucrăm îndeaproape cu companii ca Intel, AMD, VIA, SIS, ATI și partenerii lor.

**Ce creștere de performanță aduce chipset-ul KT400 pentru plăcile de bază Gigabyte? În general performanțele sunt cu aproape 6% mai mari decât în cazul KT133.**

**Ce credeți despre chipset-ul P4X400? Intenționați să îl folosiți în viitor sau vă țineți departe de VIA când este vorba de chipset-uri pentru P4?**

Gigabyte a ales soluția SIS ca alternativă la chipset-ul VIA pentru P4. Chipset-ul SIS este foarte stabil în prezent față de cum era cu un an în urmă. Credem că alegerea noastră a fost cea bună.

**VIA și SIS nu mai suportă DDR400. Cum vă va afecta această decizie?**

Problema cu DDR400 este că nu se conformează cu standardul JEDEC. De aceea producătorii modulelor de memorie au propriile lor standarde. Pentru a veni în întâmpinarea cererii pentru DDR400, Gigabyte aduce o listă de compatibilitate, pe care sunt precizate recomandările firmei în privința producătorilor de memorie. DDR400 este un produs de tranziție între DDR333 și DDR II. Punctul slab este neconformarea cu standardul JEDEC. Atât DDR400 și DDR II vor urma trendul Intel și JEDEC.

**Ce credeți despre Serial ATA? Va intra pe piață suficient de repede? Este această tehnologie prezentă pe noile plăci**

**Gigabyte?**

Serial ATA va fi o opțiune standard atunci când Intel va lansa noul Southbridge ICH5. Gigabyte va introduce Serial ATA în modelele de la sfârșitul acestui an. Credem că produsul potrivit la timpul potrivit este o politică mai bună decât grăbirea apariției lui pe piață.

**Este SIS648 cel mai bun chipset de P4 în momentul de față? Dacă am vrea să achiziționăm o placă de bază pentru P4, ce ne-ați recomanda?**

Dacă luăm în calcul pretul, opțiunile și performanțele, putem spune că SIS648 este o alegere bună în prezent. Dacă alegeți o placă Gigabyte cu SIS648, este și mai bine. Dintre celelalte plăci ale noastre pentru P4, cea mai bună alegere este GA-8PE667 Ultra.

**Intenționați să fabricați o placă de bază legacy-free în viitor sau credeți că este încă prea devreme pentru a renunța la conectorii PS2 și seriali, cum a făcut Abit? Totul depinde de cererea de pe piață și de tendințe, dar situația actuală nu cere o placă de bază legacy-free.**

**Gigabyte are două utilitare de overclocking renumite: Easy Tune și Overdrive Utility. Înseamnă că încurajați overclocking-ul? Utilitățile pentru overclocking pot ajuta utilizatorul să obțină cea mai bună performanță de la placa de bază, dar direcționarea întregului sistem către o performanță sporită depinde de toate accesoriile. Plăcile de bază Gigabyte împreună cu utilitarul de overclocking pot fi utile doar în compania unor accesorii compatibile.**

**"PC-ul viitorului va aduce schimbări semnificative în stilurile de viață de acasă și de la serviciu, datorită tehnologiilor wireless și broadband."**

**După cum am putut observa pe Internet, majoritatea producătorilor de plăci de bază testează produse cu suport pentru noul AMD K8. Ne puteți oferi o opinie în privința performanțelor sale?**

Ne așteptăm la performanțe ridicate de la procesorul K8, dar din păcate în momentul de față nu avem datele necesare pentru a face o comparație.

**Ce noi produse pregătiți pentru viitor?**

Gigabyte va lansa numeroase modele de plăci de bază bazate pe diferite chipset-uri. Noile Intel 845E, 845GE, 845GV și chipset-urile Granite Bay cu și fără controller grafic 3D integrat vor fi primele din lume care vor suporta procesor Pentium4 cu FSB la 533MHz și de asemenea USB 2.0. SIS646DX+ 963 este primul chipset care suportă AGP 8X, FSB 533MHz și USB 2.0 on-board; vom mai avea o placă de bază bazată pe SIS 645DX.

În ceea ce privește plăcile de bază ce suportă Athlon XP, Gigabyte va introduce plăcile de bază cu chipset VIA KT400/8235, care este capabil să suporte DDR400, AGP 8X și toate noile procesoare Athlon XP. În a treia parte a anului, divizia de plăci de bază de la Gigabyte va lansa și mai multe modele ce vor suporta I/O (interfete in/out) de mare viteză, inclusiv IEEE1394 on-board, USB 2.0 și Serial ATA. Lățimea de bandă a memoriei va crește și ea de la DDR single channel (64 biți) la DDR dual channel (128 biți) iar tehnologia va avansa de la DDR333 la DDR400 și apoi la module DDRII, care vor fi disponibile în curând pe piață. De asemenea ne vom orienta către portul AGP 8X de mare viteză și către tehnologiile wireless ce vor face parte din plăcile de bază de nouă generație cu Bluetooth și 802.11b. PC-ul viitorului va aduce schimbări semnificative în stilurile de viață de acasă și de la serviciu, datorită tehnologiilor wireless și broadband. Dispozitivele IA (informational appliances) vor fi noul val: bazate pe tehnologii avansate ele vor fi compacte, vor integra audio/video digital, jocuri și programe educative. Vor fi multifuncționale și vor avea legătură la Internet. Producătorii taiwanezi care oferă costuri joase și flexibile pentru producția de dispozitive IT vor fi subcontractorii cei mai potriviți pentru segmentul Informational Appliances.

# ULTIMA ORĂ

Produsele care merită toată atenția

VIA KT400

## Ar trebui să poarte numele KT333

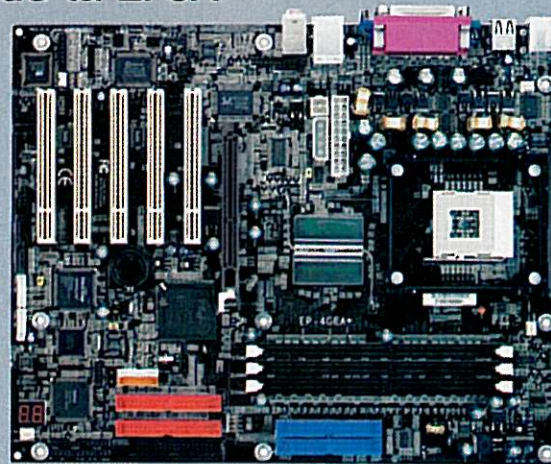


Deși se numește KT400, mulți utilizatori înclină să creadă că este vorba despre un chipset cu suport pentru FSB-ul de 400MHz. De fapt este tot un KT333 cu diferența că suportă AGP 8X și DDR400. Noul chipset aduce suport pentru USB 2.0, ATA 133 și folosește tehnologia 8X V-Link pentru interconectarea între Northbridge și Southbridge. Suportul îmbunătățit pentru memoria DDR333 oferă o lățime de bandă cu 25% mai mare decât chipset-urile DDR266. Noul Southbridge folosit, VT8235 include suport pentru USB 2.0, ATA 133, VIA MAC pentru 10/100MB/s Ethernet, 6 canale AC-97 și modem MC-97.

[www.via.com.tw](http://www.via.com.tw)

EPoX EP-4PEA+ / EPoX EP-4GEA+

## i845PE și i845GE în trombă de la EPoX



[www.epox.com.tw](http://www.epox.com.tw)

Cele două plăci de bază de la EPoX sunt construite pe baza chipset-urilor i845PE și i845GE (cu grafică integrată) ce aduc noi tehnologii cu scopul de a utiliza la maxim performanțele procesoarelor Pentium4. Chipset-urile lor suportă până la 2GB de memorie DDR333 și FSB de 533MHz. De asemenea, Southbridge-ul ICH4 suportă USB 2.0 și include un adaptor Ethernet de 10/100MB/s. Plăcile sunt dotate și cu Serial ATA prin intermediul chip-ului Si13112A produs de Silicon Image.

Micron DDRII

## Memorii Micron DDRII la 533MHz

Pe data de 7 octombrie 2002, Micron a prezentat la o conferință de presă din Taiwan noul chip de memorie DDRII care funcționează la frecvența de 533MHz și se alimentează la 1,8V. Cu ajutorul acestei memorii se poate obține o lățime maximă de bandă de 4,3GB/s. Micron a declarat că producția în masă va începe în a doua jumătate a anului viitor. [www.micron.com](http://www.micron.com)

Rezultatele concursului din numărul 34

## "Potul" Sony a fost umflat

Concursul Sony lansat în numărul 34 XtremPC, ce oferea prin tragere la sorți 3 camere foto digitale a ajuns la final. Filmul extragerii la sorți îl puteți găsi pe CD-ul XtremPC, însă, înainte de a vedea filmul trebuie să luăm contact cu câștigătorii. În ordinea în care au fost extrași, aceștia au fost: Boțirlaianu Gelu Iulian din București (câștigător al camerei foto digitale Sony CyberShot DSC-P71), Uries Viorel din Ploiești (câștigător al camerei foto digitale Sony CyberShot DSC-P51) și Lepărdă Petrică Cătălin din Vaslui (câștigător al camerei foto digitale Sony CyberShot DSC-P31). Dacă vreți și voi să ajungeți printre câștigători luați în considerare că luna aceasta avem nu 1, ci 2 concursuri "Umflă Potul"!



Toshiba MK6022GAX

## HDD Toshiba 60GB 5400rpm

Toshiba a lansat primul hard disk din lume de 2,5" care are o capacitate de 60GB și funcționează la 5400rpm. Cu o densitate de 49,8GB pe inch, hard disk-ul de 60GB include două platane în formatul de 9,5mm. MK6022GAX suportă interfața ATA-5 care oferă o rată maximă de transfer de 100MB/s susținută de un buffer de 16MB. Timpul de acces al hard disk-ului este de 12ms iar viteza de rotație a platanelor de 5400rpm. Hard disk-ul este deja disponibil pentru vânzare.

[www.toshiba.com](http://www.toshiba.com)

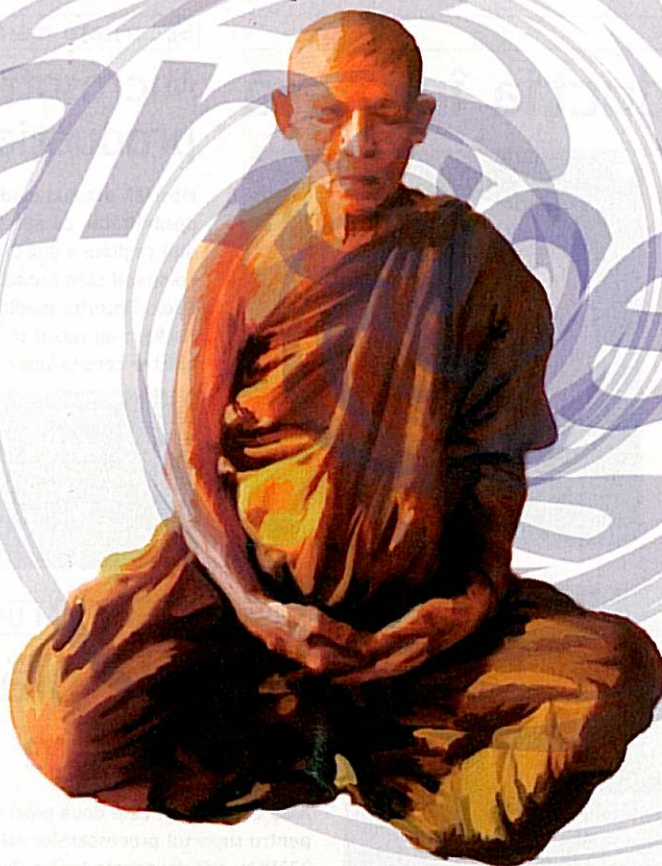


VIA pe piața plăcilor de sunet

## InterVideo WinDVD 40 suportă VIA Envy 24-bit

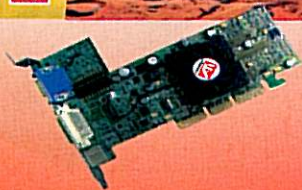
VIA Technologies a anunțat că InterVideo va suporta chip-urile audio din seria Envy 24-bit în noua versiune a player-ului software WinDVD. WinDVD este folosit în prezent de milioane de utilizatori din toată lumea pentru a viziona filmele pe DVD la o calitate maximă audio/video. Pentru a demonstra suportul pentru tehnologia 24/96 WinDVD va fi prezentat pe produse ce folosesc procesoare audio din seria Envy 24-bit la expoziția VTF 2002 care se va desfășura luna aceasta în Taiwan. [www.via.com.tw](http://www.via.com.tw), [www.intervideo.com](http://www.intervideo.com)

# Transcend sau calea către Nirvana în tehnologie



pentru ca produsele Transcend sunt ultima treapta spre "your confident efuture".

[www.pro.ro](http://www.pro.ro)



## Transcend

Your Supplier, Your Partner,  
Your Friend.

Value added distributor



## ProVision

IT DISTRIBUTION

Build your confident efuture

parteneri autorizați:

Elekroweigl - Cluj, tel: 064/433.715,

Warpnet Computers - Suceava, tel: 030/522.419

nForce 2

## A început producția în masă

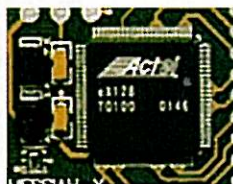
Pe data de 1 octombrie 2002 NVIDIA a anunțat că a doua generație de chipset-uri, nForce2 este acum în producție. La fel ca și primul din serie, nForce2 este construit după arhitectura dual-channel DDR care a făcut posibilă obținerea unei lățimi de bandă mai mari decât la chipset-ul Intel 850. Noul chipset nu mai include adaptor video și aduce suport pentru DDR400, AGP 8X și FSB de 333MHz oferind performanțe excelente pentru orice soluție desktop. nForce2 devine astfel un jucător puternic pe piața chipset-urilor pentru procesoarele AMD. [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)



Securitate mărită pentru Xbox

## Microsoft oprește producția mod chip-urilor

Messiah este un mod chip produs de compania Lik Sang care dă posibilitatea consolelor Xbox să ruleze jocurile codate pentru altă regiune a globului. Lik Sang este una dintre cele mai mari companii care produc mod chip-uri pentru Sony PlayStation2 și Xbox. Datorită modificărilor care pot fi aduse acestui mod chip, hackerii au reușit să instaleze sisteme de operare pe Xbox printre care și Linux. Un reprezentant al companiei Microsoft a

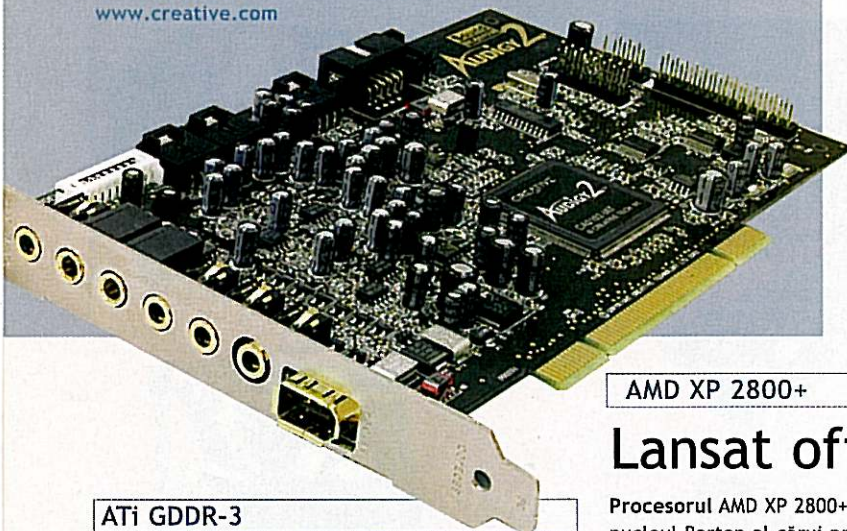


confirmat că s-au luat măsuri legale împotriva companiei Lik Sang fără a da însă mai multe detalii. Închiderea acestei companii ar opri orice posibilitate a hackerilor de a rula alte sisteme de operare pe consola Xbox. [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

Creative Sound Blaster Audigy 2

## Recunoaște CD-urile piratate

Pe data de 23 septembrie 2002 Creative a lansat Sound Blaster Audigy 2, prima placă de sunet din lume certificată THX și cu suport pentru noul standard Dolby Digital 6.1 EX. Raportul semnal/zgomot declarat pentru această placă de sunet este de 106db. Audigy 2 promite să înregistreze în formatul 24bit/96KHz. Noi sperăm să suporte real acest format, nu doar pe ambalaj. Audigy 2 Digital Rights Management este o nouă găselniță a celor de la Creative prin care această placă de sunet poate bloca ascultarea CD-urilor audio piratate și a MP3-urilor fără copyright. [www.creative.com](http://www.creative.com)



MSI KT3 Ultra2 și KT4 Ultra

## Primele plăci din lume certificate FSB333

AMD a certificat cele două plăci de bază de la MSI pentru suportul procesoarelor Athlon cu FSB de 333MHz. MSI dovedește încă o dată promptitudinea în adoptarea noilor tehnologii pentru a obține produse mai performante. FSB-ul de 333MHz aduce o creștere a performanțelor cu 28,5% mai mult decât sistemele cu FSB de 266MHz. Cele două plăci de bază suportă procesoarele AMD Athlon XP 2700+ și 2800+, ambele funcționând pe FSB de 333MHz. MSI KT3 Ultra2 și MSI KT4 Ultra sunt puse la dispoziția utilizatorilor împreună cu alte facilități cum ar fi: D-Bracket 2, S-Bracket, Thermal Protection Circuit, USB 2.0 și opțional Serial ATA. [www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)



AMD XP 2800+

## Lansat oficial, dar disponibil din 2003

Procesorul AMD XP 2800+ este construit pe nucleul Barton al cărui principal avantaj este suportul pentru FSB-ul de 333MHz. Deși apariția acestui procesor a fost inițial amânată, AMD a lansat totuși procesorul când nu se aștepta nimeni. Dar entuziasmul lansării a fost oprit de epuizarea rapidă a stocurilor limitate, iar cererile pentru acest procesor au "curs" în continuare. Un reprezentant AMD a anunțat că procesoarele vor fi disponibile în masă începând cu primele luni ale anului următor. Poate că AMD s-a grăbit cu lansarea acestui procesor doar pentru teste. [www.amd.com](http://www.amd.com)



ATI GDDR-3

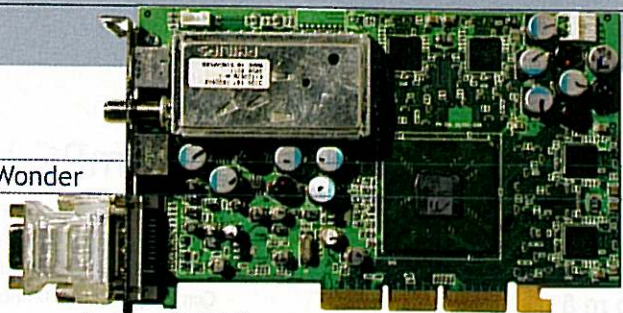
## ATI lucrează la un concurent pentru DDRII

ATI a declarat că lucrează îndeaproape cu vânzătorii de memorie pentru a defini GDDR-3, o alternativă pentru DDRII. Memoria de la ATI ar trebui să apară pe piață anul viitor, cu viteze începând de la 500MHz. Va avea oare GDDR-3 un succes mai mare decât DDRII, care încă nu a apărut pe piață? [www.ati.com](http://www.ati.com)



ATI Radeon 9700 Pro All-In-Wonder

## Disponibil doar pentru NTSC



Pe 30 septembrie 2002 ATI a anunțat oficial Radeon 9700 Pro All-In-Wonder care devine astfel cea mai dotată placă video de pe piață la ora actuală. Placa video va funcționa la aceeași frecvență ca și modelul non-Wonder, adică 325MHz pentru procesor,

dar este posibil ca frecvența memoriilor să fie diferită. Placa va fi dotată cu 128MB memorie DDR și va avea un preț aproximativ de 499\$. Placa va suporta doar formatul NTSC. În România nu va avea astfel utilitate. [www.ati.com](http://www.ati.com)

Iomega CD-RW 48X/24X/48X USB 2.0

## Calitatea scrierii de la Iomega

Pentru cel mai ușor și rapid mod de a stoca muzică, imagini și software, Iomega a lansat un CD-RW extern cu vitezele de 48X citire, 24X rescriere și 48X scriere, care se poate conecta la calculator prin intermediul port-ului USB2.0. La viteza de 48X unitatea poate scrie un CD de 74 de minute în mai puțin de 3 minute. Unitatea include protecție buffer under-run și "Iomega HotBurn Pro" pentru obținerea unei calități maxime la scrierea CD-urilor audio. [www.iomega.com](http://www.iomega.com)



Noile procesoare de la AMD

## K8 prezentat la CeBIT

La recentul CeBIT care s-a desfășurat în Shanghai, AMD a prezentat câteva mostre din familia de procesoare K8. Procesoarele K8 care fac parte din gama Opteron, nu vor fi lansate oficial decât în ianuarie 2003 sau mai târziu. Versiunea pentru desktop - K8 Athlon va fi lansată la sfârșitul acestui an conform planificărilor AMD. Cei mai mari producători de chipset-uri precum VIA Technologies, Silicon Integrated System (SiS) și Ali Corporation (Acer Laboratories) au terminat deja designul noilor chipset-uri care vor suporta procesoarele K8. Judecând după actualul progres, VIA a declarat că versiunea 64-bit a procesoarelor K8 nu va înlocui actualele procesoare 32-bit K7 mai devreme de a doua jumătate a anului 2003. [www.amd.com](http://www.amd.com)



Handspring Treo 90

## Acum, disponibil și în România

I.R.I.S. SA, Handspring România IMC, a anunțat disponibilitatea imediată pentru vânzare în România a noului dispozitiv Handspring Treo 90, cel mai mic și ușor organizer cu tastatură integrată, disponibil la această dată. Treo 90 extinde familia dispozitivelor handheld Treo ce include acum atât dispozitive organizer cât și dispozitive comunicator. Bazat pe același design

premiat al liniei Treo comunicator, Treo 90 vine cu 16MB de memorie, capacități de expansiune Secure Digital Input /Output (SD/IO) și MultiMediaCard (MMC). Treo 90 este disponibil în culoarea "bronz", măsoară 10,8x7,1x1,6 cm și cântărește doar 114 g. Rulând Palm OS 4.1.1H, ultima versiune Palm OS cu îmbunătățirile Handspring, Treo 90 este compatibil cu toate aplicațiile Palm OS. Treo 90 este dotat cu o baterie reîncărcabilă Li Ion care funcționează 10 zile după o încărcare completă. Sincronizarea cu un sistem de birou se poate efectua prin intermediul unui cablu USB HotSync. Un cablu USB HotSync și un adaptor Travel Charger sunt incluse în pachetul Treo 90.

# PC NUTS

## EXTREME COMPUTING

## overclocking cât urea Mushkii tăi



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

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

## Tape Computer

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

# ROMANIA INSIDE

Ce se întâmplă pe piața românească de IT

## Big Bang în HP Colors



HP a organizat pe data de 28 septembrie 2002 în hotelul Best Western Savoy din stațiunea Mamaia o conferință de presă unde a fost prezentată noua ofertă ce este lansată sub numele de „Big Bang în HP Colors”. HP a anunțat noi oferte în domeniul imaginii digitale care întrec atât calitatea cât și rezistența la decolorare - până la 73 de ani, adică de peste două ori mai mult

decât fotografiile procesate clasic. Lansarea acestor imprimante foto continuă cea mai largă linie de produse pentru consumatorii HP din istoria companiei. Noua imprimantă foto HP Photosmart 230, ultra compactă, cu un ecran color de 4,5mm, care permite o vizualizare comodă, este accesoriul ideal pentru proprietarii de camere digitale. HP a prezentat și

noua serie de camere digitale HP Photosmart 320, 620, 720 și 850. A fost anunțată lansarea unei familii de scanere digitale elegante, extra-plațe, care aduc o mai mare simplitate în executarea proiectelor fotografice de calitate înaltă, la prețuri accesibile. HP este un furnizor global de produse, tehnologii, soluții și servicii pentru consumatori individuali și afaceri. Oferta companiei cuprinde infrastructura IT, echipamente de computing și acces, servicii globale și prelucrarea digitală a imaginii și tipărire. HP a fuzionat cu Compaq Computer Corp. pe 3 mai 2002. Compania rezultată a înregistrat un venit combinat de aproximativ 81,7 miliarde de dolari în anul fiscal 2001 și are birouri deschise în 160 de țări. [www.hp.com](http://www.hp.com)

## Intel Active Day

În data de 27 septembrie a avut loc evenimentul "Intel Active Day" găzduit de magazinul "Sony Music Megastore" din "Unirea Shopping Center". S-au experimentat tehnologii de ultimă oră în domeniul procesării foto și video pe sisteme de calcul ce au la bază procesorul Intel Pentium4 la 2.8GHz. Cu această ocazie vizitatorii au testat personal în jocuri și aplicații multimedia performanța obținută de acest procesor la 2.8GHz. Cu Pentium4 la 2.8GHz, PC-urile beneficiază acum de mai multă performanță permițând utilizatorilor individuali să beneficieze de o experiență îmbogățită în lucrul cu PC-ul, de la aplicații de bandă largă audio și video până la jocuri, filme, muzică și imagini foto. Utilizatorii pot scana fotografiile de trei ori mai repede și pot edita fotografiile de patru ori mai rapid decât era posibil cu



un computer de generație mai veche. Cu o memorie Level2 Cache de 512K, un bus cu o viteză de 400 sau 533MHz și realizat pe baza tehnologiei de producție pe 0.13microni, procesorul Pentium4 continuă să stabilească noi standarde pentru PC-urile de înaltă performanță. [www.intel.ro](http://www.intel.ro)

## XtremPC la Binary 2002

Între 26 și 28 septembrie s-a desfășurat la Romexpo din București expoziția de evaluare a producției de software "BINARY 2002". Organizatorii au fost: ARIES, Ministerul Comunicațiilor și Tehnologiei Informației, Ministerul Educației și Cercetării, Institutul Național de Cercetare Dezvoltare în Informatică, Facultatea de Automatică și Calculatoare din Universitatea Politehnică din București. Alături de peste 80 de firme a participat și revista XtremPC. La standul nostru au fost prezentate și oferite gratuit vizitatorilor cele mai recente numere ale publicației. Domnul Dan Nica, ministru al Comunicației și Tehnologiei Informației a declarat în catalogul Binary 2002: "Doresc să salut din partea Guvernului României toate companiile participante la Binary 2002 și, de asemenea să vă asigur că suntem hotărâți să sprijinim spiritul antreprenorial și investițiile în industria românească de software".



## LG Dealer's Convention

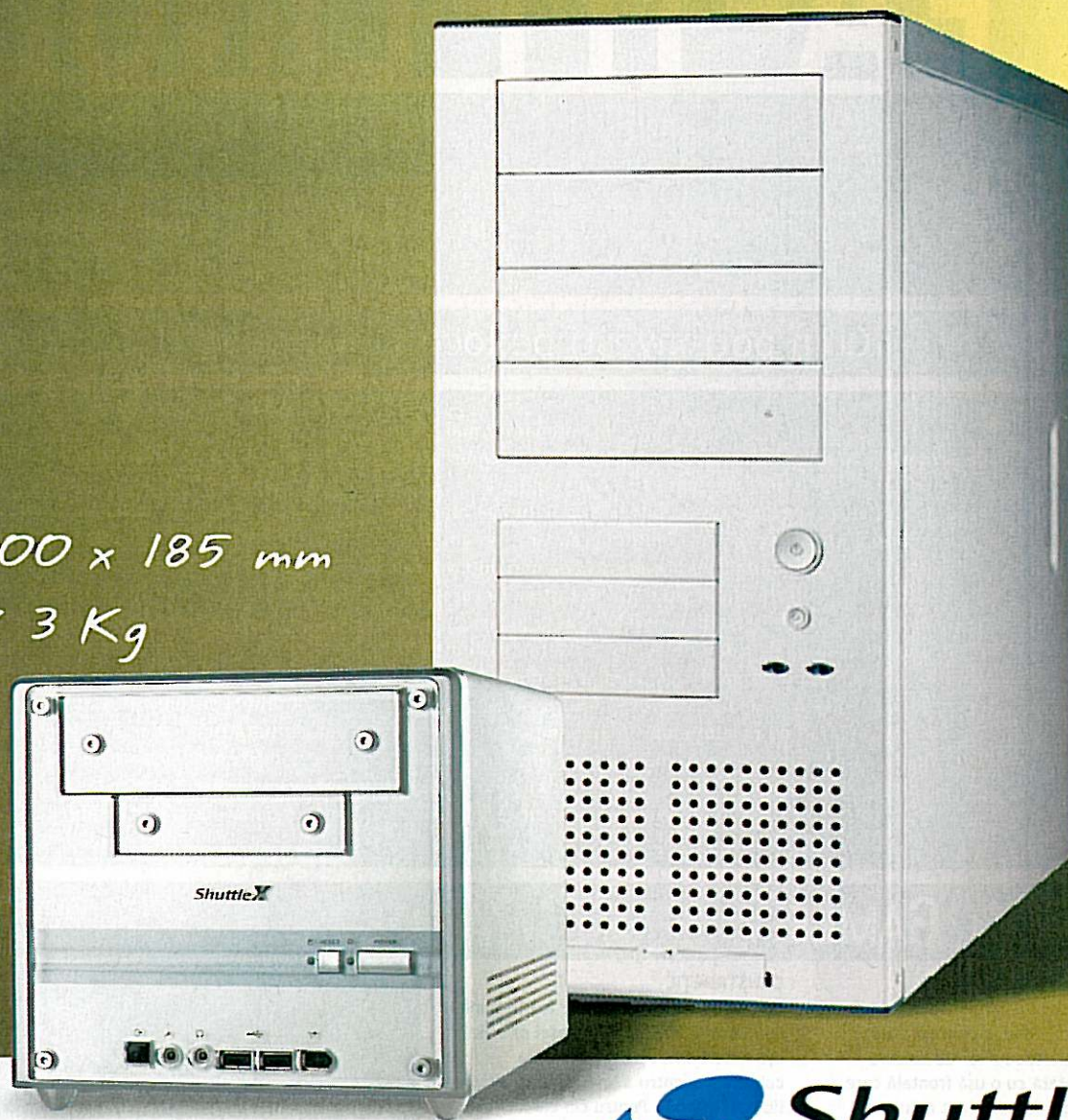
Firma LG a organizat pe data de 4 octombrie evenimentul intitulat "LG Dealer's Convention 2002". Acțiunea a avut loc la Hotel Sofitel sala New York. Reprezentantul firmei LG domnul General Manager Sang-Yeol Han a ținut un discurs referitor la activitatea în România și excelentul parteneriat cu firmele „KTech Electronics” și „Depozitul de Calculatoare”. Au luat cuvântul domnul Adrian

Furnică Executive Manager „Romsoft SA” și domnul Alexandru Ticea, Executive Manager KTech Electronics. Aceștia au prezentat reacția pieței românești la generoasa ofertă de monitoare LG. A urmat o expunere a caracteristicilor monitoarelor din cele trei principale clase: Flatron LCD, Flatron CRT și Studioworks. Evenimentul a continuat cu înmânarea de diplome onorifice pentru cei mai buni parteneri LG.



*Dimensiuni de invidiat,  
calitate de exceptie!*

*300 x 200 x 185 mm  
< 3 Kg*



 **Shuttle**  
www.shuttle.com



**ATA/133**  
Ready



**AGP4x**

*Connecting Technologies*

Cu siguranta ca te-ai gindit cel putin odata daca calculatorul tau nu este prea mare si greu, ascunzandu-l pe undeva pe sub birou. Acum ai toate motivele sa fii bucuros: carcasa din aluminiu si un design compact si stilat, fac din barebone-urile Shuttle un lucru de invidiat.

Beneficiind de o tehnologie novatoare in materie de racire, acestea ofera liniste si stabilitate pentru un mediu confortabil de lucru sau distractie.

Seriile XPC de la Shuttle: SS40 (Athlon XP/Duron), SS50/51 (P4), SV24/25 (Celeron/PIII) sunt disponibile la partenerii FIT Distribution.



 **DISTRIBUTION**  
Perfectly FIT for all your IT needs

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

# FA-TI PLINUL PENTRU JOCURI

Cum poți investi pe loc nu mai puțin de 2000\$

Cel mai important test hardware din acest număr nu mai are ca protagoniste diferite componente ale PC-ului ci chiar sisteme întregi. Cele mai renumite firme de pe piața românească au construit și ne-au pus la dispoziție cel mai bun sistem pentru jocuri, iar noi, cu multă nerăbdare, ne-am pus pe treabă pentru a vedea cine are oferta cea mai potrivită.

Condițiile care trebuiau îndeplinite au fost ca fiecare firmă să pună la dispoziție cel mai bun sistem pentru jocuri care să se încadreze în suma de 2000 de dolari, să dețină sistem de operare preinstalat și pregătit ca și cum ar trebui vândut unui client.

Pe lângă testele de performanță, foarte importantă pentru nota finală a fost și dotarea sistemului (boxe, joystick, volan). Am testat fiecare sistem în 3 moduri diferite: cu setările puse de producător fără să facem absolut nici o modificare, cu

setările optimizate la care am încercat să obținem un maxim de performanță prin setări "agresive" (nu overclocking) ale memoriei sistemului și închiderea tuturor aplicațiilor nefolositoare din background și setări ale sistemului în overclocking, atât al procesorului (acolo unde s-a putut) cât și a plăcii video. Am folosit pentru testare și Unreal Tournament 2003 demo care include un benchmark propriu destul de veridic. Deoarece și sunetul este o parte foarte importantă într-un joc, am testat plăcile de sunet cu ajutorul programului RightMark Audio Analyzer 3.4.

Notele la sisteme au fost date pentru performanță și dotări, nota finală constituind media celor două note. Au mai fost notate construcția sistemului și calitatea sunetului, dar notele obținute la aceste teste nu le-am inclus în sistemul de notare deoarece nu influențează dotarea și performanțele.

## BEST GAMER / BEST COMPUTERS

### DESPRE SISTEM

Sistemul are cel mai profesional aspect dintre toate, fiind ansamblat într-o carcasă Chieftec server de culoare neagră, dotată cu o ușă frontală care acoperă zona în care sunt montate CD-ROM-ul și floppy disk-ul.

5 ventilatoare asigură o răcire excelentă a întregului sistem. Una dintre fețele laterale ale carcasei este transparentă, făcând vizibil interiorul calculatorului care poate fi luminat cu ajutorul unui neon albastru fixat în interior.

### DOTĂRI

Printre accesoriile mai importante se remarcă sistemul de boxe Altec Lansing, câștile wireless Philips și joystick-ul Thrustmaster Afterburner II.

Sistemul este dotat cu o unitate DVD Pioneer 1065 și un CD-Writer Teac ceea ce oferă o flexibilitate mărită la copierea CD-urilor. Un hard disk 120GB WD Caviar SE (8MB Buffer, 7200rpm) oferă suficient spațiu de stocare pentru cei mai pretențioși utilizatori.

Placa de sunet Audigy Player împreună cu setul de boxe Altec Lansing 641 oferă cel mai de calitate sunet dintre toate sistemele venite la test. Cei 512MB RAM sunt suficienți pentru orice joc existent pe piața la ora actuală.

### CONSTRUCȚIE

Construcția sistemului este foarte bună deoarece și interiorul carcasei este de așa natură încât permite fixarea cablurilor pentru a lăsa aerul să circule liber în interior. Pentru cei cărora nu le place ideea cu neonul, dispozitivul de iluminare poate fi oprit cu ajutorul unui întrerupător.

### PERFORMANȚE

Este un sistem care a funcționat foarte stabil. Placa de bază a permis o optimizare care a adus creșteri de performanță sesizabile. Sistemul nu a putut fi overclock-at din cauza lipsei opțiunii de schimbare a FSB-ului (caracteristic pentru plăcile Intel). Singura componentă de care am putut profita pentru overclocking a fost placa video Leadtek Winfast A250. Scorul obținut în 3DMark 2001 SE după optimizarea sistemului a fost de 11432 de puncte. Boxele redau sunetul la o calitate deosebită, mărimea subwoofer-ului contribuind din plin la redarea frecvențelor joase.

### CONCLUZIE

Este un sistem performant cu dotări bune, atât hardware cât și multimedia. Pe lângă utilitatea lui la jocuri, sistemul poate fi folosit la orice aplicație multimedia.



Contact	
Producător	Best Computers
Telefon	021-345.55.05
Web	www.bestcomputers.ro
Notare	
Performanțe	8
Dotare	9.5
Notă finală	8.75



### Detalii tehnice

- Placă de bază Intel D845 EBG2, ATA100, USB 2.0
- Placă video Leadtek A250Ultra 128MB DDR My VIVO
- Placă de sunet Audigy Player
- Procesor Intel Pentium4 la 2,40GHz
- Memorie 512MB DDRAM
- HDD 120GB WD Caviar SE, 8MB Buffer, 7200rpm
- CD-RW Teac 40X/12X/48X
- DVD-ROM Pioneer 16X 106s Slot In
- Placă de rețea Acorp Fast Ethernet 10/100
- FDD 1,44MB Sony
- Fax modem Acorp Extern
- Sistem boxe Altec Lansing 641
- Câști Philips HC 8300
- Joystick Thrustmaster Afterburner II
- Carcasă CHIEFTEC Server, sursa 360W, neon, ATX
- Tastatură Logitech Internet Office PS/2
- Mouse Logitech B49 optic
- Licență Windows XP Professional

### Rezultate teste default

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	10785
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	223
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	79.2
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	146,29
Botmatch (fps)	58,612

### Rezultate teste optimizat

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	11432
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	229.6
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	80.2
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	153.76
Botmatch (fps)	60.389

### Rezultate teste overclocking

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	11703
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	232.6
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	84.6
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	158.81
Botmatch (fps)	60.44

1999\$ (I.TVA)

## BRAINSTORM / DEPOZITUL DE CALCULATOARE

### DESPRE SISTEM

A venit bine "aranjat" pentru a obține performanțe cât mai bune, deoarece setările driverilor video la partea Direct3D foloseau modul "Blend" și nu "High Quality" cum este default, fapt care a dus la creșterea performanței. Sistemul este construit pe baza unei soluții Intel folosind ca procesor un Pentium4 la 2,53GHz și o placă de bază ASUS P4B533 EL/i845E.

### DOTĂRI

Pe lângă componentele sistemului, ASUS Ipanel Deluxe este un dispozitiv util care vine împreună cu placa de bază și aduce cei mai importanți conectori din spatele calculatorului în față, pentru un acces mai ușor. Dispozitivul oferă informații despre temperaturi, viteza cooler-elor și starea de funcționare a plăcii de bază. Un volan Ferrari Force Feedback este binevenit pentru amatorii jocurilor de tip racing. Sistemul de boxe Altec Lansing 4100 și căștile AHP10 produse de aceeași firmă redau cu mare acuratețe semnalul realizat de placa de sunet Terratec SixPack 5.1. De remarcat că sistemul de la Depozitul de Calculatoare este printre puținele care au avut instalat Service Pack 1 pentru Windows XP.

### CONSTRUCȚIE

Foarte îngrijit, cu toate cablurile grupate și fixate de părțile metalice ale carcasei. Spațiul intern disponibil pentru circulația aerului este suficient, dar nu ca la o carcasă big tower.

### PERFORMANȚE

Deși nu este cel mai rapid dintre candidații sosiți la examen, sistemul Brainstorm poate fi overclock-at mai mult deoarece placa de bază permite modificarea frecvenței FSB-ului, iar memoriile Kingston nu ridică probleme la setări mai "agresive". După optimizarea făcută de noi, scorul obținut de acest sistem în 3DMark 2001 SE a fost de 12633 de puncte, ceea ce înseamnă o creștere de 389 de puncte. La overclocking, odată cu ridicarea frecvenței procesorului și a FSB-ului, am putut ridica frecvențele de funcționare și a plăcii video Leadtek WinFast A250LE TD 128MB DDR MyVIVO. Scorul maxim obținut în overclocking la 3DMark 2001 SE este 12963.

### CONCLUZIE

Un sistem performant construit pe baza unor componente de calitate ce permit obținerea unui maxim de performanță.



### Detalii tehnice

- Placă de bază ASUS P4B533-EL/i845E
- Video Leadtek WinFast A250LE TD 128MB DDR MyVIVO
- Placă de sunet Terratec SixPack 5.1
- Procesor Intel P4 2,56GHz
- Memorie 512 DDR Kingston 2100/266
- CD-RW/DVD Plextor PX320A 20/10/40/12x
- HDD 80GB IBM 7200 ATA 100
- ASUS IPANEL Deluxe
- Modem USR 2977 V90
- FDD 1,44MB Teac
- Sistem boxe Altec Lansing 4100
- Căști Altec Lansing AHP10
- Volan Ferrari Force Feedback
- Carcasă midtower ATX 300W Scorpio
- Set tastatură / mouse Microsoft 710HW
- Sistem de operare WindowsXP Professional SP1

### Rezultate teste default

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	12244
Quake 3 Arena (1024x768HQ) (fps)	82.7
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	226.7
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	152.79
Botmatch (fps)	59.89

### Rezultate teste optimizat

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	12633
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	83.2
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	235.7
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	156.79
Botmatch (fps)	62.06

### Rezultate teste overclocking

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	12963
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	87.8
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	241.2
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	163.21
Botmatch (fps)	63.44

1270\$ (+TVA)

## OMNIPLAY / OMNITECH

### DESPRE SISTEM

Deși testul a fost orientat către sisteme cât mai performante care să se încadreze totuși și în suma de 2000\$, firma Omnitech ne-a oferit spre testare un sistem mai ieftin dar care dispune în același timp de performanțe bune. Sistemul include câteva reperi foarte bune cum ar fi: placă de sunet Audigy, 512MB DDR PQJ, placă video Leadtek WinFast A250LE TD MyVIVO, DVD-ROM Sony 16X. Fiind construit pe baza unui procesor Athlon XP 2000+, sistemul nu oferă însă posibilități mari de overclocking. Placa de bază suportă memoria DDR333 și funcționează foarte stabil chiar și atunci când sunt folosite setări agresive ale memoriei.

### DOTĂRI

Sistemul de boxe Altec Lansing ATP4, împreună cu joystick-ul Wingman Twist Handle completează dotările multimedia și gaming ale acestui sistem. Carcasa este dotată cu o sursă de 350W, oferind astfel suficientă putere pentru alți consumatori suplimentari cum ar fi un CD-Writer și unul sau mai multe hard disk-uri. 512MB DDR asigură o bună funcționare și în cazul celor mai pretențioase jocuri aparute de curând pe piață (cum ar fi Unreal Tournament 2003). Sistemul a venit la testare cu licența Windows XP

### Home Edition.

### CONSTRUCȚIE

Cablurile sunt aranjate bine, iar interiorul este destul de spațios, oferind o ventilație bună.

### PERFORMANȚE

Performanțele nu se ridică la nivelul sistemelor cu Pentium4 dar în același timp și prețul este mai mic. Scorul obținut cu sistemul optimizat a fost de 9464 de puncte în 3DMark 2001 SE la rezoluția de 1024x768. Cu ajutorul unui overclocking al plăcii video am ajuns la aproape 10.000 de puncte în 3DMark 2001 SE. Placa video fiind un GeForce4 Ti4200 am putut să realizăm un overclocking stabil și se putea chiar mai mult. În aceeași notă pozitivă, sunetul obținut a fost deosebit și aceasta datorită boxelor Altec Lansing ATP4, care au o dinamică bună, și a plăcii de sunet Audigy Player.

### CONCLUZIE

Nu este cel mai performant sistem dintre cele testate, dar prețul mai mic și dotările bune sunt avantaje pentru persoanele care nu dispun de mulți bani. De menționat mai este și faptul că placa video suportă un overclocking stabil, ceea ce conduce la un câștig important de performanță.



### Detalii tehnice

- Placă de bază ABIT IX7-333, ATA133
- Placă video Leadtek WinFast A250LE TD MyVIVO
- Placă de sunet Sound Audigy
- Procesor AMD XP 2000+
- Memorie 512 DDR PC 2700 PQJ
- Cooler Titan D5TB
- DVD-ROM Sony 16x/48x
- HDD 60GB 7200 ATA 133 Maxtor
- FDD 1,44MB Panasonic
- Placă de rețea Fast Ethernet Realtek
- Carcasă midtower ATX 350W-KWE
- Sistem boxe Altec Lansing ATP4
- Joystick Wingman Twist Handle
- Tastatură 104 Taste Win 98 Kotink
- Mouse A4Tech optical PS/2
- Sistem de operare Windows XP Home Edition

### Rezultate teste default

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	9017
Quake 3 Arena (1024x768HQ) (fps)	65.5
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	181.1
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	120.18
Botmatch (fps)	50.12

### Rezultate teste optimizat

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	9464
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	69.1
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	186.2
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	128.61
Botmatch (fps)	48.890

### Rezultate teste overlocking

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	9991
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	78.1
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	189.4
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	135.24
Botmatch (fps)	49.07

1175\$ (+TVA)

## BRAVE BLACKLINE 62GI+X / PROCA

### DESPRE SISTEM

Sistemul de la Proca se află sub prețuri limitate pentru cel mai performant sistem încadrat în suma de 2000 de dolari. Cu toate acestea oricine și-ar dori 10650 de puncte în 3DMark 2001 SE. Însă construcția sistemului pe baza unui procesor AMD Athlon XP 2100+ nu a permis overlocking-ul.

### DOTĂRI

Sistemul a venit dotat cu o unitate DVD Samsung 16X și un CD-Writer Benq 48X/16X/48X ca unități optice de citire/scriere. Partea de sunet este reprezentată de o placă de sunet Audigy Player și un set de boxe Philips A2.610 cu o putere de 55W RMS. Sistemul de operare preinstalat este Windows XP Professional. Joystick-ul Thrustmaster Predator QZ-500 completează dotările multimedia ale sistemului. Lipsa mouse-ului și a tastaturii din dotare va scădea din nota finală. Capacitatea de 40GB a hard disk-ului ar putea fi insuficientă pentru anumiți utilizatori iar prețul unui hard disk de 60GB și chiar 80GB a scăzut foarte mult. Sunetul este redat cu ajutorul unei plăci de sunet Creative Audigy Player și al unui set de boxe Philips A2.610 cu o putere de 55W RMS.

### CONSTRUCȚIE

Deși carcasa este dotată cu o sursă de

350W care permite conectarea unor consumatori suplimentari (hard disk-uri, CD-ROM) spațiul disponibil în interior nu asigură o ventilație foarte bună, deși cablurile au fost aranjate pentru a limita cât mai puțin circulația aerului. Pentru construcția unui asemenea sistem ar fi fost mai potrivită o carcasă big tower.

### PERFORMANȚE

Sistemul a dat performanțe foarte bune, apropiate de cele ale unui Pentium4 la 2,4GHz. După optimizările făcute de noi am reușit să obținem în 3DMark 2001 SE un scor de 10650 de puncte. Deoarece nu am putut face overlocking la procesor, am recurs doar la placa video care s-a comportat foarte bine cu 40MHz în plus față de frecvența standard, pentru memorie și procesor, dar câștigul de performanță nu a fost mare. Calitățile plăcii de sunet Audigy Player puteau fi scoase mai bine în evidență cu ajutorul unui sistem de boxe mai performant.

### CONCLUZIE

Sistemul Brave reprezintă o alternativă foarte bună la sistemele cu procesoare Pentium4, oferind performanțe apropiate de acestea la un preț mai mic.



### Detalii tehnice

- Placă de bază AK35GT Shuttle
- Placă video GeForce4 Ti4600 Butterfly
- Placă sunet Audigy
- Procesor AMD XP 2100+
- Memorie 512MB DDR (Nanya)
- HDD Maxtor D740X 40GB/7200 RPM
- DVD-ROM Samsung 16X/48X
- CD-RW 48/16/48 Benq
- Cooler CPU TitanD5TB
- Cooler sistem
- FDD 1,44MB Sony
- Carcasă MIDI ATX cu sursa de 350W
- Sistem boxe Philips A2.610 55W RMS
- Joystick Thrustmaster Predator QZ-500
- Sistem de operare Windows XP Professional

### Rezultate teste default

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	10548
Quake 3 Arena (1024x768HQ) (fps)	80.3
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	204.7
UT 2003(demo) Flyby (fps)	141.01
Botmatch (fps)	55.31

### Rezultate teste optimizat

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	10650
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	80.9
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	207.5
UT 2003(demo) Flyby (fps)	142.28
Botmatch (fps)	56.25

### Rezultate teste overlocking

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	10737
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	81.1
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	208.1
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	143.40
Botmatch (fps)	56.27

1335\$ (TVA)

## SCS STAR / SISTEC

### DESPRE SISTEM

Este sistemul cu performanțele cele mai slabe deoarece procesorul folosit este un AthlonXP 1800+. În această situație nu se poate vorbi de cel mai performant sistem de 2000\$ dintre cele testate. Sistemul a venit pregătit cât se poate de bine pentru a obține performanțe bune. Setările driver-ului pentru placa video la partea Direct3D au fost puse pentru performanță maximă în detrimentul calității, astfel că aplicațiile nu au utilizat nici un fel de filtrare pentru texturi.

### DOTĂRI

Memoria de 512MB DDR Corsair cu radiatoare de răcire, hard disk-ul de 60GB IBM Deskstar și placa video GeForce4 MX460 Gainward sunt cele mai importante repere ale sistemului. Dotările multimedia se remarcă mai ales prin intermediul joystick-ului Logitech Wingman Force 3D, placa de sunet cu chipset C-Media fiind inferioară celorlalte plăci de sunet din sistemele venite la test. De remarcat că sistemul este dotat cu un cooler suplimentar pentru răcire. Sistemul nu a venit cu tastatura și mouse dar a venit cu manual de utilizare, ceea ce este o raritate pe la firmele din România. Sistemul a venit

dotat doar cu un CD-ROM Sony 52X, nemaiintrând în calcul o unitate DVD-Rom sau un CD-RW. Sistemul de operare preinstalat este Windows XP Home Edition cu Service Pack 1.

### CONSTRUCȚIE

Construcția sistemului este slabă, toate cablurile au fost lăsate în aer și nefixate.

### PERFORMANȚE

Optimizarea făcută de noi a fost adresată doar driver-ilor plăcii video, deoarece orice setare mai agresivă a memoriei a dus la instabilitatea sistemului, deși memoria utilizată este de calitate. La driverii plăcii video am setat raportul viteză/calitate la mijloc (blend) pentru a obține totuși un nivel minim de filtrare. Performanțele obținute în mod optimizat au fost de 6429 de puncte în 3DMark 2001SE la rezoluția de 1024x768. Pentru overlocking am folosit doar placa video, ridicând frecvența procesorului la 310MHz și a memoriei la 590MHz. În acest caz performanțele au crescut la 6562 puncte în 3DMark, ceea ce înseamnă un câștig insesizabil în jocuri.

### CONCLUZIE

Un sistem cu performanțe suficiente de bune dar care nu se adresează nici pe departe gamer-ului cu pretenții.



### Detalii tehnice

- Placă de bază K7VTA3/KT333 RAID ECS
- Placă Video GeForce4 MX460 Gainward
- Placă sunet CMedia SafeWay
- Procesor AMD XP 1800+
- Memorie 512MB DDR Corsair
- CD-ROM Sony 52X
- HDD IBM Deskstar 60GB 7200RPM
- Cooler CPU Silence
- Cooler suplimentar sistem Iceberg
- FDD 1,44MB
- Carcasă MIDI ATX cu sursa de 350W
- Joystick Wingman Force 3D, Logitech
- Boxe 4.1 E Power 720W P.M.P.O.
- Manual de utilizare sistem în limba română
- Sistem de operare Windows XP Home Edition + Service Pack 1

### Rezultate teste default

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	6466
Quake 3 Arena (1024x768HQ) (fps)	63
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	148.9
UT 2003(demo) Flyby (fps)	97.73
Botmatch (fps)	47.54

### Rezultate teste optimizat

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	6429
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	63
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	148.7
UT 2003(demo) Flyby (fps)	93.54
Botmatch (fps)	47.12

### Rezultate teste overlocking

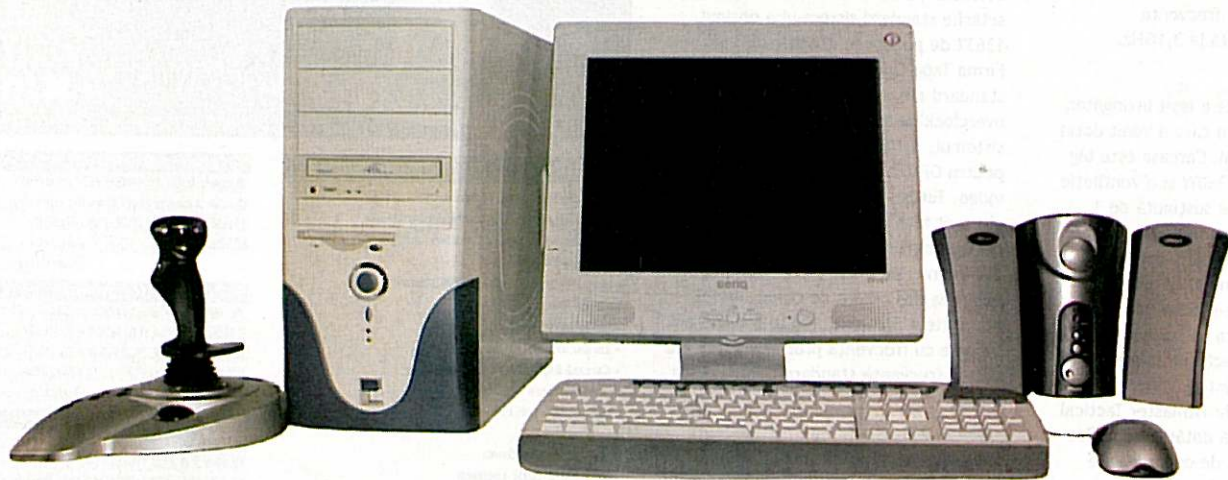
3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	6562
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	66.3
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	153.7
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	98.17
Botmatch (fps)	47.44

795.6\$ (TVA)

Bazează-te pe un prieten  
de încredere!



Ciobănesc românesc mioritic.



**BlackLine**

**BlueLine**

 **BRAVE**

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

**ProCA**  
Microsoft  
**System Builder**  
Program Member 2002



Str. Turturelelor 52, tel/fax (021) 323.82.00  
[www.proca.ro](http://www.proca.ro)

# ATLANTIS PREMIUM / TAPE COMPUTER

## DESPRE SISTEM

Este cel mai rapid dintre toate sistemele testate și cu toate acestea firma Tape Computer ne-a livrat sistemul deja overclock-at. Sistemul are la bază un procesor Pentium4 la 2,8GHz și o placă video Abit Siluro GeForce4 Ti4600, ceea ce l-a făcut să obțină nota cea mai mare la performanță. Sistemul a dat dovadă de stabilitate, neridicând nici o problemă cu frecvența procesorului ridicată la 3,1GHz.

## DOTĂRI

Deși la performanțe a ieșit învingător, este singurul sistem care a venit dotat doar cu 256MB RAM. Carcasa este big tower cu sursa de 360W și o ventilație internă foarte bună susținută de 3 ventilatoare suplimentare de răcire. Este dotat cu 2 hard disk-uri (IBM Deskstar 80GB) conectate prin RAID. Tastatura și mouse-ul sunt cu conectori USB deoarece placa de bază Abit IT7 MAX nu dispune decât de conectori USB și FireWire. Un joystick Thrustmaster Afterburner II și Thrustmaster Tactical Board completează dotările specifice jocurilor. Sistemul de operare este Windows XP Professional.

## CONSTRUCȚIE

Construcția sistemului este deosebită pentru că deși în carcasă sunt montate

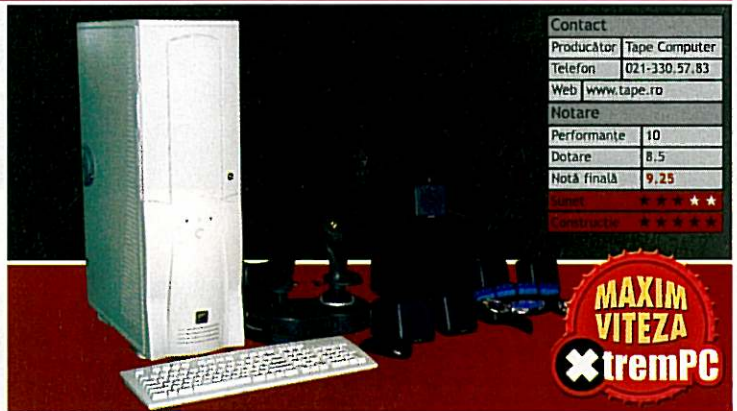
un DVD-ROM, un CD-RW și două harddisk-uri, folosirea cablurilor IDE rotunde nu obturează totuși circulația aerului în interiorul acesteia. Toate cablurile au fost fixate de părțile metalice ale carcasei.

## PERFORMANȚE

Folosirea procesorului Pentium4 la 2,8GHz a mărit distanța față de celelalte sisteme deoarece chiar și la setările standard sistem-ul a obținut 13632 de puncte în 3DMark 2001 SE. Firma Tape Computer a ținut ca setările standard ale sistemului să fie în overclocking așa cum ne-a fost livrat sistemul, 3,1GHz procesorul, 315MHz pentru GPU și 690MHz pentru memoria video. Totuși, aceasta nu este un lucru obișnuit față de ceilalți concurenți, livrarea sistemului cu overclocking făcut nefiind nici pe piață o practică întâlnită sau prea des cerută de client. Astfel, rezultatele "default" noi le considerăm pe cele cu frecvența procesorului la 2.8 GHz și frecvențe standard pentru placa video.

## CONCLUZIE

Este un sistem în care puteți avea încredere, deoarece, din moment ce funcționează stabil la overclocking, sigur va funcționa stabil și în mod normal. Are performanțe deosebite.



Contact	
Producător	Tape Computer
Telefon	021-330.57.83
Web	www.tape.ro
Notare	
Performanțe	10
Dotare	8,5
Notă finală	9,25
★★★★★	
Construcție	
★★★★★	



## Detalii tehnice

- Placă de bază Abit IT7 Max
- Placă video Svga 128MB Abit Siluro Ti4600
- Placă de sunet Sound Creative Audigy
- Procesor P4 2,8GHz
- Memorie DDR 256MB PC 3200 Mushkin
- CD-RW Teac 40x/12x/48x
- DVD-ROM Pioneer 16x
- 2xHDD IBM (80GB) Raid
- Carcasă Big Tower 360W Chieftec
- 3 ventilatoare suplimentare
- Fax modem 56K intern
- LAN onboard
- Tastatură USB Qtronix
- Mouse USB Optic Logitech
- Joystick Afterburner II Thrustmaster
- Tactical Board Thrustmaster
- Sistem de boxe Philips A2.610
- Sistem de operare Windows XP Professional

## Rezultate teste default

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	13.632
Quake 3 Arena (1024x768HQ) (fps)	261.9
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	84.2
UT 2003(demo) Flyby (fps)	175.52
Botmatch (fps)	69.80

## Rezultate teste optimizat

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	13.632
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	261.9
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	84.2
UT 2003(demo) Flyby (fps)	175.52
Botmatch (fps)	69.80

## Rezultate teste overclocking

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	14.877
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	287.7
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	88.9
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	188.87
Botmatch (fps)	77.20

1992\$ (TVA)

# GAMESPRO / ULTRAPRO

## DESPRE SISTEM

Sistemul Games Pro are la bază procesorul Pentium4 la 2,40GHz și o placă de bază Gigabyte GA 8IEXP. Este singurul sistem dotat cu 1GB RAM, cantitate care, deși nu este utilizată în totalitate de jocurile existente pe piață acum, poate fi utilă altor aplicații multimedia care necesită multă memorie.

## DOTĂRI

Sistemul este foarte bine dotat, atât din punct de vedere al componentelor, cât și pentru jocuri, în sprijinul celor din urmă venind mai ales Joystick-ul F33D și volanul Thrustmaster Force Feedback GT. Partea de sunet este alcătuită din două componente de calitate reprezentate de placa de sunet Audigy Player și de boxele Altec Lansing ATP4. Drive-ul combo LG GCC4120 este binevenit deoarece ajută la economisirea spațiului disponibil în carcasă și a puterii consumate din sursă (300W). Pentru conectarea la Internet sistemul este dotat cu un fax-modem extern US Robotics. Placa video Leadtek WinFast A250LE TD MyViVO oferă mari posibilități de overclocking.

## CONSTRUCȚIE

Sistemul este foarte bine organizat în interior, cablurile sunt grupate și fixate de părțile metalice ale carcasei. Deși ventilația sistemului în interior este bună, odată cu montarea altor device-uri răcirea ar putea deveni insuficientă din cauza dimensiunilor mai mici ale carcasei care este de tip midi tower.

## PERFORMANȚE

Performanțele sunt foarte bune, mai ales că folosește o placă video rapidă (GeForce4 Ti4600). Pentru optimizare nu s-au putut face multe modificări deoarece acestea erau deja făcute, în BIOS existând opțiuni predefinite ale memoriei pentru "normal" și "optimizat". Performanțele obținute cu sistemul optimizat au indicat un scor de 1936 de puncte în 3DMark 2001 SE. Sistemul a permis însă un overclocking stabil. Prin urmare creșterea frecvenței procesorului la 2,53GHz și ridicarea frecvențelor de funcționare a plăcii video (315MHz procesor, 670MHz memorie) au dus la obținerea celor 12430 de puncte în 3DMark 2001 SE la rezoluția de 1024x768 fără să apară erori sau blocări ale sistemului.

## CONCLUZIE

Un sistem rapid la un preț moderat



Contact	
Producător	UltraPro
Telefon	021-211.70.90
Web	www.ultrapro.ro
Notare	
Performanțe	8,5
Dotare	8,5
Notă finală	8,5
★★★★★	
Construcție	
★★★★★	

## Detalii tehnice

- Placă de bază Gigabyte GA 8IEXP
- Placă video Leadtek WinFast A250Ultra TD MyViVO
- Placă sunet Audigy Player
- Procesor Pentium4 2.40GHz
- Memorie 1GB PQI
- Combo LG GCC4120
- HDD IBM Deskstar 120GXP 80GB
- Cooler CPU Titan W5TB
- FDD 1,44MB Nec
- Carcasă MIDI ATX P4 300W
- Fax modem 56K Extern US Robotics
- Sistem boxe Altec Lansing ATP4
- Joystick Genius F33D
- Volan Thrustmaster Force Feedback GT
- Tastatură Chicony KB 9900 P/2
- Mouse A4Tech SWW -35
- Sistem de operare WindowsXP Home +SP1

## Rezultate teste default

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	11868
Quake 3 Arena (1024x768HQ) (fps)	82.6
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	229.1
UT 2003(demo) Flyby (fps)	150.22
Botmatch (fps)	57.26

## Rezultate teste optimizat

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	11936
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	82.8
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	229.8
UT 2003(demo) Flyby (fps)	150.71
Botmatch (fps)	57.30

## Rezultate teste overclocking

3DMark 2001 SE (1024x768) (puncte)	12430
Quake 3 Arena (1024x768 HQ) (fps)	86.5
Serious Sam SE (1024x768 HQ) (fps)	235.3
UT 2003 (demo) Flyby (fps)	157.88
Botmatch (fps)	56.44

1397\$ (TVA)



093.318.408

# IMOBILIARE

**CEDEZ** cameră cu dependințe, ultracentral, contra **cameră AIPTEK**. Urgent! Telefon 021 / 224.03.33.

VÂND apartament 2 camere decomandat, împunat...

SOCIETAT  
de constru  
turi, chitu  
interesate  
laborare  
Postelnic  
092.660.

CAUT p



**AIPTEK**  
MegaCam



**AIPTEK**  
PenCam Voice

**AIPTEK**  
Pocket DV  
VGA



DEPOZITUL DE CALCULATORARE

**București (1)**  
Str. Știrbei Vodă nr. 172  
Tel: 021 / 221.73.77  
stirbei@depozituldecalculoare.ro  
www.itshop.ro

**București (2)**  
Bd. Decebal nr. 18  
Tel: 021 / 326.57.33  
decebal@depozituldecalculoare.ro  
www.itshop.ro

**Brașov**  
Tel: 0268 / 470.019  
brasov@depozituldecalculoare.ro

**Călărași**  
Tel: 0242 / 333.624  
calarasi@depozituldecalculoare.ro

**Pitești**  
Tel: 0248 / 216.699  
pitesti@depozituldecalculoare.ro



# Adevărul despre KT400

**LA** scurt timp de la lansarea celui mai recent chipset pentru platforma Socket A, VIA a renunțat la specificațiile pentru suportul memoriei DDR400 din cauza numeroaselor incompatibilități cu acest tip de memorie. Vina pentru aceste probleme nu o poartă VIA deoarece DDR400 nu are încă certificarea JEDEC iar producătorii de memorii nu dau specificații exacte. Totuși KT400 aduce o serie de îmbunătățiri și un plus de performanță în aplicații așa cum vom vedea în continuare.

## CONCLUZII

Numele chipset-ului KT400 poate crea confuzii deoarece ne duce cu gândul la memoria DDR400 dar din păcate suportul este numai pentru DDR333. Toate plăcile de bază din acest test oferă posibilitatea de setare a memoriei la 2x200MHz (DDR400) dar rezultatele în teste au fost mai mici (cu până la 2%) sau egale cu cele obținute la 2x166MHz (DDR333). După acest experiment nu mai este o enigmă de ce au renunțat momentan atât VIA cât și SIS la suportul pentru DDR400. Deși aplicațiile din prezent nu au nevoie de o magistrală așa mare precum cea oferită de AGP 8X, jocurile din viitorul apropiat vor profita din plin de această tehnologie (așa cum va fi în cazul lui Doom 3 ce va avea texturi de minim 64MB și va fi disponibil la jumătatea anului viitor). Citiți în următoarele pagini despre 5 implementări ale chipset-ului KT400 realizate de Gigabyte GA-7VAXP, ASUS A7V8X, Chaintech 7VJL Deluxe, DFI AD77 Infinity și nu în ultimul rând Soltek SL-75FRV.

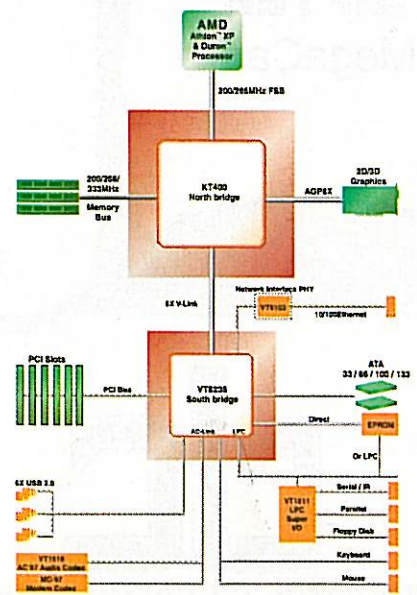
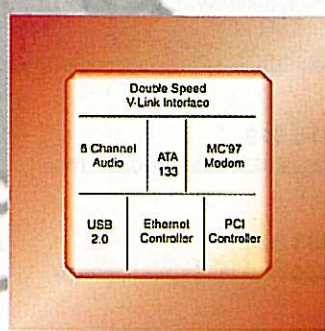
5 plăci de bază vor demonstra performanțele aduse de chipset-ul KT400

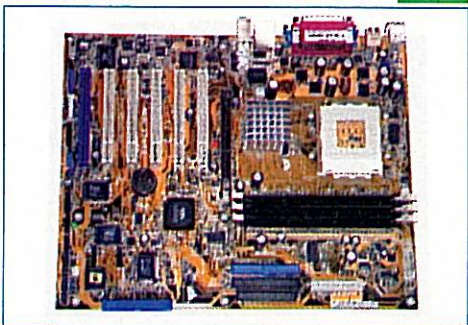
## CE ADUCE NOU KT400?

Una din noutăți este interconectarea dintre Northbridge și Southbridge ce se realizează prin noua tehnologie "8X V-Link", dispărând astfel limitarea de 133MHz din vechile chipset-uri (așa numitul PCI bottleneck). Astfel magistrala PCI ce era folosită pentru comunicarea inter-chip este eliberată pentru periferice iar VIA 8X V-Link oferă acum o lățime de bandă de 533MHz. A doua noutate o reprezintă introducerea AGP 8X. Noul Southbridge VT8235 aduce suport nativ pentru USB 2.0 și ATA 133.

## TEHNOLOGII NOI, PERFORMANȚE MAI MARI?

Am testat cu ajutorul plăcii de bază DFI AD 77 Infinity (prin dezactivarea din BIOS a opțiunii V-Link) ce influență are în aplicații această tehnologie și am constatat în 3DMark2001 SE o creștere a performanțelor cu 3%. VIA anunță pe site-ul oficial o creștere de performanță de 5% în Quake3 a chipset-ului KT400 față de KT333 dar în practică se observă în primul rând cât de mult contează modul în care este integrat chipset-ul pe placa de bază. De specificațiile AGP 3.0 pot beneficia plăcile video cu suport AGP 8X (cum ar fi Radeon 9700) iar transferul maxim de date poate atinge o viteză teoretică de 2.1GB/s. USB 2.0 are o rată de transfer de 480Mb/s, adică de 40 ori mai mare decât USB 1.1 fiind compatibil în același timp cu perifericele ce suportă doar USB 1.1. Chiar dacă salturile de performanță nu sunt spectaculoase, ele sunt însă suficiente pentru a schimba ierarhia primelor locuri din clasamentul soluțiilor Socket A. Chiar dacă poate părea doar o găselniță de marketing, chipset-ul KT400 oferă o performanță superioară lui KT333. Dacă aceasta și merită, vedeți în teste!



**AMD** ASUS A7V8XNOUL LIDER  
AL CLASAMENTULUI

Pret	167.24\$
Producător	ASUS
Distribuitor	Romsoft
Telefon	021-224.03.33
Web	www.romsoft.ro

## Layout și dotări

Doritorii de overclocking vor fi aproape mulțumiți cu opțiunile aflate în BIOS dar lipsa divizorilor PCI/AGP vor împiedica efectuarea unor setări agresive fără a pune în pericol celelalte componente din sistem. Chiar dacă în BIOS putem seta voltajul pentru procesor, memorie și AGP, pe placă se află și jumperi de setare a voltajului pentru tastatură și USB.

## Overclocking

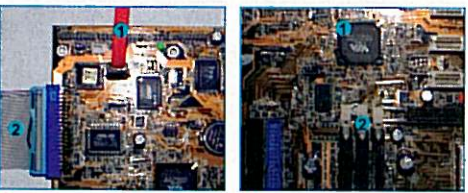
ASUS A7V8X a obținut la dotări cea mai mare notă din clasamentul soluțiilor Socket A. Avem la dispoziție 6 porturi USB 2.0, 2 FireWire și lan-on-board. Pentru RAID avem un singur conector care poate fi folosit pentru a crea o matrice de două HDD-uri în modurile 0 sau 1. Nici tehnologia Serial ATA nu lipsește de pe A7V8X iar în imagini puteți observa ce ergonomice sunt aceste cabluri (performanțele Serial ATA 150 le vom testa imediat ce va fi disponibil un HDD cu acest tip de interfață). Accesul la memorii este imposibil în situația în care placa video este deja montată, dar dacă nu faceți parte dintre cei ce umblă mai tot timpul prin carcasa calculatorului această problemă nu o să vă deranjeze.

## Performanțe

Dacă facem o comparație cu ASUS A7V333 bazată pe KT333 vom constata un salt de 0.009 puncte în jocuri și 0.017 puncte în teste sintactice. Aceste rezultate foarte bune împreună cu dotarea excelentă au adus plăcii ASUS A7V8X un meritat loc 1 în clasamentul soluțiilor Socket A.

## Concluzie

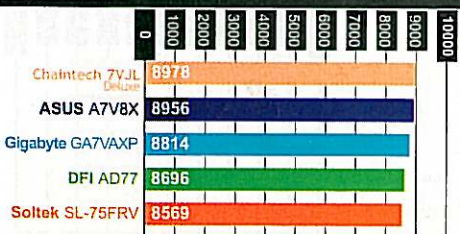
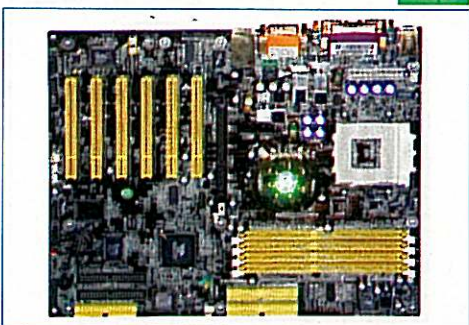
În acest moment soluția ASUS A7V8X este cea mai bună alegere dacă luăm în calcul performanțele și dotarea excelentă. Pentru cei ce țin cont de calitate și nu de bani această placă este o alegere inspirată.

Performanțe jocuri: 0.714 • Performanțe sintactice: 0.762 • Dotări: 0.06 **1.537**

1 Conectarea Serial ATA  
2 Conectarea RAID

1 Southbridge VT8235  
2 DIMM-uri și slot AGP

## 3DMark2001

**AMD** CHAINTECH 7VJL DELUXEBUNDLE DE EXCEPTIE  
DATORAT SERIEI APOGEE

Pret	N/A
Producător	Chaintech
Distribuitor	ASBIS / Comrace
Telefon	www.asbis.ro / www.comrace.ro
Web	021-224.05.11 / 021-321.18.18

## Layout și dotări

Varianta Deluxe a plăcii Chaintech 7VJL se deosebește de modelul anterior doar prin chipset. În afară de condensatorii prea apropiați de socket, layout-ul nu pune probleme la instalare. În cutia foarte aspectuoasă și de dimensiuni apreciabile se află cabluri rotunde, căști „Body Theater” ce utilizează tehnologia XeaR și C3D, front panel-ul CBox (cu ajutorul căruia beneficiem de un acces facil la 4 porturi USB 2.0 și 2 mufe audio pentru căști și microfon), un manual și 4 CD-uri ce conțin un bogat pachet software.

## Overclocking

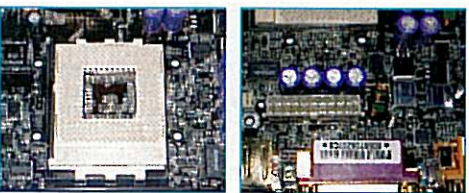
Cu toate că nu dispune de divizori PCI/AGP Chaintech 7VJL Deluxe s-a comportat bine în testele de overclocking din punct de vedere al stabilității. În BIOS avem setări de voltaj pentru procesor (între 1.775V și 2.200V pas de 0.025V), AGP, memorie și chiar pentru chipset. Din păcate în urma overclocking-ului nu a avut loc un salt mare de performanță astfel încât este de preferat în acest caz să nu recurgem la overclocking.

## Performanțe

Performanțele nu au fost cu mult mai mari față de Chaintech 7VJL (chipset KT333) iar nota finală este cea mai bună dovadă, diferența fiind de numai 0.002 puncte. Un aspect interesant este că această diferență este dată de testele sintactice ce au profitat mai mult decât jocurile de noua interconectare dintre Northbridge și Southbridge.

## Concluzie

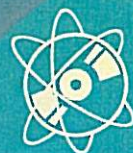
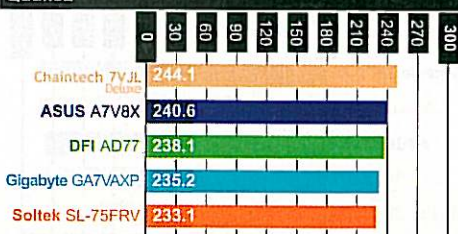
Chaintech 7VJL Deluxe s-a clasat pe locul doi în clasamentul soluțiilor Socket A, cu o notă mai mare decât sora ei mai mică bazată pe chipset-ul KT333. Deoarece jocurile actuale nu folosesc facilitățile aduse de KT400, singurele rezultate unde se observă modificări sunt în testele sintactice.

Performanțe jocuri: 0.720 • Performanțe sintactice: 0.767 • Dotări: 0.048 **1.535**

Socket-ul permite folosirea coolere-lor mari

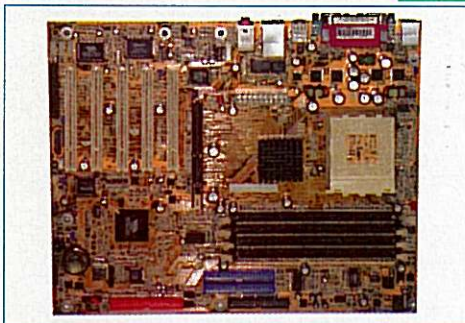
Accesul la mufa de alimentare este dificil

## Quake2

MC&CD MEDIA  
www.ergona-mccd.ro

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

## AMD DFI AD77 INFINITY FACEM OVERCLOCKING LA CHIPSET?



Pret	106\$
Producator	DFI
Distribuator	Tape Computer
Telefon	021-330.57.83
Web	www.tape.ro

### Layout și dotări

DFI AD77 nu se remarcă printr-un aspect deosebit PCB-ului și sloturile având culori clasice și sobre. Nici chipset-ul nu se bucură de un cooler atractiv, un simplu radiator fiind considerat suficient pentru a asigura răcirea chipset-ului KT400. Layout-ul este bine gândit și doar cei cu plăci video GeForce4 Ti4200 vor întâmpina dificultăți din cauza poziției conectorilor IDE și RAID. Cei ce nu au nevoie de RAID, FireWire și Serial ATA au la dispoziție o variantă a acestei plăci numite AD77 PRO ce nu are aceste dotări.

### Overclocking

În BIOS întâlnim opțiunea de mărire a voltajului chipset-ului. Am efectuat o serie de teste cu toate valorile disponibile (1.6V, 1.7V și 1.8V) dar nu am constatat nici o îmbunătățire din punct de vedere al performanțelor sau stabilității în overclocking. Chiar dacă am fi constat un avantaj din mărirea voltajului, aceasta nu ar fi fost indicată deoarece chipset-ul nu este dotat cu răcire activă.

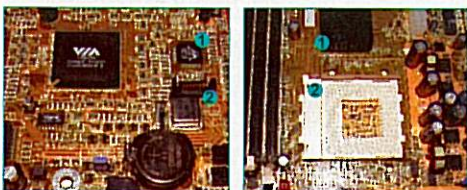
### Performanțe

Performanțele au făcut posibil un salt important pentru DFI în clasamentul de Socket A. AD77 Infinity s-a dovedit cu 2.30% mai bună decât AD76 cu chipset KT333 (testată în numărul trecut al XtremPC) dar câștigul a fost dat de dotările mai bune și sporului de performanță înregistrat în testele sintetice. În jocuri evoluția KT400 a fost aproape identică cu KT333, rezultatul din 3DMark2001 SE fiind chiar mai mic.

### Concluzie

DFI a oferit mereu plăci de bază echilibrate și fiabile în timp, ceea ce contează mai mult decât performanțele. DFI AD77 Infinity oferă un raport excelent între dotări, performanțe și preț, fiind o alegere potrivită pentru cei ce doresc stabilitate înainte de toate.

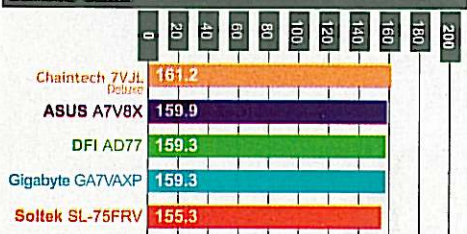
Performanțe jocuri: 0.704 • Performanțe sintetice: 0.754 • Dotări: 0.056 **1.514**



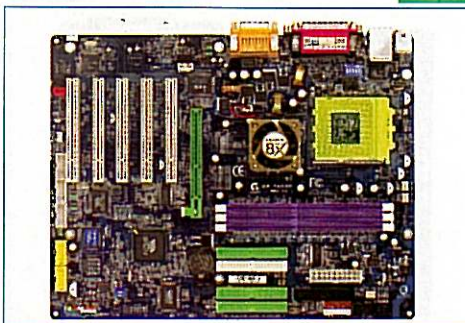
1 Chipset Marvell 8818030  
2 Conector Serial ATA

1 Radiator chipset KT400  
2 Socket A

### Serious Sam2



## AMD GIGABYTE GA-7VXP CEA MAI BUNA IMPLEMENTARE A CHIPSET-ului KT400



Pret	113\$
Producator	Gigabyte
Distribuator	UltraPro
Telefon	021-211.70.90
Web	www.ultrapro.ro

### Layout și dotări

Layout-ul este aproape identic cu cel al plăcii GA-7VRXP (testată în XtremPC numărul 32), diferența fiind doar trecerea la chipset-ul KT400 și înlocuirea sunetului Creative CT5880 cu Realtek ALC 650. Montarea cooler-ului este o operație delicată din cauza unui condensator amplasat prea aproape de socket. Gigabyte a ales pentru GA-7VXP culori puțin surprinzătoare pentru slotul AGP și pentru socket așa cum puteți observa din imagini. GA-7VXP dispune de o dotare foarte bună: USB 2.0, FireWire, lan-on-board, RAID.

### Overclocking

În overclocking GA-7VXP s-a blocat imediat după testul de memorie cu FSB 143MHz iar la următoarea pomire frecvența și voltajul procesorului au fost schimbate automat cu valorile precedente, foarte util în cazul unui overclocking nereușit. Toate testele au rulat bine cu FSB-ul de 139MHz.

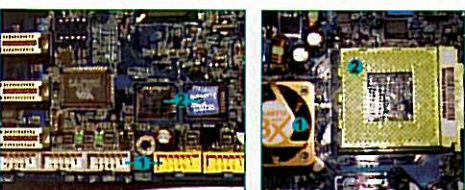
### Performanțe

Prin trecerea la KT400, GA-7VXP a câștigat cel mai mult la capitolul performanță dintre toate participante la acest test. Dacă în cazul Chaintech câștigul a fost de doar 0.003, Gigabyte reușește un salt semnificativ de 0.024 puncte clasându-se pe un loc foarte bun în clasamentul soluțiilor Socket A. Placa a rulat stabil cu ambele module de memorie DDR400 Mushkin și KingMax dar rezultatele în jocuri au fost mai mici deoarece frecvența de 200x2MHz împiedică folosirea setărilor 2-2-2.

### Concluzie

GA-7VXP reprezintă cea mai reușită implementare a chipset-ului KT400 de până acum. Nota pentru dotări ar fi fost cea mai mare din top dacă ar fi beneficiat în continuare de sunetul Creative CT5880 și ar fi implementat tehnologia Serial ATA.

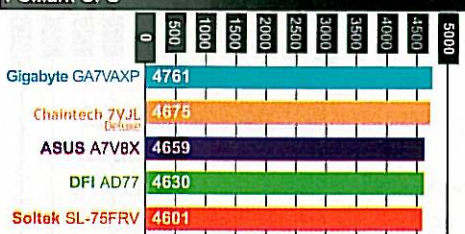
Performanțe jocuri: 0.704 • Performanțe sintetice: 0.760 • Dotări: 0.056 **1.520**



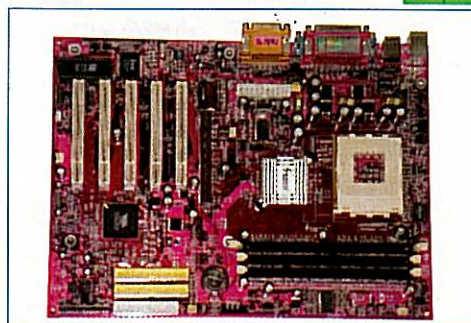
1 USB 2.0 și FireWire  
2 Dual BIOS

1 Cooler chipset KT400  
2 Socket A

### PCMark CPU



## AMD SOLTEK SL-75FRV ATHLON XP PROTEJAT CU ABS IIO



Pret	N/A
Producator	Soltek
Distribuator	Romsoft / ProCa
Telefon	021-224.03.33 / 021-323.82.00
Web	www.romsoft.ro / www.proca.ro

### Layout și dotări

SL-75FRV face parte din familia de plăci de bază „Purple Ray” ce se evidențiază în primul rând prin culoarea mov a PCB-ului. Comparativ cu celelalte participante la test dotarea nu este foarte bună dar în schimb stabilitatea este excelentă în overclocking. Performanțele bune compensează însă acest aspect. Layout-ul este bine gândit: placa video nu încurcă accesul la memorie iar socketul este excelent amplasat. Din manual aflăm că suportul pentru memoria DDR400 este garantat doar pentru modulele testate de Soltek. Numele modulelor ce au trecut de această verificare sunt afișate pe site-ul oficial Soltek (<http://www1.soltek.com.tw/English/home/01.htm>). Software-ul însoțitor conține driveri și 5 programe utilitare.

### Overclocking

ABS II (Anti-Burn Shield II) reprezintă o protecție la supraîncălzire pentru procesoarele Athlon XP (acestea având încorporate o diodă termică ce comunică temperatura procesorului). În urma unui overclocking cu FSB 143 (voltaj procesor 1.800V) sistemul a rulat stabil și am câștigat 5fps în Quake 3.

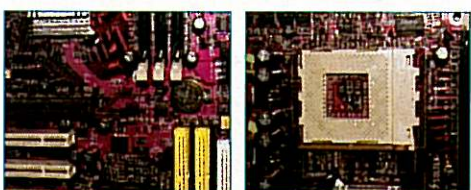
### Performanțe

SL-75FRV a pornit fără nici o problemă cu memoria DDR400 (CAS 2.5) dar performanțele nu au avut parte de îmbunătățiri, mai ales că setată pe DDR333 a rulat fără probleme cu CAS 2. Așa cum puteți observa din tabelul de la sfârșitul acestui articol SL-75FRV nu a reușit să depășească celelalte soluții KT400 dar rezultatele sunt onorabile.

### Concluzie

Punctele forte ale plăcii SL-75FRV sunt overclocking-ul, software-ul și layout-ul foarte bun. Este o opțiune excelentă pentru cei ce doresc un upgrade la KT400.

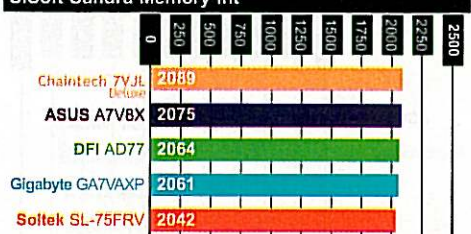
Performanțe jocuri: 0.707 • Performanțe sintetice: 0.758 • Dotări: 0.024 **1.489**



Placa video nu încurcă accesul la memorii

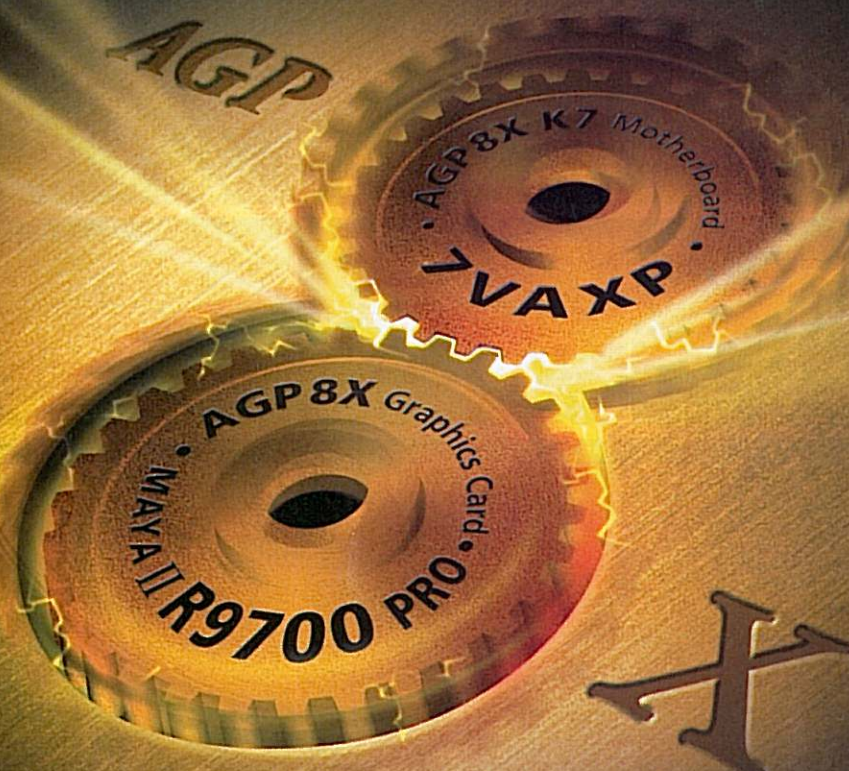
Socket-ul este bine poziționat pentru montarea unui cooler mare

### SiSoft Sandra Memory Int



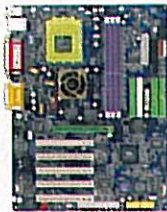
# The Perfect Match!

to **Gear UP** your system




## GA-7VAXP VIA KT400/8235 Chipset

- \* Socket A for AMD Athlon XP/ Athlon /Duron processors
- \* World leading DDR 400 memory support for recommended memory modules
- \* Superb bandwidth AGP8X graphic interface
- \* Provides 6 high-speed USB 2.0 ports / 3 IEEE 1394 ports
- \* Promise advanced ATA 133 RAID 0,1 support
- \* Integrated high quality 6 channels AC97 audio
- \* Integrated Ethernet 10/100Mb LAN on board
- \* Round corner PCB plate design for better durability
- \* GIGABYTE patented DualBIOS technology
- \* Rich in overclocking features
- \* Support thermal over temp protection



## R9700 Pro



- \* Powered by RADEON 9700 Pro Visual Process
- \* Superb bandwidth AGP 8X graphic interface
- \* First to fully support DirectX 9.0
- \* First 8-pixel pipeline architecture
- \* All new 256-bit memory Interface
- \* First to use pixel shades to accelerate video
- \* 128MB DDR memory accelerates the latest 3D games
- \* DVI-I and TV-Out connector supported



## P4 Titan 667 series GA-8PE667 Ultra Intel 845PE Chipset

- \* Supports socket 478 Intel Pentium 4 processor 3GHz or above
- \* Enhance system performances with latest and fastest upcoming DDR memory support
- \* Provides 10 USB 2.0 ports for high-speed connectivity
- \* Promise IDE RAID 0,1 function plus Ultra ATA 133 support
- \* Intel Pro100 VE Network Connection
- \* GIGABYTE patented DualBIOS technology design prevent BIOS from virus attack
- \* Integrated high quality 6 channels AC97 audio with 8P-DIF OUT function
- \* Gigabyte unique EZ-Fix AGP 4x and memory DIMM slot with Antiburn design
- \* Round corner PCB plate design for better durability
- \* Rich in overclocking features via BIOS settings



For more information, please call our distributors:



Caro Group srl  
Tel: +4021-3137109,  
3137110, 31371111  
http://www.caro.ro



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



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



K Tech Electronics  
Tel: 4021.224.45.35  
Fax: 4021.224.66.87  
http://www.ktech.ro  
www.ultapro.ro



Taiwan Symbol of Excellence  
1998-2002  
5 Year in a row



Upgrade Your Life™ [www.gigabyte.com.tw](http://www.gigabyte.com.tw)

**GIGABYTE**™  
TECHNOLOGY

	ASUS A7V8X	Chaintech CT-7VJL Deluxe	DFI AD77 Infinity	Gigabyte GA-7VAXP	Soltek SL-75FRV	Chaintech CT-7VJL	Abit NV7-133R
<b>Detalii tehnice</b>							
Chipset	KT400	KT400	KT400	KT400	KT400	KT333	nForce415
FSB	333/266/200	333/266/200	333/266/200	333/266/200	333/266/200	266/200	266/200
AGP/PCI/ISA	1(8X)/6/0	1(8X)/6/0	1(8X)/5/0	1(8X)/5/0	1(8X)/5/0	1/6/0	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0	0/0/0	0/1/0	0/0/0	0/0/0	0/0/0	0/0/0
Tip Memorie	DDR400/333/266/200	DDR400/333/266/200	DDR400/333/266/200	DDR400/333/266/200	DDR400/333/266/200	DDR333/266/200	DDR200/266
Memorie maxima	3GB (3DIMM)	4GB (4DIMM)	4GB (4DIMM)	3GB (3DIMM)	4GB (3DIMM)	3GB (3DIMM)	1.5GB (3DIMM)
USB 1.1 / 2.0	0/0 / 6/6	2/0 / 4/6	0/0 / 6/6	0/0 / 6/6	0/0 / 2/6	2/2 / 4/6	6/8 / -
Northbridge	KT400	KT400	KT400	KT400	KT400	KT333	nForce415
Southbridge	VT8235	VT8235	VT8235CD	VT8235	VT8235CD	VT8253	MCP-D
ATA	133/100/66	133/100/66	133/100/66	133/100/66	133/100/66	133/100	133/100/66
Audio	Realtek ALC 650	CMedia 8738	Realtek ALC650	ALC650	Realtek ALC650	CMI8738 6ch	nVIDIA Codec 5.1
RAID	PDC 20376	<input type="checkbox"/>	HighPoint HPT371	PDC20276	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Extra	Serial ATA, S/PDIF intrare/iesire, FireWire, lan-on-board,	BodyTheater, round cable, lan-on-board, conectori Smart Card Reader	2 FireWire, Serial ATA	FireWire, lan-on-board RTL8100BL	Anti-burn Shield II	BodyTheater, lan-on-board, CBox, round cable, SmartCard, Reader	ZUSB 2.0, placă rețea, SP/DIF, input/output

**Overclocking**

Modificare FSB	100-227	100-250	100-165	100-200	100-200	100-250	100-200
Multiplicator	5x-22.5x	5x-18x	<input type="checkbox"/>	5X-12.5X	5X-18X	6X-12X	<input type="checkbox"/>
Voltaaj procesor	1.750V-1.850V (pas de 0.025V)	1.775V-2.200V	1.100V - 2.000V	+5%,+7.5%,10%	1.100V-1.850V	1.775V-2.000V	+3%
Voltaaj AGP	1.5v - 1.8V (pas de 0.1V)	1.6V-2.2V	1.5V-1.80V	+0.1V,+0.2V,+0.3V	1.6V, 1.7V	1.65, 1.80, 1.95V	<input type="checkbox"/>
Voltaaj DIMM	DDR 2.55V-2.85V (pas de 0.05V)	2.6V-3.2V	2.63V	+0.1V,+0.2V,+0.3V	+0.1V,+0.2V,+0.3V	2.65, 2.80, 2.95V	<input type="checkbox"/>
Setări BIOS / Jumperi / Dipswitch	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>

**Rezultate teste**

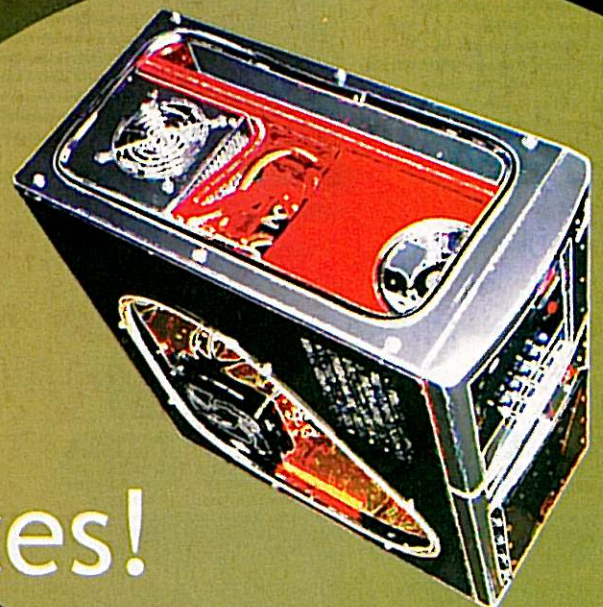
Quake 3 (640x480)	240.6	244.1	238.1	235.2	233.1	243.8	231.6
Serious Sam (640x480)	159.9	161.2	159.3	159.3	155.3	161	155
3DMark 2001 SE (640x480)	8956	8978	8696	8814	8569	8980	8628
SiSoft Sandra Mem. Int	2075	2089	2064	2061	2042	2082	1872
SiSoft Sandra Mem. Float	1987	2083	1951	1964	1916	1991	1817
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	4230	4255	4214	4262	4199	4255	4243
SiSoft Sandra CPU Whetstone	2125	2128	2115	2134	2123	2134	2126
SiSoft Sandra Disk	27527	26566	25985	26589	25586	26540	25291
PC Mark2002 CPU	4659	4675	4630	4761	4601	4677	4678
PC Mark2002 Memorie	3252	3247	3216	3171	3066	3290	3181

# Ai cel mai arătos sistem?

## Demonstrează că ești dotat!

Trimite pe adresa redacției o poză a sistemului tău și vei avea ocazia să apari în revistă și să-ți faci toți prietenii invidioși.

# Succes!



All brand name, logos and trademarks are the property of their respective owners. Specification is subject to change without notice.

**RAID**

**SERIAL ATA**

**AGP 8X**

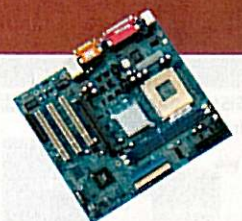
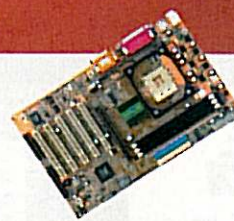
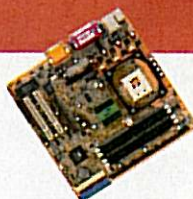
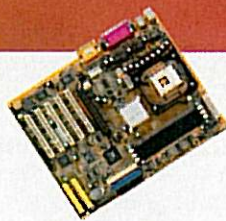
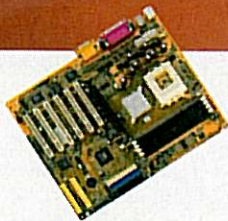
**IEEE1394**

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

# AS45GT/R

Win at the Starting Point.

Placa de baza SiS 648



## AK35GT2/R

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

## AV45GT2

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

## MV42N

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

## AV40S

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

## MK32N

Supports AMD Athlon XP/Duron  
FSB 266/200  
VIA KM268 Chipset  
S3 ProSavage8 graphics  
2x DDR 266/200 up to 2GB  
AGP 4X, 3 PCI, 100MBit LAN,  
AC 97 2.1 sound, 4x USB 1.1

**Shuttle**

*Connecting Technologies*

**FT DISTRIBUTION**

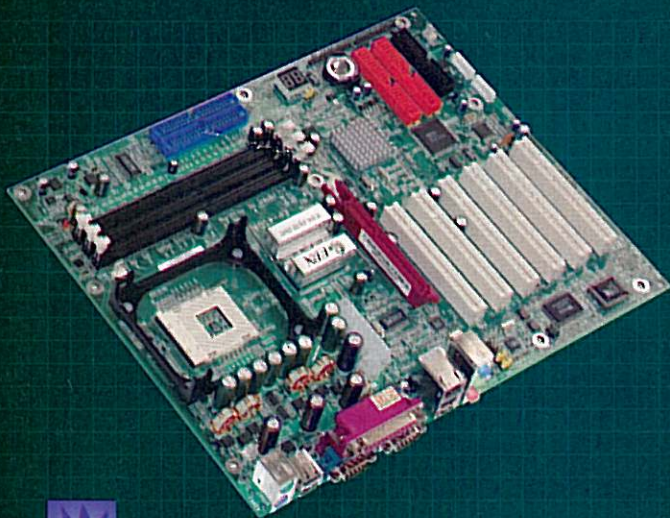
FT Distribution SRL  
Str. I. av. Marcel Andreescu 29  
Bucuresti, Romania  
Te: +4 01 231 09 22, +4 01 231 09 23  
Fax: +4 01 231 09 20  
Web: www.ft.com.ro

**eta-2u computer**

ETA-2U  
Str. Paris Nr. 2A  
Timisoara (Sediu Central)  
Tel: +40 56 220267 (sales)  
Fax: +40 56 109208  
Email: office@eta2u.ro  
Web: http://www.eta2u.ro

**ProCA**

ProCA Romania SRL  
str. Turturelor 53  
Bucuresti Sector 3  
Tel/fax (01) 323.82.00  
www.proca.ro



## EPoX 4SDA5+

144.25<sub>-TVA</sub> Performanțe mari cu memorie DDR333

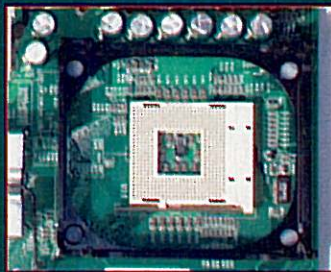
Distribuitor: Romsoft • Tel.: 021-224.03.33 • Web: www.romsoft.ro

### Răcire Northbridge



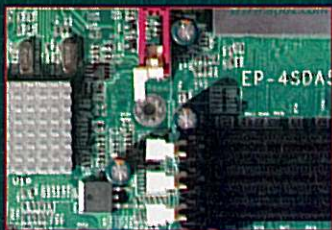
Si5648 are cu adevărat nevoie de un sistem de răcire

### Socket procesor



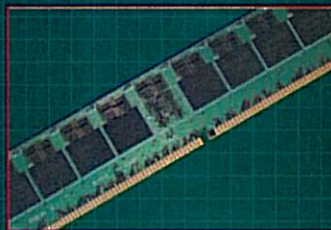
Pârghia socket-ului este metalică și are o manevrabilitate foarte mare

### DIMM-uri



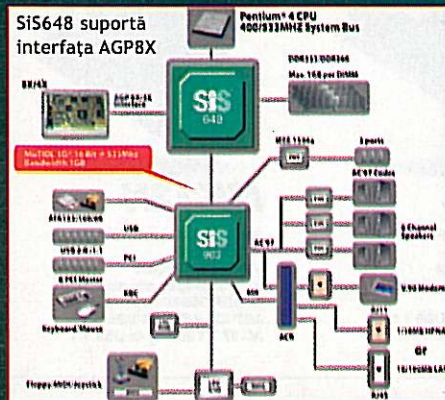
Poziționarea slotului AGP împiedică accesul la DIMM-uri

### Memorie DDRAM

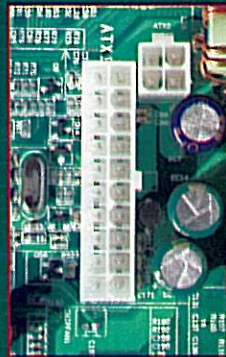


Memoria DDRAM oferă performanțe bune la un preț accesibil

### Diagrama chipset-ului Si5648 / Si5963



### Conectori alimentare



Mufe de alimentare sunt neinspirat poziționate

# CONFRUNTAREA MEMORIILOR

## Influența tipului memoriei utilizate

**ÎN** urma unui acord între Intel și Rambus procesoarele Pentium4 au fost constrânse multă vreme să folosească memoria RDRAM. Cu toate că acest tip de memorie era mai rapid la acel moment decât memoriile SDRAM și DDRAM, din cauza prețului foarte ridicat sistemele bazate pe procesoarele Pentium4 nu reușeau să obțină un raport atrăgător pret / performanță. Acest fapt a dus la îndepărtarea de platforma Pentium4 a unui procent important din utilizatori. Sfârșitul celebrului acord Intel-Rambus a condus la o adevărată explozie de chipset-uri ce fac posibilă utilizarea Pentium4 cu memorie SDRAM și DDRAM. Începutul a fost puțin dezamăgitor deoarece performanțele cu chipsetul i845 (suporta memorie SDRAM PC100 și PC133) erau cu mult mai mici decât cele obținute cu chipsetul i850 (RDRAM). Cu toate acestea integratorii au avut foarte mult de câștigat prin oferta de sisteme Pentium4 cu prețuri mici. Adevărată schimbare s-a produs odată cu apariția pe scenă a chipset-urilor i845D și Si5645, acestea aducând mult așteptatul suport pentru memoria DDRAM. În articolul ce urmează vom afla împreună care este raportul actual oferit de memoriile RDRAM și DDRAM.

## CELE DOUĂ REPREZENTANTE

Plăcile de bază alese de noi pentru memoria DDRAM sunt EPoX 4SDA5+ (chipset Si5648 cu suport DDR333 și DDR400 - forțat) în timp ce pentru suportul RDRAM am utilizat ASUS P4T533. EPoX 4SDA5+ este realizată pe baza celui mai recent chipset de la la SIS: Si5648 și în combinație cu Southbridge-ul Si5963 oferă acces la memoria DDR333, AGP 8X, USB2.0 și FireWire. Suportul plăcii ASUS P4T533 pentru memoria RDRAM este asigurat de chipset-ul i850E, urmașul direct al lui i850 căruia i s-a adăugat capacitatea de a lucra cu FSB 533/400MHz. Din păcate, Southbridge-ul este bătrânul ICH2, dar ASUS a avut grijă și a suplinit avantajele aduse de ICH4 prin integrarea unui chip NEC pentru USB 2.0 și C-Media pentru un sistem audio mult mai bun decât AC97.

## DOTARI ȘI BUNDLE

Ambele plăci au implementate

tehnologia RAID, singura diferență fiind chipset-ul: Promise PDC20276 pentru ASUS P4T533 și HighPoint HTP 372 pentru EPoX 4SDA5+. La capitolul grafică, EPoX 4SDA5+ punctează prin suportul pentru AGP 8X, dar plusul de performanță nu poate fi testat în lipsa unei plăci video care să suporte aceste specificații. Diferențele de performanță obținute prin AGP8X sunt estimate însă a fi doar de 4-5%. Așa cum ne-am obișnuit, ASUS ne oferă un bogat pachet de accesorii: un modul de memorie RIMM 3200 (cu lățime de bandă de 3.2GB/s), o plăcuță de extensie cu S/PDif intrare-ieșire și 4 cabluri IDE. Poziția mufei de alimentare cu 4 pini pune probleme în ambele cazuri, atât din punct de vedere al montării dificile cât și din cauza cablurilor ce împiedică circulația optimă a fluxului de aer în jurul cooler-ului. La EPoX 4SDA5+ această mufă cu 4 pini este foarte apropiată de un condensator și de mufa de alimentare principală. ASUS a ales îngustul loc dintre slotul AGP și socket pentru această mufă, montarea cablului de alimentare fiind dificilă în cazul instalării în prealabil a cooler-ului și a plăcii video. Deoarece sloturile RIMM de pe P4T533 se află amplasate în partea superioară, placa video nu incomodează accesul la memorie așa cum am constatat la EPoX 4SDA5+. Detectarea unei probleme de bootare este de multe ori mare consumatoare de timp iar cele două plăci ne oferă un real sprijin prin două metode diferite. 4SDA5+ este dotată cu un debug card ce indică printr-o serie de coduri etapa în care se află placa. ASUS a ales o cale mai comodă pentru user: „Post reporter”, cu ajutorul căruia ne este indicat, prin intermediul unei voci în limba engleză, fiecare moment din procesul de pornire.

## OVERCLOCKING ȘI PERFORMANȚE

EPoX 4SDA5+ ne oferă mai multe opțiuni pentru overclocking decât concurența de la ASUS: voltajul procesorului poate fi setat între 1.400V și 2.025V, în pas de 0.025V (lucru ce permite realizarea unor setări agresive) iar la voltajul memoriei și AGP se pot adăuga până la 0.6V (în pas de 0.1V) la valoarea normală (2.5V, respectiv 1.5V). Chiar

Performanțe jocuri: 0.786 • Performanțe sintetice: 0.788 Dotări: 0.048 **1.622**



# DDR333 & RDRAM3200

## asupra performanțelor platformei

dacă ASUS P4T533 nu are atâtea posibilități de schimbare a voltajelor, comportarea în overclocking a fost admirabilă, procesorul Pentium4 la 1.7GHz rulând foarte stabil la 1.96GHz cu FSB 114MHz (fără folosirea sistemelor speciale de răcire) și obținând în 3DMark 2001 SE un scor de 8512 puncte. Am supus și EPoX 4SDA5+ aceluiași regim de overclocking dar am consemnat două erori în Quake3 și o resetare în timpul testului de 3DMark 2001SE.

Performanțele obținute de EPoX 4SDA5+ sunt remarcabile dovedind, dacă mai era nevoie, că locul 1 în top obținut de implementarea Shuttle bazată tot pe

SiS648 nu este întâmplător, acest chipset fiind foarte reușit.

### CONCLUZIA

După cum se observă foarte ușor din tabelul comparativ, diferența dintre memoria DDR și RDRAM nu mai este atât de mare iar stabilirea unei specificații clare pentru standardul DDR400 poate provoca o răsturnare de situație. Nu trebuie însă să uităm de RIMM4200 ce oferă o lățime de bandă de 4.2GB/s sau de viitorul RIMM9600 cu interfață pe 64 biți și cu o lățime de bandă impresionantă: 9.6GB/s.

#### Detalii tehnice

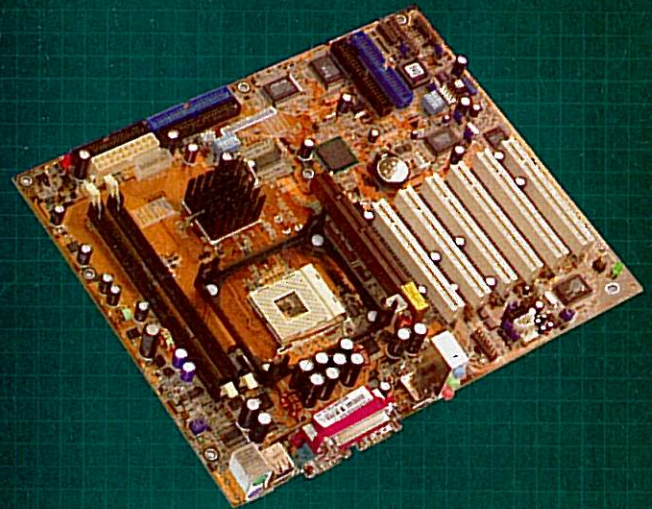
	EPoX 4SDA5+	ASUS P4T533	Shuttle AS45GTR
Chipset	SiS648	i850E	SiS648
FSB	533/400	533/400	533/400
Northbridge	SiS648	i850E	SiS648
Southbridge	SiS963	ICH2	SiS963
AGP	8X	4X	8X
PCI	6	6	5
CNR	□	□	□
Tip memorie	DDR333/266/200	RIMM4200/3200	DDR333/266/200
Memorie maximă	3GB (3 DIMM)	2GB (2 DIMM)	3GB (3 DIMM)
ATA	133/100/66	133/100/66	133/100/66 Serial ATA
USB 2.0	4/6	4/4	4/6
Firewire	2	□	2
RAID	HTP 372	PDC20276	HTP 372
Audio onboard	AC97 v2.2	AC97	C-Media8738 6ch
LAN onboard	□	□	□

#### Overclocking

	EPoX 4SDA5+	ASUS P4T533	Shuttle AS45GTR
Modificare FSB	100 - 200	100 - 200	100 - 200
Multipliator	10X - 24X	12X - 24X	10X - 24X
Voltaj procesor	1.400V - 2.0250V (pas 0.025V)	1.750V - 1.850V (pas 0.025V)	1.100V - 2.4V
Voltaj AGP	1.5V - 2.2V (pas 0.10V)	□	□
Voltaj DIMM	2.5V - 3.2V (pas 0.10V)	□	□
Setări BIOS	■	■	■
Setări jumperi	□	■	□
Setări dipswitch	□	■	□

#### Teste

	EPoX 4SDA5+	ASUS P4T533	Shuttle AS45GTR
Quake 3*	232.6	232.5	231
Serious Sam*	116.7	117.5	117.2
3DMark2001 SE*	7703	7989	7936
Sandra Memory Int.	2364	2540	2349
Sandra Memory Flt.	2363	2539	2348
Sandra Dhrystone	3260	3283	3248
Sandra Whetstone	2100	2120	2100
Sandra Disk	26734	28895	26820
PC Mark CPU	4180	4219	4184
PC Mark Memory	4427	4436	4393

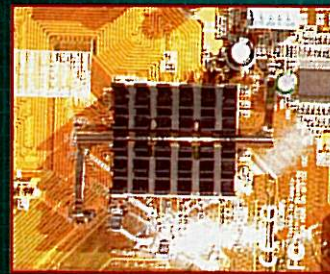


## ASUS P4T533

304.9\$-TVA Vitează la un preț mult prea ridicat  
(include 256MB RIMM)

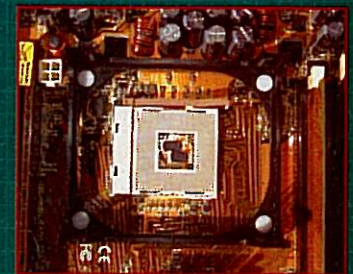
Distribuitor: Ramsoft • Tel.: 021-224.03.33 • Web: www.ramsoft.ro

#### Răcire Northbridge



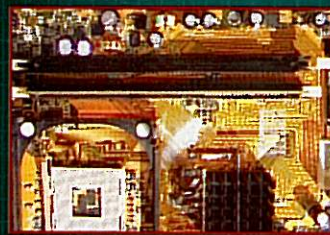
i850E nu se încălzește excesiv în timpul funcționării

#### Socket procesor



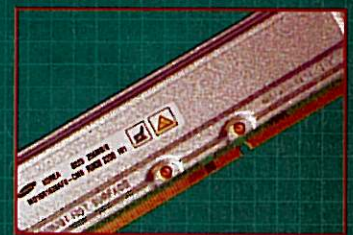
Atenție la manevrarea părgchiei deoarece este realizată din material plastic

#### DIMM-uri



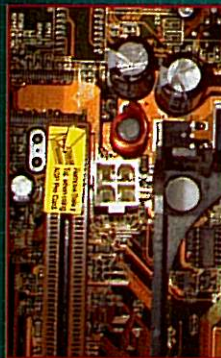
Amplasarea DIMM-urilor este bine realizată

#### Memorie RDRAM



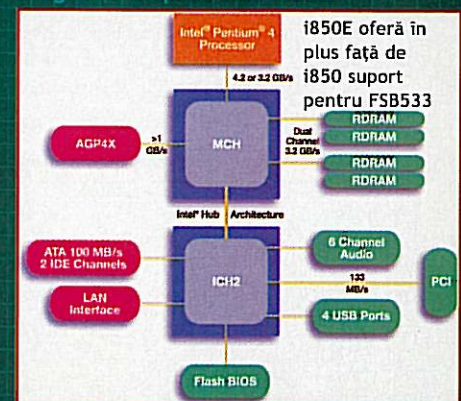
Performanțele RDRAM sunt încă superioare celorlalte tipuri de memorie

#### Conector alimentare



Accesul la conectorul de alimentare este dificil

#### Diagrama chipset-ului i850E



Performante jocuri: 0.797 • Performante sintetice: 0.813 Dotări: 0.034 **1.644**

# DETONATOR 40.41

Performanțele 3D cresc pentru seria GeForce4, în timp ce calitatea scade

# NVIDIA îl avansează pe DETONATOR

Este performanță în defavoarea calității?

**DUPĂ** lansarea lui Radeon 8500 de către ATI, care depășea pe atunci în teste GeForce3 Ti500, NVIDIA a lansat pe neașteptate o nouă versiune de driveri denumită simbolic "Detonator XP" care avea să crească performanțele plăcilor GeForce3 cu peste 1000 de puncte în 3DMark 2001SE. Rezultatele obținute cu noii driveri au plasat plăcile GeForce3 Ti500 foarte aproape de Radeon 8500 ca performante în Direct 3D și mai sus în aplicațiile care utilizează OpenGL. Anul acesta, după lansarea lui Radeon 9700, NVIDIA a fost din nou învinsă, dar de data aceasta cu o diferență mult mai mare. Ea a lansat din nou un set de driveri - Detonator 40.41, care au crescut performanțele plăcilor GeForce4 cu aproximativ 450 de puncte în 3DMark 2001SE, după cum vom vedea în testele realizate. Însă creșterile de performanță datorate driverilor l-au clasat pe GeForce4 după rivalul său, OpenGL fiind singura platformă la care s-a apropiat foarte mult de Radeon 9700. Noii driveri aduc în plus o serie de îmbunătățiri la interfața de configurare și funcții noi menite să ridice nivelul calității 2D. Să vedem care sunt beneficiile aduse de acest driver plăcilor din seria GeForce4 și celor din serii mai vechi cum ar fi GeForce2 MX, în comparație cu Detonator 30.82.

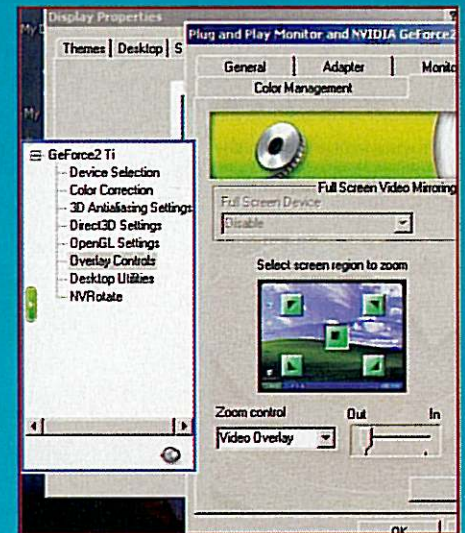
## SCHIMBĂRI DE INTERFAȚĂ

Printre schimbările care au făcut mai atractiv driverul NVIDIA se pot număra și îmbunătățiri "estetice" ale noului Detonator 40.41 prin schimbarea completă a interfeței de configurare. Astfel, meniul de configurare al opțiunilor 3D și overlay este flotant și toate categoriile de setări sunt grupate pe aceeași fereastră, ușurând astfel accesul. O nouă funcție numită NVRotate poate fi folosită pentru rotirea imaginii afișate pe monitor la 90, 180 sau 270 grade. NVKeystone este o funcție pentru reglarea geometriei imaginii independent de setările monitorului. Astfel că deformările imaginii, rămase din cauza limitărilor impuse de reglajele monitorului, pot fi ajustate foarte bine cu NVKeystone. Setările

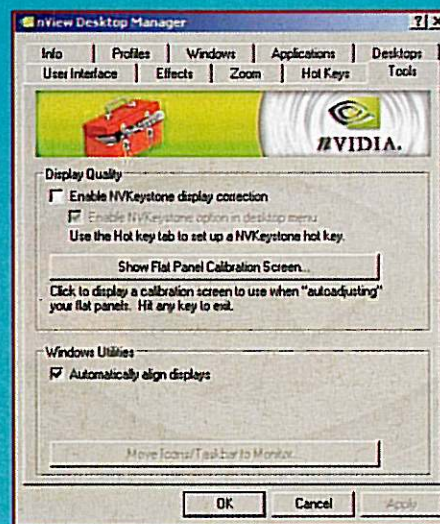
pentru partea Direct3D au în plus un reglaj pentru nivelul filtrării anisotropice. Această modificare a adus și bug-uri în aplicațiile Direct3D materializate prin scăderea calității filtrării în anumite jocuri. Aceste defecte sunt ușor de observat mai ales pe texturile care prezintă suprafețe plane orizontale. Pentru vizionarea filmelor pe DVD, imaginea afișată în mod interlaced poate fi corectată hardware, bineînțeles dacă este activat suportul hardware cu ajutorul player-ului software folosit.

## PERFORMANȚE

Pentru testarea performanțelor am folosit același set de teste utilizat până acum și plăci video din clase mai puțin performante (GeForce MX) sau mai performante (GeForce3 Ti, GeForce4 Ti). Din toate testele făcute am observat că plăcile GeForce2 MX400 și GeForce3 Ti200 au suferit scăderi ale performanțelor și nu creșteri, așa cum a anunțat nVidia. Dar probabil că lui GeForce4, care este cea mai apropiată ca



Noua disponere a setărilor pentru configurarea plăcii video din Detonator 40.41



Activarea funcției NVKeystone din meniul nView Desktop

performante de Radeon 9700Pro, i s-a acordat atenția cuvenită pentru a profita de un maxim de performanță în fața rivalului de la ATI, deoarece este singura din toată seria GeForce care a avut de câștigat. Rezultatele obținute cu Detonator 30.82, mai întâi, și apoi cu Detonator 40.41 au relevat diferențe aproape nule (4-5 puncte) pentru GeForce2 MX400 și GeForce3 Ti200. În schimb, pentru GeForce4 MX440, diferența în 3DMark 2001 SE a fost de 397 de puncte în plus cu Detonator 40.41, iar pentru GeForce4 Ti4600 câștigul a fost de 449 de puncte. La testul OpenGL, în Quake3, câștigul de performanțe cu noii driveri a fost de 2-3fps la toate plăcile video. Însă testul cu Serious Sam nu s-a lăsat convins de capacitățile noului driver și a indicat o scădere a performanței chiar și cu GeForce4 Ti4600. Cu Detonator 30.82, la rezoluția de 1280X1024, GeForce4 Ti4600 a obținut 114.9fps, iar cu Detonator 40.41, 111.6fps.

Rezultatele comparative ale testelor cu cele două versiuni de driveri: 40.41 și 30.82

	GF4Ti4600		GF4 MX440		GF3Ti200		GF2 MX400	
	40.41	30.82	40.41	30.82	40.41	30.82	40.41	30.82
3DMark 2001 SE (1280)	8998	8549	4650	4253	5469	5478	1789	1782
3DMark 2001 SE (1600)	7457	7107	3515	3120	4261	4231	1165	1150
Quake 3 (1280)	170.6	167.1	106.9	104.6	118.5	118.3	39.2	38.4
Quake 3 (1600)	140.4	137.9	74.5	73.3	85.5	85.4	25.2	25.1
Serious Sam (1280)	111.6	114.9	52.8	48	64.3	64.2	20.6	20.6
Serious Sam (1600)	85.5	91.1	36.8	33.7	45.8	45.9	13.3	13.2
Video2000 (puncte)	2282 Q788, P893, F600	2219 Q780, P839, F839	2353 Q786, P966, F600	2310 Q780, P930, F600	2213 Q786, P826, F600	2148 Q780, P768, F600	2198 Q786, P812, F600	2148 Q780, P768, F600

# DETONATOR 30.82

Seriile GeForce,  
GeForce2 și GeForce3  
beneficiază de un plus  
de performanță

## CALITATEA IMAGINII

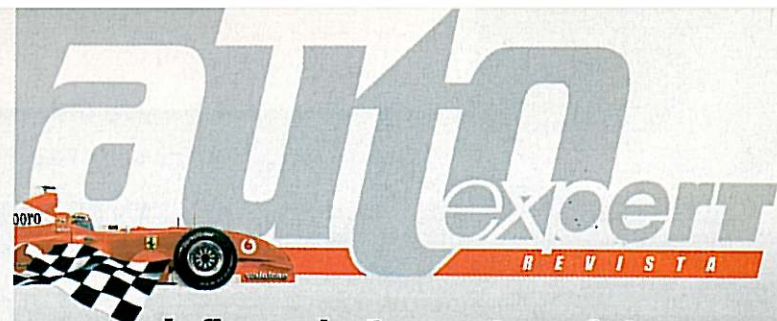
Calitatea imaginii a avut de câștigat la partea 2D. Pentru prima dată NVIDIA acordă o atenție mai mare aplicațiilor 2D, în special celor care folosesc overlay. Să fie oare o coincidență cu lansarea NVDVD Player, care ar trebui să meargă foarte bine pe plăcile NVIDIA? Aplicațiile OpenGL nu au suferit modificări ale calității deoarece plăcile NVIDIA sunt recunoscute pentru calitatea bună în OpenGL. Singurul punct unde a suferit scăderi ale calității este partea Direct3D, la care diferențele sunt mai puțin vizibile pe GeForce4 și mai mult pentru restul seriei GeForce. Aceste scăderi de calitate sunt legate de filtrarea anisotropică. În Video2000 rezultatele testului au arătat o creștere de aproximativ 20 de puncte pentru Detonator 40.41 pentru toate plăcile testate. Creșterea notei finale de la Video2000 a fost susținută de testele de calitate și viteză.

## CONCLUZIE

Încă o dată am putut constata cât de importantă este optimizarea driverilor și că acest fapt nu este valabil doar la plăcile GeForce. Pentru cei cu plăci video GeForce de generație mai veche, Detonator 40.41 a fost o dezamăgire, singurii care s-au putut bucura fiind deținătorii plăcilor GeForce4. Dar să nu luăm în considerare doar aspectele negative ale acestui driver deoarece există o serie de îmbunătățiri care nu pot fi trecute cu vederea, cum ar fi cele legate de calitatea 2D și funcția NVKeystone care este folosită pentru ajustarea geometriei imaginii. Acest driver este primul dintr-o serie nouă și probabil că a fost lansat la rezează, fiind mai mult ca sigur că viitoarele versiuni vor funcționa mult mai bine. Recomandarea noastră este ca simpatizanții jocurilor să aștepte apariția unei noi versiuni și până atunci să utilizeze Detonator 30.82.



Configurarea geometriei imaginii independent de setările monitorului cu ajutorul funcției NVKeystone



In fiecare luna **cu** partenerul tău auto  
noutăți  
prim contact  
teste comparative  
motorsport  
supliment prețuri



### MOTORSPORT

FORMULA 1: WILLIAMS PRĂCĂȘTE ȘPENIVA  
VWCC: FERTIN AL LA BANDEAS  
INTERVIEU GILLES PAINZEI  
CIN: DEZVIL DE NACABANA

### AUTO UTIL

COMUNICATIIL ALTERNATIVE: CPL

### AUTO SIEP

VECHERII IN BELIA



# NOUL OPEL SIGNUM

RÜSSELSHEIM ARUNCĂ MÂNUȘA: "ȚINTIM SĂ CĂȘTIGĂM CLIEȚII ALTOR"



Gigabyte Maya Radeon 9700 PRO



# NOUL REGE AL PLĂCILOR VIDEO ÎȘI DEMONSTREAZĂ PUTEREA

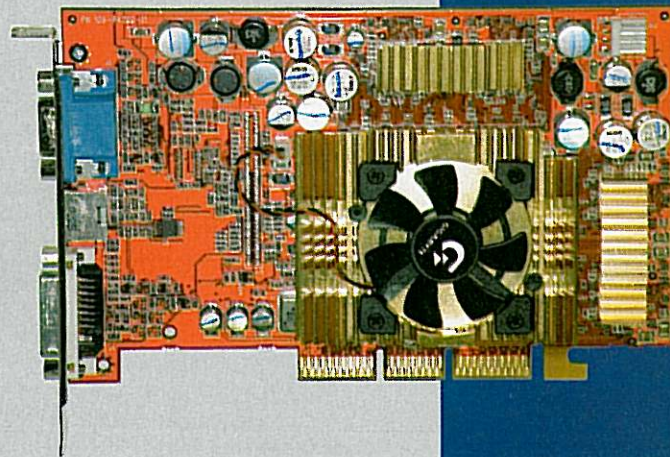
A trecut deja ceva timp de când ATI stă în coada NVIDIA încercând cu fiecare nou produs lansat să își depășească mult mai popularii colegi în domeniul accelerării 3D. Nu cu multe luni în urmă ATI reușea să scoată Radeon8500, un chip surprinzător de performant dar și surprinzător de nepopular. Prețul său destul de ridicat a făcut ca utilizatorii obișnuți să marșeze tot spre Titanium200 de la NVIDIA care, deși cu performanțe mai reduse, oferea un preț mult mai accesibil. Astfel, varianta lui Radeon8500 care a reușit să se impună a fost cea "LE", underclockată și destinată inițial doar pentru plăcile dedicate integării și nu vânzării retail.

Odată cu apariția lui Radeon8500, NVIDIA a început să piardă serios pe terenul integratorilor, firme mari ca Hercules și Gigabyte orientându-se exclusiv spre chipseturi ATI. Micii producători ca PowerColor sau Palit au mers atât pe soluții NVIDIA cât și ATI în timp ce bastioanele "exclusiviste" NVIDIA au început să fie numărate pe degete, chiar dacă numele lor sunt unele de rezonanță: Asus, Leadtek, Gainward sau Abit.

Acum, după o perioadă de calm aparent în domeniul lansărilor unde numai nou venita soluție Matrox Parhelia a mai adus ceva animație pe piață, ne-a sosit în redacție noua armă ATI ce pare imbatabilă, cel puțin după calculele hârtiei și pusă în scenă de Gigabyte. Să vedem împreună ce surprize ne-a rezervat Maya Radeon 9700 PRO.

## LOCUL 1 LA VITEZĂ

Primele încercări de a utiliza placa Radeon9700 au fost sortite eșecului, ea nepornind pe sistemul nostru de test (Abit KR7A-133). A doua variantă aleasă a fost soluția Gigabyte GA-7VAXP pe care am preferat-o datorită suportului AGP BX. Am verificat dacă poate funcționa fără alimentarea suplimentară, prima noutate pe care am observat-o la Radeon9700. Am obținut un mesaj pe monitor ce ne explica politicos că nu sunt îndeplinite condițiile de alimentare. Ne-am conformat, am activat



alimentarea suplimentară, și am trecut la instalarea sistemului de operare WindowsXP, luând la cunoștință între timp despre cei 128Mb ai plăcii ce au o viteză de 2.8ns și funcționează la o frecvență de 620 MHz (310MHz DDR). După ce tot software-ul corespunzător a fost instalat iar optimizările au fost efectuate am trecut la testare. Primul test a fost 3DMark2001 SE al cărui rezultat la rezoluția de 1280x1024 a fost de 9875 puncte față de 8472 puncte obținute de GeForce4 Ti4600, ceea ce reprezintă din start un câștig de 16.5%. La rezoluția de 1600x1280 rezultatul a fost de 8977 puncte câștigul fiind în acest caz de 27.84%. Ce a urmat poate aduce plăcii Gigabyte Radeon 9700 PRO titlul neoficial de "Cel mai testat produs din laboratorul nostru hardware" dar totodată și cel mai performant accelerator 3D testat până acum.

## 3 ZILE DE TESTĂRI

A urmat testul de Quake 3. Aici s-a produs surpriza și a fost începutul problemelor. Rezultatul afișat a fost cu circa 20 fps mai mic decât rezultatul obținut de GeForce4 Ti4600. Am reinstalat sistemul de operare pe curat și am reluat testările dar Quake 3 tot nu afișa mai mult. Am bănuțit placa de bază și am înlocuit-o cu Chaintech 7VJL Deluxe (locul 1 în

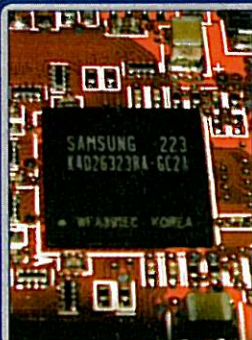
### Detalii tehnice

Chipset	R300
Memorie	128MB Samsung
Viteză memorie	2.8ns
Frecvență chipset	325MHz
Tehnologie fabricație chipset	15 microni
Număr tranzistori chipset	107 milioane
Transfer între R300 și Northbridge	2.1GB/s
Interfață memorie video	256 bit
Lățime de bandă	19.8GB
Frecvență memorie	620MHz
Dual Head	□
Dual DVI	□
Ieșiri	S-Video / RCA / D-Sub / DVI-I
Facilități	SMARTSHADER™ 2.0 SMOOTHVISION™ 2.0 HYPER Z™ III TRUFORM™ 2.0 VIDEOSHADER™ compatibil DirectX 9.0 8-pixel pipeline AGPBX

### Sistemul de test

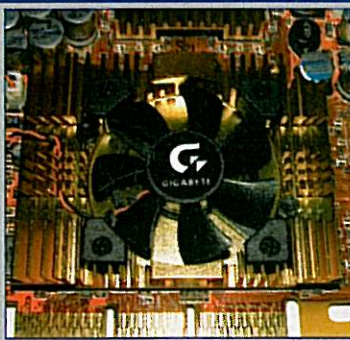
Placă de bază	ASUS P458X (SIS648)
Procesor	Intel Pentium4 1.7GHz
Memorie	Mushkin 256MB DDR333
HDD	Seagate Barracuda IV 40GB
CD-ROM	Teac 40X
Sistem operare	Windows XP SP1
Software	DirectX 8.1
Driveri	Catalyst 2.3
Detonator	28.32
	Matrox Parhelia drivers 1.1.0

### Memorie



Memoria Samsung are viteza de 2.8ns și permite realizarea unui overclocking agresiv rezultând performanțe cu circa 8% mai mari.

### Cooler



Chipset-ul R300 are nevoie de răcire activă deoarece se încălzește puternic. Prin urmare atenție la buna funcționare a cooler-ului.

### Contact

Distribuitor	Ultra Pro
Telefon	021-211.70.90
Web	www.ultrapro.ro
Garantie	24 luni

clasamentul soluțiilor socket A dar rezultatele nu s-au schimbat substanțial. După numeroase încercări am trecut pe o platformă cu procesor Intel Pentium4: ASUS P4S8X cu SiS648 ce are suport AGP 8X. Rezultatele au fost uimitoare.

**OPTIMIZARE PENTRU INTEL?**

Radeon a obținut în Quake 3 pe această platformă 203.5fps față de 180.4fps reușite de GeForce4 Ti4600. Acest comportament diferit în funcție de platformă pune o mare întrebare: depind performanțele Radeon 9700 PRO așa de mult de tipul de procesor, AMD sau Intel, sau chipset-ul KT400 nu reușește să ofere un suport AGP 8X viabil? Totuși, Radeon 9700 PRO nu a reușit să depășească nici pe această platformă GeForce4 Ti4600 în Serious Sam 2. Un joc care profită de AGP 8X este Unreal Tournament 2003 unde Radeon 9700 PRO își arată din plin forțele, GeForce4 Ti4600 trebuind să se declare învins.

**ANTI-ALIASING ȘI ANISOTROPIC FILTERING**

În testele cu setări anti-aliasing 4x și anisotropic filtering 4x Radeon 9700 PRO nu are rival, diferența față de GeForce4 Ti4600 fiind uriașă așa cum puteți vedea și din grafice. În Unreal Tournament 2003 pe rezoluția de 1600x1200 performanțele GeForce4 Ti4600 scad de aproape 3 ori cu setările anti-aliasing 4x și anisotropic filtering 4x în timp ce Radeon 9700 PRO nu are pierderi sesizabile de viteză. Ne-am pus imediat problema dacă avem în sfârșit un accelerator

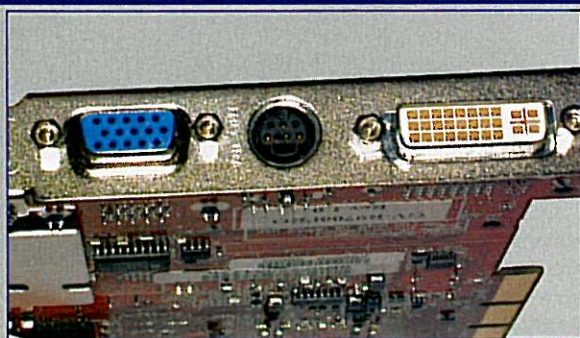
grafic cu ajutorul căruia să ne jucăm cu aceste setări fără să pierdem din performanță sau ATI a renunțat la calitatea imaginii pentru a câștiga viteză? Din observațiile noastre am ajuns la concluzia că GeForce4 Ti4600 și Radeon 9700 PRO au calitatea imaginii asemănătoare cu cea dată de aceste setări iar diferența între anti-aliasing 4x și 6x este insesizabilă.

**CONCLUZIE**

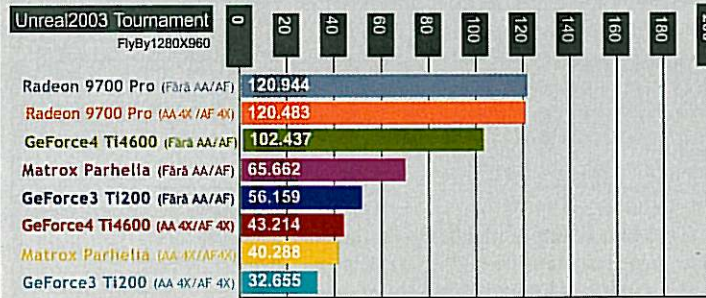
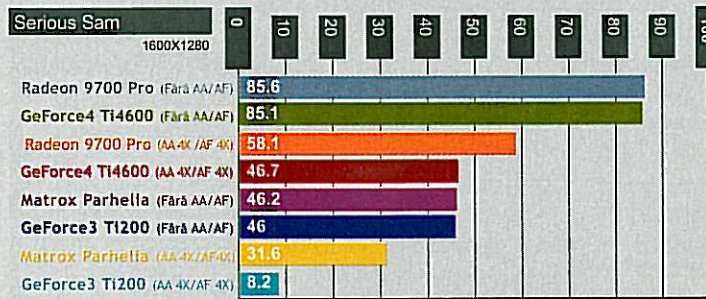
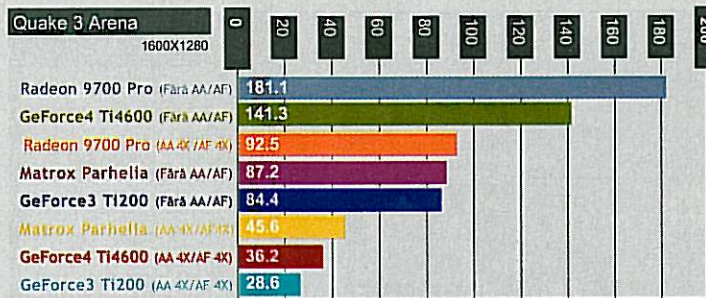
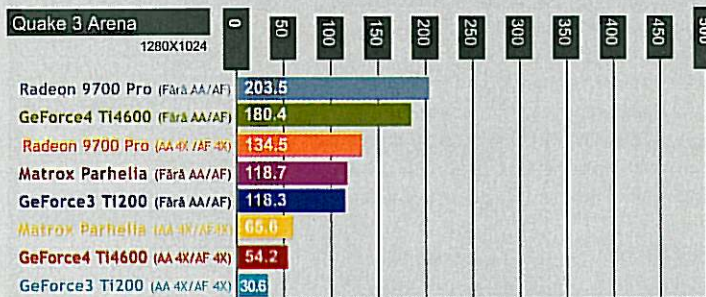
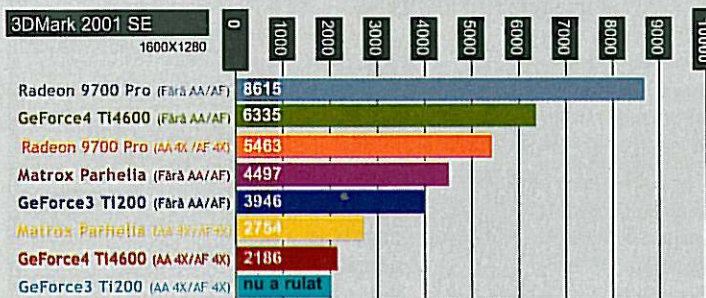
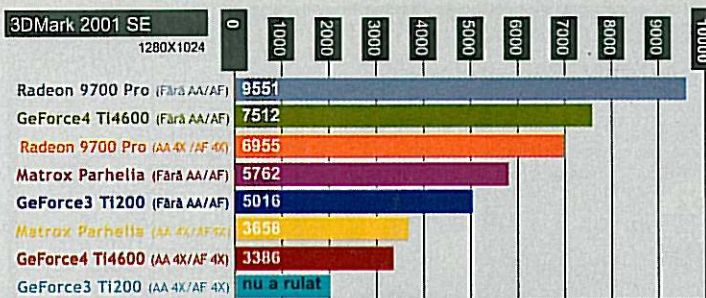
Radeon 9700 PRO este ceea ce trebuia să fie Matrox Parhelia 512: o placă video cu o calitate a imaginii foarte bună și performanțe excelente. ATI mai are de lucrat la driveri și să sperăm că următorul Catalyst va aduce un spor de viteză în toate jocurile indiferent dacă procesorul este Intel sau AMD, în timp ce lansarea DirectX 9 va aduce cu siguranță îmbunătățiri semnificative de calitate și performanță. O mică problemă este chipset-ul care se încălzește destul de tare dar nu am observat efecte negative asupra stabilității în timpul testelor. Să nu uităm că NV30 este foarte aproape de lansare iar specificațiile acestuia ne permit să credem că va avea performanțe superioare față de Radeon 9700 PRO. Până la momentul lansării următoarei generații de GPU, NVIDIA a lansat Detonator 40.41 ce aduce un plus de performanță considerabil seriei GeForce4 Ti. Dar până atunci să dăm Cezarului ce-i al Cezarului și să recunoaștem că Radeon 9700 PRO este noul rege al plăcilor video.

	Matrox Parhelia	GeForce4 Ti4600	Radeon 9700	Matrox Parhelia	GeForce4 Ti4600	Radeon 9700
	Fără AA/AF	Fără AA/AF	Fără AA/AF	AA 4x/AF 4x	AA 4x/AF 4x	AA 4x/AF 4x
3D Mark 2001 SE 1280	5762	7512	9551	3658	3386	6955
3D Mark 2001 SE 1600	4497	6335	8615	2754	2186	5463
Quake 3 1280	118.7	180.4	203.5	65.6	54.2	134.5
Quake 3 1600	87.2	141.3	181.1	45.6	36.2	92.5
Serious Sam 1280	64.5	92.7	87.5	41.8	68.2	75.4
Serious Sam 1600	46.2	85.1	85.6	31.6	46.7	58.1
Unreal 2002 1280x960	65.662	102.437	120.994	40.288	43.214	120.483
Unreal 2002 1600	48.569	73.529	105.739	27.199	24.544	105.711

**Conectori**



Radeon 9700 Pro beneficiază de Dual Head dar, din păcate, nu are Dual DVI. Mufa de TV-Out permite conectarea cu ajutorul cablurilor din dotare prin RCA și SVideo

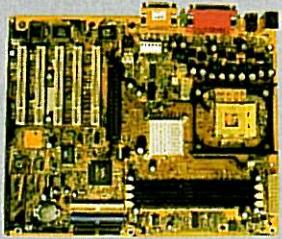


**Shuttle AV45GT**  
Stabilitate în overclocking

P4X266A

32  
TOP

Pret  
67.5\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

Este o soluție destinată procesoarelor Intel Pentium4. Northbridge-ul este VIA P4X266A iar Southbridge-ul VIA VT8233A.

**AVANTAJE OFERITE**

Combinăția celor două chipset-uri VIA face posibilă utilizarea a până la 3GB DDR266 și folosirea HDD-urilor ATA 133. Mecanismul ce fixează placa în slotul AGP nu este prea reușit, clema fiind foarte rigidă. Astfel, scoaterea plăcii video este foarte dificilă, dar, din fericire, acest mecanism poate fi înlăturat. Performanțele au fost mai bune cu 0,002 puncte decât cele obținute de Soltek SL-85DVR3, dar din cauza unei dotări mai slabe nu s-a clasat în primele 20 de poziții din clasamentul pentru Pentium4.

**CONCLUZIE**

Shuttle AV45GT oferă facilități pentru overclocking dar performanțe reduse.

**Detalii tehnice**

Chipset	P4X266A
FSB	400
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR266/200
Memorie maximă	3GB (3DIMM)
USB 1.1	2/4
USB 2.0	2/4
Northbridge	P4X266A
Southbridge	VT8233A
ATA	133/100/66
Audio	CMI8738
RAID	□

Extra

**Overclocking**

Modificare FSB	100MHz - 160MHz
Modificare multiplicator	8x - 23x
Modificare voltaj	1.100V - 1.850V

Setări (AGP/Amperii/dpwm/Hz) □/□/□/□

Dotări speciale: DDR voltaj 2.55, 2.60, 2.65; chipset voltaj 2.55, 2.60, 2.65;

**Teste**

Quake3	640x480	215.7
Serious Sam	640x480	111.5
3DMark2001SE	640x480	7537
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2003
	Mem. Float	1999
	CPU Dhrystone	3253
	CPU Whetstone	2103
	Disk	23312
PC Mark 2002	CPU	4154
	Memorie	3936

**Evaluare (puncte)**

Performanțe Jocuri	0.750
Performanțe sintetice	0.728
Dotări	0.008
Verdict	1.486

**Contact**

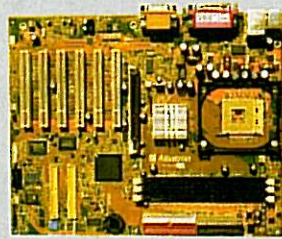
Distribuitor	ProCA
Telefon	021-323.82.00
Web	www.proca.ro
Garanție	24 luni

**Albatron PX845E PRO II**  
Dotări numeroase

i845E

25  
TOP

Pret  
120\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

PX845E PRO II este bazată pe i845E și oferă un excelent raport preț/dotări.

**AVANTAJE OFERITE**

Din dotările de care dispune PX845E PRO II se poate deduce foarte ușor că această placă este destinată utilizatorilor ce au nevoie de o integrare a majorității tehnologiilor disponibile pentru platforma Socket 478. Tehnologia RAID (0, 1, 0+1) este asigurată de cunoscutul chipset Promise PDC20276. La capitolul overclocking avem la dispoziție două lucruri de un real ajutor: posibilitatea de a seta valori fixe pentru frecvența PCI/AGP 33/66 (FSB asincron) și tehnologia „BIOS Mirror”.

**CONCLUZIE**

Albatron PX845E PRO II a obținut nota 1.504 și s-a clasat în prima jumătate a clasamentului de Pentium4.

**Detalii tehnice**

Chipset	i845E
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR266/200
Memorie maximă	2GB (3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	6/6
Northbridge	i845E
Southbridge	ICH4
ATA	133/100/66
Audio	ALC650
RAID	PDC20276

Extra Lan-on-board Intel DA82562ET, BIOS Mirror, conectori Smart Card, Memory Stick, Real Time Clock

**Overclocking**

Modificare FSB	100MHz - 248MHz
Modificare multiplicator	10x - 24x
Modificare voltaj	1.100V - 1.850V

Setări (AGP/Amperii/dpwm/Hz) □/□/□/□

Dotări speciale: Asincron AGP/PCI, voltaj DDR 2.6, 2.7, 2.8; voltaj 1.6

**Teste**

Quake3	640x480	215.7
Serious Sam	640x480	109.7
3DMark2001SE	640x480	7559
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2032
	Mem. Float	2032
	CPU Dhrystone	3249
	CPU Whetstone	2102
	Disk	27414
PC Mark 2002	CPU	4149
	Memorie	3904

**Evaluare (puncte)**

Performanțe Jocuri	0.746
Performanțe sintetice	0.738
Dotări	0.02
Verdict	1.504

**Contact**

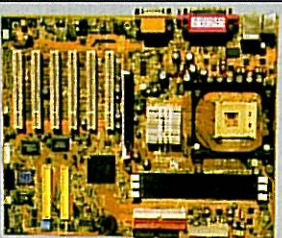
Distribuitor	Spot
Telefon	021-411.99.13
Web	www.spot.ro
Garanție	36 luni

**Albatron PX845G PRO II**  
Dotări bune pentru integratori

i845G

16  
TOP

Pret  
130\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

PX845G PRO II este o foarte reușită implementare a chipset-ului i845G, destinată sistemelor cu procesoare Intel Pentium4.

**AVANTAJE OFERITE**

Dotarea plăcii PX845G PRO II poate mulțumi și pe cei mai exigenți dintre fanii Intel: RAID PDC20276 (0, 1, 0+1), 6 conectori USB 2.0, Lan-on-board Intel DA82562ET, BIOS Mirror, conectori Smart Card, Memory Stick, Real Time Clock. Performanțele în jocuri au fost mai bune decât cele obținute de PX845G PRO II (7645 față de 7559 de puncte în 3DMark2001 SE), opțiunile de overclocking fiind suficiente pentru a realiza în bune condiții un overclocking al procesorului.

**CONCLUZIE**

PX845G PRO II este destinată integratorilor deoarece are video-on-board. Dacă folosim o placă video AGP performanțele sunt bune.

**Detalii tehnice**

Chipset	i845G
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR266/200
Memorie maximă	2GB (3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	0/0
Northbridge	i845G
Southbridge	ICH4
ATA	133/100/66
Audio	ALC650
RAID	PDC20276

Extra Video-on-board, Lan-on-board Intel, BIOS Mirror, conectori Smart Card, Memory Stick, Real Time Clock

**Overclocking**

Modificare FSB	100MHz - 248MHz
Modificare multiplicator	10X - 24X
Modificare voltaj	1.100V - 1.850V

Setări (AGP/Amperii/dpwm/Hz) Da/nu/da

Dotări speciale: Asincron AGP/PCI, voltaj DDR 2.6, 2.7, 2.8; voltaj 1.6

**Teste**

Quake3	640x480	220.4
Serious Sam	640x480	112.8
3DMark2001SE	640x480	7645
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2063
	Mem. Float	2063
	CPU Dhrystone	3286
	CPU Whetstone	2100
	Disk	25859
PC Mark 2002	CPU	4166
	Memorie	3915

**Evaluare (puncte)**

Performanțe Jocuri	0.762
Performanțe sintetice	0.740
Dotări	0.024
Verdict	1.526

**Contact**

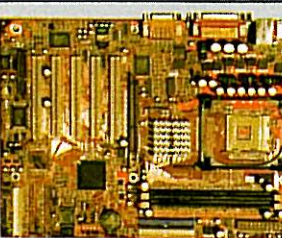
Distribuitor	Spot
Telefon	021-411.99.13
Web	www.spot.ro
Garanție	36 luni

**FastFame 81JK**  
leftin și fără overclocking

i845E

38  
TOP

Pret  
95.6\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

81JK este una dintre soluțiile oferite de FastFame pentru socket 478 și este realizată pe baza cunoscutului chipset Intel i845E.

**AVANTAJE OFERITE**

Cele 5 PCI completate de 1 slot CNR sunt suficiente pentru majoritatea utilizatorilor. Chipset-ul CMI 8738 oferă o calitate bună a sunetului dar cei mai pretențioși vor dori să își instaleze o placă audio externă. 81JK nu are opțiuni de overclocking, posesorii ei trebuind să se mulțumească cu performanțele implicite ale procesorului. Performanțele obținute au fost medii dar dotările reduse s-au reflectat negativ în nota finală.

**CONCLUZIE**

Placa FastFame 81JK nu a reușit să obțină o notă finală suficient de mare pentru a ocupa un loc între primele 20 de plăci de bază din clasamentul soluțiilor socket 478.

**Detalii tehnice**

Chipset	i845E
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR266/200
Memorie maximă	2GB (2 DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	2/6
Northbridge	i845E
Southbridge	ICH4
ATA	100/66
Audio	CMI8738
RAID	□

Extra

**Overclocking**

Modificare FSB	□
Modificare multiplicator	□
Modificare voltaj	□

Setări (AGP/Amperii/dpwm/Hz) □/□/□

Dotări speciale: □

**Teste**

Quake3	640x480	215.1
Serious Sam	640x480	109.5
3DMark2001SE	640x480	7576
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2023
	Mem. Float	2028
	CPU Dhrystone	3279
	CPU Whetstone	2095
	Disk	24321
PC Mark 2002	CPU	4145
	Memorie	3641

**Evaluare (puncte)**

Performanțe Jocuri	0.746
Performanțe sintetice	0.724
Dotări	0.008
Verdict	1.478

**Contact**

Distribuitor	RHS
Telefon	021-331.00.67
Web	www.rhs.ro
Garanție	36 luni

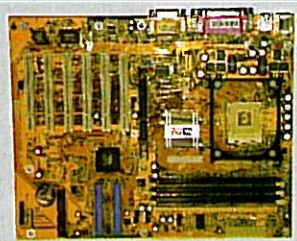
**pentium 4** DFI PE21-EC/A

Dotări minime

VIA P4X400

19  
TOP

Pret  
81\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

Alternativă la plăcile de bază Socket 478 cu chipset SiS648 sau i845PE. Este prima placă cu chipset-ul P4X400 venită pentru testare.

**AVANTAJE OFERITE**

Doar suportul pentru memoria DDR400 și AGP 8X pot atrage atenția, DFI adăugând față de facilitățile oferite de P4X400 numai sunetul Realtek ALC 650. Despre overclocking nici nu se poate discuta deoarece nu avem posibilitatea de a schimba în nici un fel voltajul procesorului (chiar dacă există un meniu în BIOS ce amintește de setări de voltaj). Performanțele în jocuri au fost cu 2% mai mari decât cele obținute de soluțiile bazate pe VIA P4X266A.

**CONCLUZIE**

Deși dotarea este minimă cei ce nu doresc să plătească în plus pentru tehnologii ce nu le folosesc pot aprecia pozitiv acest aspect.

**Detalii tehnice**

Chipset	VIA P4X400
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB (3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	2/6
Northbridge	VT8754
Southbridge	VT8235CD
ATA	133/100/66
Audio	Realtek ALC650
RAID	□
Extra	□

**Overclocking**

Modificare FSB	100MHz - 200MHz
Modificare multiplicator	10X - 24X
Modificare voltaj	□

Setări (BIOS/Amper/dipswitch)	/  /□
Dotări speciale:	□

**Teste**

Quake3	640x480	217.6
Serious Sam	640x480	109.8
3DMark2001SE	640x480	7547
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2308
	Mem. Float	2312
	CPU Dhrystone	3257
	CPU Whetstone	2096
	Disk	23890
PC Mark 2002	CPU	4146
	Memorie	4072

**Evaluare (puncte)**

Performanțe Jocuri	0.748
Performanțe sintetice	0.764
Dotări	0.008
Verdict	1.520

**Contact**

Distribuitor	Tape Computer
Telefon	021-330.57.83
Web	www.tape.ro
Garanție	36 luni

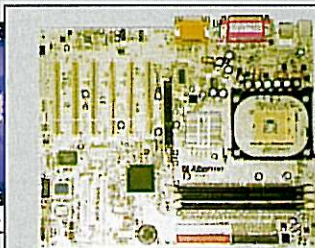
**pentium 4** Albatron Silver PX845E

Argint și performanțe bune

i845E

12  
TOP

Pret  
96.5\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

Bazată pe i845E, PX845E se remarcă în primul rând prin stratul de soluție de argint care acoperă suprafața PCB-ului.

**AVANTAJE OFERITE**

Placa suportă până la 2GB memorie DDR266 și are lan-on-board. Soluția de argint care acoperă PCB-ul este foarte eficientă în disiparea căldurii și reduce emisiile EMI dar dacă nu este aplicată corect poate duce la defectarea plăcii, argintul fiind bun conductor de energie. Albatron folosește o tehnologie specială pentru această operație care asigură protejarea conductorilor din cupru asigurând integritatea sistemului.

**CONCLUZIE**

Placa s-a comportat foarte bine în overclocking datorită modului de lucru cu FSB asincron, componentele PCI/AGP fiind protejate.

**Detalii tehnice**

Chipset	i845E
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR266/200
Memorie maximă	2GB (3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	2/6
Northbridge	i845E
Southbridge	ICH4
ATA	100/66
Audio	Realtek ALC650
RAID	□
Extra	PCB pe bază de argint

**Overclocking**

Modificare FSB	100MHz - 248MHz
Modificare multiplicator	10X - 24X
Modificare voltaj	1.100V - 1.850V

Setări (BIOS/Amper/dipswitch)	/□/
Dotări speciale:	Asincron AGP/PCI, voltaj DDR 2.6, 2.7, 2.8; voltaj 1.6

**Teste**

Quake3	640x480	216.5
Serious Sam	640x480	110.1
3DMark2001SE	640x480	7605
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2034
	Mem. Float	2033
	CPU Dhrystone	3154
	CPU Whetstone	2099
	Disk	26484
PC Mark 2002	CPU	4154
	Memorie	3847

**Evaluare (puncte)**

Performanțe Jocuri	0.757
Performanțe sintetice	0.743
Dotări	0.028
Verdict	1.528

**Contact**

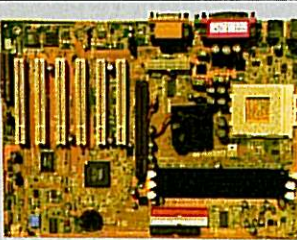
Distribuitor	Spot
Telefon	021-411.99.13
Web	www.spot.ro
Garanție	36 luni

**AMD** Albatron KX400+ PRO  
Siguranță în overclocking

KT333

16  
TOP

Pret  
79.9\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

Albatron, nouă pe scena plăcilor de bază, ne propune o soluție interesantă pentru AMD socket A: KX400+ PRO cu chipset KT333.

**AVANTAJE OFERITE**

Dotarea nu este deosebită față de alte plăci de bază cu chipset KT333, dar facilitățile pentru overclocking și performanțele îi ridică mult valoarea. Facilitatea „BIOS Mirror” este asemănătoare cu tehnologia „Dual BIOS” de pe plăcile de bază Gigabyte. Ne-a plăcut posibilitatea de setare a funcțiilor „BIOS Mirror” prin intermediul dipswitch-urilor, lucru ce face posibilă recuperarea fără probleme a BIOS-ului spre deosebire de „Dual BIOS” unde nu se putea lucra manual.

**CONCLUZIE**

Albatron KX400+ PRO se recomandă celor ce doresc să aibă parte de performanțe bune și overclocking fără riscuri mari.

**Detalii tehnice**

Chipset	KT333
FSB	333/266/200
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	3GB (3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	6/6
Northbridge	KT333
Southbridge	VIA8235
ATA	133/100/66
Audio	Realtek ALC650
RAID	□
Extra	BIOS Mirror

**Overclocking**

Modificare FSB	100MHz - 233MHz
Modificare multiplicator	6X - 12.5X
Modificare voltaj	1.100V - 1.850V

Setări (BIOS/Amper/dipswitch)	/  /
Dotări speciale:	Watch Dog Timer, voltaj DDR 2.6, 2.7, 2.8 2.9V

**Teste**

Quake3	640x480	230.1
Serious Sam	640x480	156.6
3DMark2001SE	640x480	8707
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2060
	Mem. Float	1944
	CPU Dhrystone	4237
	CPU Whetstone	2122
	Disk	22670
PC Mark 2002	CPU	4621
	Memorie	3168

**Evaluare (puncte)**

Performanțe Jocuri	0.693
Performanțe sintetice	0.751
Dotări	0.024
Verdict	1.468

**Contact**

Distribuitor	Spot
Telefon	021-411.99.13
Web	www.spot.ro
Garanție	36 luni

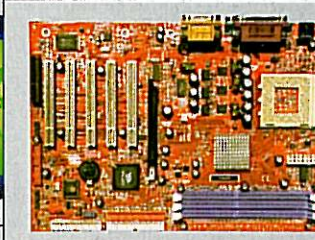
**AMD** Jetway V333U

Suport pentru FSB 333MHz

KT333

14  
TOP

Pret  
75\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

Jetway V333U se bazează pe chipset-ul KT333 și are suport pentru viitoarele procesoare AMD cu FSB 333MHz.

**AVANTAJE OFERITE**

Southbridge-ul VT82345 oferă o serie de tehnologii cum ar fi ATA 133 și USB 2.0. Performanțele în jocuri sunt mai bune decât cele obținute de Jetway V333DA dar sub celelalte soluții cu chipset KT333. În overclocking a rulat stabil dar dacă mărim foarte mult FSB-ul lipsa divizorilor PCI:CPU poate afecta celelalte componente. Setarea multiplicatorului se face cu ajutorul jumperilor. FSB-ul se poate modifica din BIOS doar cu 33MHz mai mult decât valoarea stabilită din jumper.

**CONCLUZIE**

Raportul preț/performance este singurul punct forte al acestei plăci de bază.

**Detalii tehnice**

Chipset	KT333
FSB	333/266/200
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	3GB (3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	2/6
Northbridge	KT333
Southbridge	VT8235
ATA	133/100/66
Audio	AC97
RAID	□
Extra	□

**Overclocking**

Modificare FSB	100MHz-200MHz (în 10)
Modificare multiplicator	6X - 12X
Modificare voltaj	1.625V - 1.850V (pas 0.025v)

Setări (BIOS/Amper/dipswitch)	/  /□
Dotări speciale:	Voltaj memorie: 2.6, 2.7, 2.8; voltaj AGP 1.6,

**Teste**

Quake3	640x480	237.3
Serious Sam	640x480	159.1
3DMark2001SE	640x480	8814
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2073
	Mem. Float	1978
	CPU Dhrystone	4251
	CPU Whetstone	4251
	Disk	25316
PC Mark 2002	CPU	4661
	Memorie	3244

**Evaluare (puncte)**

Performanțe Jocuri	0.706
Performanțe sintetice	0.758
Dotări	0.012
Verdict	1.476

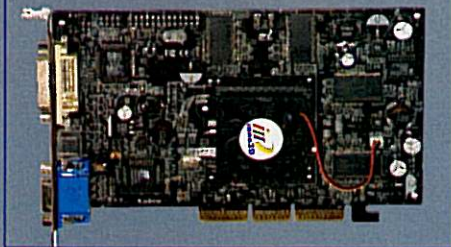
**Contact**

Distribuitor	Ultra Pro
Telefon	021-211.70.90
Web	www.ultrapro.ro
Garanție	24 luni

## INNO3D XABRE

Xabre ajunge în sfârșit la noi într-un format funcțional

Xabre-400



### SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Inno3D Xabre este o placă video ce are la bază chip-ul Xabre 400 (SIS315) și este dotată cu 64MB memorie DDR la 4ns produsă de Hynix. Placa beneficiază de un conector TV-Out și unul DVI. Specificațiile tehnice ale plăcii sunt 250MHz frecvența de lucru pentru procesor și 500MHz pentru memorie.

### POT FACE OVERCLOCKING?

Nu, orice încercare de overclocking va duce la dispariția imaginii și la blocarea sistemului.

### CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Foarte bun, având în vedere că SIS nu a produs până acum plăci video performante. Xabre se plasează astfel peste GeForce4 MX460 având în plus față de acesta și suportul complet pentru DirectX 8.1. Dacă facem o comparație cu modelul Gainward MX460 testat în XtremPC nr.32, constatăm că Xabre 400 îl depășește în 3DMark 2001 SE cu peste 250 de puncte.

### CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

CD-ul cu driveri de instalare, un CD cu WinDVD 2000, un cablu de TV-Out, un adaptor DVI-VGA și manualul cu instrucțiuni de instalare.

### CONCLUZIE

Performante bune la un pret avantajos plus suportul complet pentru DirectX 8.1 și posibilitatea de conectare a două monitoare.



Memoria Hynix de 4ns nu permite overclocking



Răcire standard activă

Rezultate teste	
3DMark2001 SE	1280 5112
1600	3615
Quake 3	1280 115.7
1600	78.6
Video Mark	1974
Q723, P746, F505	
Serious Sam	1280 36.7
1600	23.9
Evaluare (puncte)	
Performanță	1.048
Dotări	0.015
Verdict	1.063

Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 Ti4200
Memorie	64MB Hynix
Video In	□
Frecvență chipset	250MHz
Frecvență memorie	500MHz
Dual Head	■
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distributor	Depozitul de Calculatoare
Web	www.itshop.ro
Telefon	021-221.73.77
Pret	86.75

## ALBATRON GeForce4 Ti4600 Medusa

Meduza celor de la Albatron este alunecoasă

GeForce4 Ti4600



### SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Folosește designul standard pentru acest tip de plăci, diferența fiind numele înscris pe cooler. Este dotată cu 128MB DDR la 2,8ns de la Samsung, iar specificațiile tehnice sunt cele standard, adică 300MHz frecvența de lucru pentru procesor și 650MHz pentru memorie. Oferă și posibilitatea de captură video.

### POT FACE OVERCLOCKING?

Nu, orice încercare de overclocking va duce la blocarea sistemului.

### CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Comparativ cu alte modele testate în numerele anterioare performanțele plăcii sunt bune. Comparând-o cu modelul GeForce4 Ti4600 de la ASUS testat în XtremPC nr.31, placa de la Albatron o depășește în 3DMark 2001 SE la rezoluția de 1280x1024 cu 63 de puncte.

### CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

CD-ul cu driveri de instalare și captură, un CD cu WinDVD, două jocuri reprezentate de Serious Sam și Motocross Mania, un cablu cu adaptor TV-Out/TV-In și manualul cu instrucțiuni de instalare.

### CONCLUZIE

Performante foarte bune. În plus se poate ține cont și de posibilitatea de captură video și de dotarea software a plăcii.



Memoria de 2.8 ns permite totuși overclocking



Cooler și design identice cu multe alte plăci Ti4600

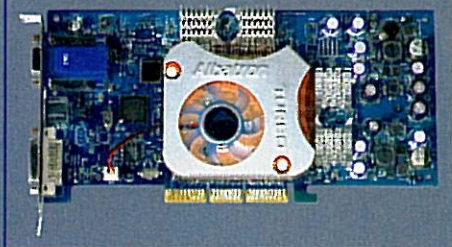
Rezultate teste	
3DMark2001 SE	1280 8552
1600	7091
Quake 3	1280 166.9
1600	137.5
Video Mark	2218
Q780 P838, F600	
Serious Sam	1280 112.4
1600	91.2
Evaluare (puncte)	
Performanță	1,974
Dotări	0,020
Verdict	1,994

Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 Ti4600
Memorie	128MB Samsung
Video In	■
Frecvență chipset	300MHz
Frecvență memorie	650MHz
Dual Head	□
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distributor	Spot
Web	www.spot.ro
Telefon	021-411.99.13
Pret	260\$

## ALBATRON GeForce4 Ti4200 Medusa

Pregătită pentru overclocking cu un cupru

GeForce4 Ti4200



### SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este destinată overclocking-ului fiind pregătită pentru așa ceva. Placa are un radiator de cupru pentru procesor iar memoriile Samsung de 3,3ns beneficiază de radiatoare din aluminiu. Cei 128MB de memorie DDR funcționează la 550MHz (cu 50MHz în plus față de frecvența standard), iar procesorul la 250MHz. Placa oferă posibilitatea de captură video.

### POT FACE OVERCLOCKING?

Prin creșterea frecvenței procesorului la 310MHz și a memoriei la 600MHz am atins scorul de 8394 de puncte în 3DMark 2001 SE - cu 158 de puncte sub modelul Ti4600.

### CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Cel mai ridicat pentru GeForce4 Ti4200 deoarece placa beneficiază din start de frecvența crescută a memoriei. Astfel că GeForce4 Ti4200 Medusa are peste 300 puncte în 3DMark 2001 SE față de modelele similare testate în numerele anterioare.

### CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

CD-ul cu driveri de instalare și captură, un CD cu WinDVD, două jocuri (Serious Sam și Motocross Mania), un cablu cu adaptor TV-Out/TV-In și manualul cu instrucțiuni de instalare.

### CONCLUZIE

Performanțe foarte bune, posibilități de overclocking și captură video.



Memoria de 3.3ns este din start overclockată



Coolerul este construit din cupru, pentru o răcire mai bună

Rezultate teste	
3DMark2001 SE	1280 7758
1600	6273
Quake 3	1280 154.6
1600	121.1
Video Mark	2221
Q782, P838, F600	
Serious Sam	1280 102.8
1600	77.9
Evaluare (puncte)	
Performanță	1,786
Dotări	0,020
Verdict	1,806

Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 Ti4200
Memorie	128MB Samsung
Video In	■
Frecvență chipset	250MHz
Frecvență memorie	550MHz
Dual Head	□
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distributor	Spot
Web	www.spot.ro
Telefon	021-411.99.13
Pret	180\$

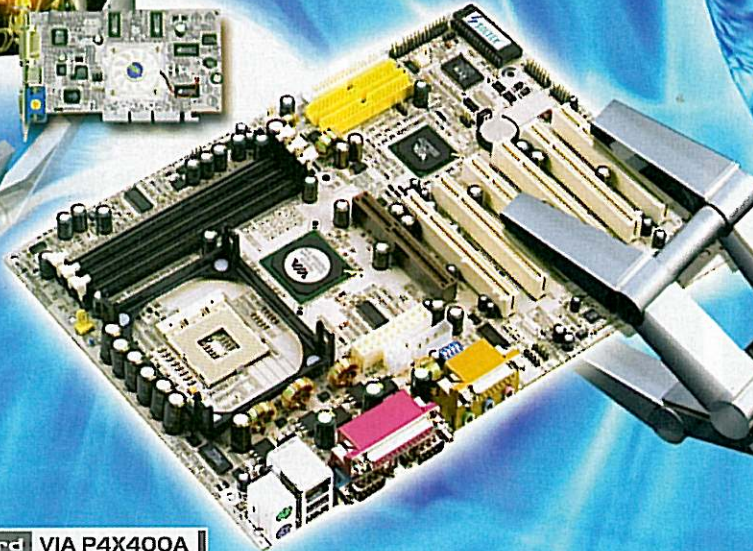


**SOLTEK®**

# DDR400 AGP8X

VIA P4X400A Chipset

SL-85ERV2+Soltek Xabre Graphics Card



## SL-85ERV2

Socket 478 mainboard VIA P4X400A

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



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

Soltek Xabre 400

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



## SL-75FRV

Socket A VIA KT400 + VT8235

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



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

## SL-85MR3-R

Socket 478 Intel 845GE + ICH4

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



**SOLTEK®**

Please call our distributors for more information

# ProCA

Str. Turturelelor 52 tel/fax (01) 323.82.00 / [www.proca.ro](http://www.proca.ro)



## MEMOREX DVD+RW 2,4X8AA

### Soluție Memorex DVD+R/DVD+RW



386\$ RHS • 021-331.00.67

#### CE ESTE?

Unitate internă de scriere/citire DVD+RW/CD-RW cu conectare IDE. Scrie în formatele DVD+RW și DVD-R la viteza maximă de 2,4X și citește DVD-uri la viteza maximă de 8X. Viteza citirii pe CD este de 32X, scrierea, rescrierea fiind 12X, respectiv 10X.

#### DE CE "DA"?

Scrie și în format DVD+RW. Pe DVD+R și DVD+RW încap 4,7GB de date, principalul avantaj față de CD fiind capacitatea mult mai mare. Folosește tehnologia JustLink și buffer hardware de 2MB pentru evitarea neplăcerilor create de "buffer underrun". Cantitatea de 4,68GB a fost scrisă pe DVD în 23,6 minute, la 2,4X.

#### DE CE "NU"?

Viteza de scriere pe CD este relativ mică (12X scriere/10X rescriere), de vină fiind tehnologia JustLink ce scade viteza de scriere pe anumite porțiuni ale disk-ului.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Soft de scriere Adaptec EasyCD Creator 5.0, un CD cu utilitate pentru codare zonală, un cablu audio și manual de instalare. Pentru folosirea în Windows XP este necesară aplicarea unui update softului de scriere.

#### CONCLUZIE

Principalul ei avantaj este formatul DVD+RW/R pentru scriere, datorită capacității mari de stocare (4,7GB).

#### Detalii tehnice

Scriere DVD, 2,4X, 4,68GB: 23,6'  
Scriere CD, 12X, 649MB: 6,31'  
Citire medie CD: 23,50

#### Performanțe

DVD single layer: citire medie: 5,85X • Timp acces/eject/load: 141ms/2.10/12.52s • DVD double layer: citire medie: 5,36x • Timp acces/eject/load: 175/2.10/12.76s



## Benq 40X12X48X

### Performanțe bune, dotări slabe



66\$ ProCA • 021-323.82.00

#### CE ESTE?

Un CD-Writer intern care folosește portul IDE pentru conectarea la PC. Vitezele maxime de funcționare sunt: 40X pentru scriere, 12X pentru rescriere și 48X pentru citire. Panoul frontal include pe lângă butonul de eject și un buton cu funcția play/forward.

#### DE CE "DA"?

Este o unitate de scriere rapidă care pe lângă viteză oferă siguranță prin utilizarea tehnologiei Seamless Link, în paralel cu un buffer hardware de 2MB. Scrierea unui CD de 650MB la viteza de 40X a avut loc în 3,15 minute.

#### DE CE "NU"?

Deși este o unitate rapidă prin utilizarea vitezei de scriere de 40X, totuși nu profită de această viteză pe toată durata scrierii. Astfel că viteza de scriere este crescută din 13X în 13X după parcurgerea a câte 30% din capacitatea CD-ului.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Fiind prezentat în format bulk, pachetul conține doar CD-ul cu programul Nero Burning Rom și manualul de utilizare.

#### CONCLUZIE

Chiar dacă viteza de scriere maximă este atinsă în ultima parte a CD-ului, scrierea se încadrează sub 3,5 minute.

#### Detalii tehnice

Conectare pe IDE • Buffer: 2MB • Viteză scriere: 40X • Viteză rescriere: 12X • Viteză citire: 48X • Protecție buffer underrun: Seamless Link

#### Performanțe

Timp scriere 649MB la 40X: 3,15' • Viteză medie citire: 32,39X • Timp acces/eject/load: 84ms/1.44/1.67s • Imagine Clone CD: 2,44 min • Timp recunoaștere: 0,01s



## Mitsumi CR 485C TE

### Performanțe și stabilitate



88\$ Romsoft • 021-224.03.33

#### CE ESTE?

CD-Writer intern care folosește portul IDE pentru conectarea la PC. Vitezele de funcționare sunt: 40X scriere, 20X rescriere și 48X citire. Panoul frontal include doar butonul de eject/load.

#### DE CE "DA"?

Pentru protecția buffer underrun folosește tehnologia ExaLink împreună cu un buffer hardware de 2MB. Pentru obținerea unei calități maxime a scrierii la viteze mari, unitatea Mitsumi CR 485C TE este dotată cu tehnologia Aegis Write. Unitatea suportă extragerea digitală audio (DAE) la viteza de 40X.

#### DE CE "NU"?

Citește cu dificultate CD-urile zgâriate și, în caz de reușită, citirea este efectuată la viteze mai mici. Un alt aspect negativ este faptul că după o folosire îndelungată unitatea se încălzește destul de mult.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Un cablu IDE, un cablu audio analog, șuruburi pentru fixare și programul Nero Burning Rom 5.5.

#### CONCLUZIE

Ca unitate de scriere a dat dovadă de performanțe foarte bune și stabilitate, deși partea de citire are unele probleme legate de corecția erorilor la CD-urile de calitate slabă.

#### Detalii tehnice

Conectare USB 2.0 • Buffer: 2MB • Viteză scriere: 40X • Viteză rescriere: 20X • Viteză citire: 48X • Protecție buffer underrun: ExaLink

#### Performanțe

Timp scriere 649MB la 40X: 3,01' • Viteză medie citire: 28,10X • Ocupare procesor: 1x=1%, 2x=3%, 4x=5%, 8x=10% • Timp acces/eject/load: 62ms/1.39/1.03s • Timp recunoaștere: 6,03s



## Super GSM Reader

### Schimbă-ți codul PIN fără telefon



9,95\$ Spot • 021-411.99.13

#### CE ESTE?

Un cititor de SIM-uri destinat telefoanelor mobile. Super GSM Reader poate fi folosit la accesarea și editarea numerelor de telefon existente în aceste mici memorii. Cu ajutorul acestuia se poate schimba codul PIN al telefonului, se pot șterge sau modifica numerele de telefon, se poate copia conținutul card-ului SIM sau se pot trimite SMS-uri.

#### DE CE "DA"?

Modul de utilizare este foarte simplu: numerele de telefon, odată extrase, sunt afișate într-o fereastră Windows în care sunt disponibile toate funcțiile suportate de card-ul SIM. Datele astfel obținute pot fi stocate în calculator la fel ca într-o agendă telefonică, în vederea unei accesări ulterioare. Extragerea și editarea numerelor se face cu ajutorul unui program care vine pe CD-ul de instalare.

#### DE CE "NU"?

Aparatul se conectează prin intermediul portului serial (com1) și în scurt timp evoluția tehnologică va face imposibilă utilizarea lui prin eliminarea acestor porturi.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

CD-ul cu driveri de instalare, Super GSM Reader și un suport pentru card-ul SIM folosit pentru a putea introduce SIM-ul în dispozitivul de citire.

#### CONCLUZIE

Este foarte util persoanelor care au multe numere de telefon stocate și doresc accesarea lor și în lipsa telefonului mobil.

#### Detalii tehnice

• Conectare serială (com1) • Compatibil cu GSM/PCS SIM Card



## Umax AstraSlim 1200

### Portabilitate și scanări excelente



95EU MGT • 021-232.88.94

#### CE ESTE?

Un scanner slim, foarte ușor, având posibilitatea de conectare pe USB, fără alimentare suplimentară.

Rezoluția maximă pe care o suportă este 1200x1200dpi, rezoluție optică, la o adâncime de culoare de 48-bit.

#### DE CE "DA"?

Este ușor și simplu de instalat, nu necesită alimentare suplimentară (acest lucru realizându-se prin alimentarea direct din portul USB). Atât greutatea cât și dimensiunile sale mici fac posibilă transportarea și conectarea scannerului la un notebook chiar și în timpul călătoriilor. Lipsa alimentării separate este un avantaj care mărește portabilitatea sa. Programul Ulead Photo Express 3.0 Special Edition este foarte util în cazul în care se dorește modificarea și salvarea imaginilor scanate în alte formate.

#### DE CE "NU"?

Din păcate scannerul nu beneficiază de avantajele portului USB 2.0. În plus, în cazul folosirii unor rezoluții mari, scanarea se face destul de lent.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Un cablu de conectare pe USB, un CD cu driveri de instalare și programul de scanare și un CD cu Ulead Photo Express 3.0 Special Edition.

#### CONCLUZIE

Fiind ușor și subțire, este foarte util persoanelor care au nevoie de scanner în timpul deplasărilor, dar și aceluia care doresc să îl utilizeze acasă sau la serviciu.

#### Detalii tehnice

• Conectare serială (com1) • Compatibil cu GSM/PCS SIM Card



## Ricoh Caplio RR30

### Fotografii digitale rapide



368.4\$ Romsoft • 021-224.03.33

#### CE ESTE?

Cameră foto digitală cu o interfață foarte prietenoasă. Este destinată amatorilor de fotografii.

#### DE CE "DA"?

Timpul scurs între momentul apăsării pe buton și cel în care fotografia este procesată este foarte mic, Caplio RR30 fiind cea mai rapidă cameră din categoria sa. Are un senzor CCD de 3,34 MegaPixeli iar zoom-ul de 10.2X este format dintr-un zoom optic de 3X și un zoom digital de 3,4X. Se pot obține imagini jpeg cu rezoluții între 640x480 și 2048x1536. Dacă nu avem un calculator în apropiere putem apela la facilitatea de slide-show vizionând fotografiile pe un televizor.

#### DE CE "NU"?

În lipsa unei surse de lumină calitatea fotografiilor realizate este scăzută. Deoarece se adresează celor care doresc realizarea de fotografii fără a deține cunoștințe despre acest domeniu, Caplio RR30 nu este dotat cu reglaje suficiente pentru un împătimit al imaginilor digitale.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Un cablu USB, un cablu video, 2 baterii, un CD cu software, driveri și manualul în format digital.

#### CONCLUZIE

Pentru cei doritori de fotografii digitale de calitate bună dar care totodată nu au timp de reglaje manuale, Caplio RR30 este o excelentă alegere.

#### Detalii tehnice

• Senzor CCD: 3.34 MegaPixeli • Memorie internă: 8MB • Carduri de memorie: Secure Digital • Lentile: F2.6 - F4.7 • Interfață de conectare: USB • Rezoluții imagini: 640x480 până la 2048x1536 • Clip video: AVI 320x240 • ISO: 125, 200, 400, 800



## HP Deskjet 3420

### Calitate foto la un preț de invidiat



88EU HP Interactive Center • 021-222.20.72

#### CE ESTE?

Este o imprimantă A4 cu jet de cerneală care permite printarea alb/negru la o rezoluție de 600x600dpi și color la 2400x1200dpi. Viteza maximă de tipărire în format draft (economic) este de 10 ppm pentru alb/negru și 8 ppm pentru color. Imprimanta este dotată și cu o memorie buffer de 768KB. Se conectează doar prin intermediul portului USB.

#### DE CE "DA"?

Utilizarea și instalarea imprimantei sunt simplificate prin conectarea la portul USB. Oferă o rezoluție mare de tipărire (2400x1200dpi), calitate foto și fiabilitate crescută pentru categoria de imprimante din care face parte.

#### DE CE "NU"?

Viteza de tipărire scăzută în cazul printării la rezoluții mari și capacitatea mică a cartușelor. De asemenea, buffer-ul de memorie este foarte mic (768KB).

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Cele două cartușe (negru și color), cablu de alimentare, CD-ul cu driveri de instalare, manualul de instalare și alimentatorul. Cablul USB nu este inclus în pachet.

#### CONCLUZIE

Este o soluție ieftină care oferă însă performanțe bune chiar și la tipărirea foto. Naturaletăa culorilor diferențiază această imprimantă de alte produse similare existente pe piață.

#### Detalii tehnice

• Conectare pe USB • Rezoluția la tipărire alb/negru: 600x600dpi

#### Performanțe

• Viteză de tipărire alb/negru: 10 ppm • Rezoluție de tipărire color (foto): 2400x1200dpi • Viteză de tipărire color: 8 ppm



## Plextor 48/24/48A

### Viteza și dotări excelente



160.4\$ Romsoft / Depozitul de Calculatoare • 021-224.03.33 / 221.73.77

#### CE ESTE?

Un CD-Writer intern care dispune de cele mai mari viteze de scriere de pe piață la ora actuală: 48X scriere, 24X rescriere și 48X citire. Scrierea unui CD de 649MB s-a realizat în 2,48 minute. Unitatea dispune de un buffer hardware de 4MB și de tehnologia BURN-Proof pentru continuitatea fluxului de date primit. Unitatea este prezentată în format retail.

#### DE CE "DA"?

Este poate cea mai sigură unitate de scriere prin tehnologiile utilizate, BURN-Proof, PowerRec și VariRec. În plus oferă cea mai mare viteză de scriere, atât pe CD-uri normale cât și pe CD-uri rewritable.

#### DE CE "NU"?

Doar în timpul citirii unor CD-uri descentrate unitatea scoate un zgomot foarte puternic, ca și cum o anumită componentă ar fi desprinsă în interior.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Un CD cu programul Nero 5.5, un CD rewritable de 700MB care suportă viteza de scriere de 24X, 5 CD-uri de 700MB, șuruburile de fixare împreună cu tija pentru eject de urgență și un cablu IDE.

#### CONCLUZIE

Plextor 48/12/48A este cea mai potrivită alegere pentru o scriere de calitate pe orice tip de CD din standardele recunoscute oficial (74min. și 80min).

#### Detalii tehnice

• Conectare IDE • Buffer 4MB • Viteză scriere: 48X • Viteză rescriere: 24X • Viteză citire: 48X • Protecție buffer underrun BURN-Proof

#### Performanțe

• Timp scriere 649MB, 48X: 2'48" • Viteză medie citire: 32.10X • Timp acces 64ms • Imagine Clone CD: 2'29"



# forum XPC

## www.xtremnpc.ro

Numărul trecut am inaugurat secțiunea rubricii Hardmail ce conține cele mai interesante întrebări și răspunsuri apărute pe forumul site-ului [www.xtremnpc.ro](http://www.xtremnpc.ro). Vă așteptăm și pe voi să participați alături de noi la discuții despre domeniul hardware.

### FORUM: Discuții hardware

#### MONITOR TERMINAT?

Am un monitor MultiSync5FG de 17" fabricat în 1999. De la un timp imaginea începe să tremure până când monitorul se încălzește, dar nu de fiecare dată când pornesc calculatorul și până nu intră desktop-ul de la Windows (al meu este ME, iar driver-ul monitorului este cel de la Windows). Pot să mai fac ceva cu el, în afara faptului că pot să-l arunc? • *Neo*  
**Problemele de genul acesta sunt pur electronice și numai un specialist te poate ajuta. Ai putea avea chiar plăcută surpriză să fie o defecțiune foarte mică și ieftin de reparat. E mai grav când începe să prindă ceată tubul. Altfel orice se poate repara.** • *dodo\_13*  
 Așa am avut eu o problemă cu

un Dell cu tub Trinitron, fabricat prin 1992. Începea să tremure imaginea și apoi se dădea peste cap. La început, după 5 minute revenea la normal, apoi, pe măsură ce trecea timpul, acest interval creștea la o oră, și se făcea normal doar dacă îl opream și îl porneam repede de 2 ori de la buton. L-am dus la service și mi-au zis că deoarece este un model profesionist (tub Trinitron plat în 1992!) și vechi, piesa care trebuia înlocuită era foarte scumpă (peste 1 milion de lei) parcă era vorba de un integritate de cadre sau așa ceva. Am zis că nu dau atâția bani pentru un model așa vechi și mi-am luat un EIZO T57S din 99. Merge super. Dell-ul vechi l-am dat la piese de schimb. • *Merlin*

### FORUM: Plăci de bază

#### PLACĂ DE BAZĂ DUAL PROCESOR

Caut cu disperare o placă de bază dual procesor pentru Pentium4 și nu găsesc nicăieri. Știe cineva ceva? • *Bursuc*  
 Intel nu a "făcut" Pentium4 pentru dual CPU. • *Mircea*

### FORUM: HDD

#### HDD CONNER

Mi-am luat acum 2 ani un HDD 10GB Conner ATA66. Problema e că de când l-am luat la bootare se aude un sunet ca și cum ai ascuți două cuțite (nu se aude tare dar mă enervează). L-am dus de unde l-am cumpărat și cei de acolo au spus că așa fac HDD-urile astea la bootare și mi-au arătat și altele. Mai are și altcineva un asemenea HDD și dacă da tot așa face sau este HDD-ul meu cu probleme?

#### • *Tuby*

Tehnologia HDD-urilor Connor e de pe vremea lui Connor McLeod din clanul McLeod, „and are immortal”. Aceste HDD-uri

folosesc tehnologia Seagate Medalist și fac ca trenul la pornire și oprire. Am avut două la control care dădeau bad-uri, dar erau bad-uri false date de căderi bruște de tensiune. În ciuda zgomotului, mergeau bine. • *Seth965*  
 Primul meu hard este acum în calculatorul unei kolege la birou. Când închide calculatorul îl recunoști imediat. Cu toate astea la cât l-am purtat (tineam într-un timp o parte din kit-uri pe el), l-am mai și împrumutat și văd că acum are instalat Windows-ul de 7 luni și merge fără probleme. • *Rhunder*

# hardmail

#### DIVX SAU VIDEO CD?

Am încercat să vizionez un Video CD având subtitrarea în limba română cu programele Power DVD 4 și WinDVD 4. Imaginea este foarte bună dar subtitrarea nu apare deloc. Textul (subtitrarea) este în format „.sub”.

Cristian Tănăsescu

Cu siguranță confuzii Video CD-ul cu DivX. Ce încerci să vizionezi este un DivX, iar fișierele de subtitrare nu sunt recunoscute decât de anumite playere cum ar fi RadLight, MicroDVD player etc.

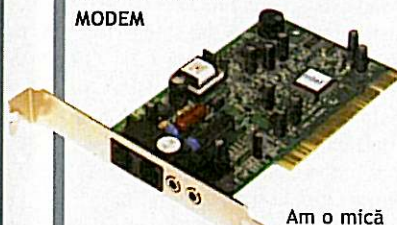
16X/10X/40X, mobile rack, sursă ATX 235W. 1. Există riscul de a arde surca cu atâtea componente? Îmi recomandați o schimbare de carcasă?

2. Ce ar trebui upgradat sau achiziționat la PC (cu excepția procesorului, pe care îl schimb oricum, deoarece e prea necăjit)?

Lupeș Adrian

1. Sursa nu se va arde din această cauză, dar are o putere prea mică pentru mulțimea de componente cu care este dotat calculatorul tău, mai ales că dorești și o schimbare de procesor. Asta nu înseamnă că trebuie să schimbi toată carcasa, sursele se pot achiziționa și separat, iar instalarea uneia noi nu ar trebui să dureze mai mult de 15 minute.  
 2. Sistemului tău i-ar trebui încă 128MB RAM (recomandat ar fi încă 256MB, dacă îți permiți din punct de vedere financiar).

#### DRIVERI PENTRU MODEM



Am o mică

problemă legată de un modem 56kbps intern Ambient (chip Intel) pe care l-am cumpărat de curând. Îmi puteți spune o adresă de la care pot să descarc driverii mai noi decât cei de pe 12-11-2001?

Stanca Andrei

La adresa <<http://developer.intel.com/design/modems/support/drivers.htm>> vei găsi o serie de driveri pentru modem-uri ce au la bază chipset-ul Intel.

#### UPGRADE DE AUSTERITATE

Am următoarea configurație: ECS K755A (BIOS 11.09.2001), Duron 850MHz, 64MB SDRAM (PC100 8ns), Pine Excalibur GeForce2 MX400 64MB (6ns Nanya), Quantum 7.5GB UDMA33. 1. Din aproximativ 40 USD să cumpăr 256MB SDRAM PC133 sau 128MB DDRAM PC266 sau 128MB SDRAM + Yamaha 744 sau Creative Live 5.1? 2. Va accepta placa mea de bază procesorul Athlon XP 2600+ cu noul nucleu Thoroughbred B?

Gombos Szilard

1. Fără îndoială trebuie să mai cumperi memorie. Pentru a obține performanțe mai mari varianta cea mai bună este achiziționarea unui modul de 256MB SDRAM. 2. Placa ta de bază nu suportă FSB 333MHz, deci nu îndeplinește cerințele viitoarelor procesoare de la AMD.

#### SCHIMBARE DE SURSĂ

Am următorul sistem: Mainboard BIOSTAR 6VBE+, chipset VIA Apollo Pro+, Intel Celeron 500MHz, 128MB SDRAM, MSI G4 MX440 64MB DDR, Creative Sound Blaster Live! 5.1, SMC 1255 TX/WL Fast Ethernet, 3DeMON TV Tuner PV951, HDD IBM 40GB 7200rpm, cooler HDD, CD-ROM TEAC 40X, CDRW TEAC



#### DEBLOCAREA LUI ATHLON XP

1. Am un computer Pentium2 cu 128MB RAM. Merită un overclocking la placa mea video Riva TNT2 32MB? 2. La un procesor Athlon XP 1600+ se poate seta multiplicatorul?

Rab Zoltan

## Soluția problemei tale

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

[hardmail@xtrempc.ro](mailto:hardmail@xtrempc.ro)

1. Nu poți obține prin overclocking performanțe mult mai mari de la placa ta video. Încearcă mai bine să cumperi una dintr-o generație mai recentă. 2. Procesoarele Athlon XP au blocat factorul de multiplicare din fabricație pentru a preveni overclocking-ul. Dacă la procesoarele AMD din generațiile mai vechi deblocarea multiplicatorului era o joacă de copii (acest proces putând fi realizat fără probleme cu ajutorul unui banal creion), Athlon XP are o protecție mult mai bună. Principiul rămâne același dar micile orificii dintre punți trebuie izolate înainte de a începe unirea punților. Deoarece această operație necesită diverse materiale și instrumente, există de vânzare pe Internet o serie de kit-uri dedicate special deblocării procesoarelor Athlon XP.

## MEMORIA CACHE

## ȘI PROCESORELE CELERON

Am văzut într-o ofertă de sisteme PC că Celeron "Tualatin" are L2 cache 256, iar Celeron bazat pe nucleu de P4 are L2 cache 128! Vreau să-mi spuneți dacă este adevărat.

Flodeciever

Nucleu Celeron	Tualatin	Willamette
Tehnologia de fabricație	0.13	0.13, 0.18
Socket	370	478
L1 Cache	32KB	8KB
L2 Cache	256KB	128KB
Tip memorie	DDR,SDRAM	DDR,SDRAM, RDRAM
SSE2	nu	nu
Voltaj	1.65V	1.75V

Este adevărat. Pentru a te lămuri mai bine poți face foarte ușor o comparație cu ajutorul tabelului alăturat. Pentru acest moment GeForce3 reprezintă o alegere bună.

## TOPUL TE AJUTĂ SĂ ALEGI

Aș dori să vă cer opinia în legătură cu niște plăci grafice. Sunt trei dintre care ar trebui să o aleg pe cea mai bună. Folosesc calculatorul în mare parte pentru jocuri, ceva programare și filme. Am un Duron la 950MHz, memorie 128DDR PC2100, placă de bază ECS K756A, HDD

Maxtor 20GB 5400rpm. Cele 3 plăci ar fi: GeForce3 Ti200 cu 64DDR, GeForce2 GTS Pro 64DDR, GeForce4 MX440 64DDR. După părerea voastră care ar fi cea mai bună alegere?

Szilagy Zalán

Fără nici o îndoială cea mai bună alegere este GeForce3 Ti200. Performanțele acestei plăci video sunt superioare celorlalte două iar din punct de vedere al prețului diferența este foarte mică, fiind pur și simplu neglijabilă. Înainte de a o cumpăra te sfătuiesc să consulți clasamentul plăcilor video din revistă.

## UPGRADE PERICULOS?

Am o placă de bază Chaintech CT-7A1A și mă gândeam să fac un update de BIOS. M-ar interesa și pe mine dacă update-ul de BIOS este periculos pentru sistem și de unde aș putea downloada un astfel de update pentru placa mea.

Istrate Lucian

Dacă sistemul nu prezintă probleme, un update de BIOS nu este necesar. Riscul cel mai mare este următorul: dacă din diverse motive (pană de curent, reset etc.) update-ul este întrerupt, placa nu va mai efectua procesul de boot. Update de BIOS pentru placa ta găsești la următoarea adresă: <<http://www.chaintech.com.tw/AP/BIOS/model.asp?model=7AJA0>>.

## MONITOR CU PROBLEME

Am o problemă cu placa mea video, dar de fapt cred că este de la monitor. Mi-am luat o placă video GeForce2 MX400 cu 64MB și nu mergea deloc, adică atunci când intram în jocuri îmi apărea ca și cum ar fi mai multe imagini și mai vibra și imaginea. Am făcut un upgrade la calculator și mi-am pus un AMD Duron la 1GHz, dar problema nu a dispărut. M-am gândit că vine probabil din monitor; cel de acum e de 14", Adi Provista v30.

Pop Emil

Cu siguranță monitorul tău nu face față setărilor de refresh la rezoluția stabilită de tine. Oricum trebuie să schimbi monitorul mai ales acum



când prețul unuia de 17" este cât se poate de accesibil.

## ȘI COMPONENTELE AU GARANȚIE

Vreau să-mi cumpăr un sistem nou și nu pot să mă hotărâsc. Eu m-am gândit la următoarea configurație: MSI-KT4 Ultra, Athlon XP 1800, 256MB DDR Kingston PC2700, HDD Maxtor 80GB 7200rpm, ATA133, Winfast A170DDR GeForce4 MX, CDRW Teac 40X, Hercules 5.1 sau Creative 5.1, mouse optic Microsoft. Problema este că nu le găsesc pe toate la aceeași firmă! Ce să fac? Nu vreau să renunț la nici o componentă de bază din lista mea. Dacă le cumpăr din locuri diferite pierd garanția.

Alex

Configurația aleasă de tine este foarte bună pentru acest moment. Ai putea totuși să te hotărăști pentru un alt model de placă de bază iar pentru asta te sfătuiesc să consulți clasamentul soluțiilor

## ERORI PE FOND... ALBASTRU

Am cumpărat un TV Tuner marca Mentor și problema este că la schimbările de pe ecran mic pe full screen dă erori. Această eroare este pe fond albastru și după aceea trebuie restartat calculatorul. Am încercat să instalez driveri de pe Internet dar cu ei apare mesajul "this program has perform an illegal operation" și nu îl pot porni. Calculatorul meu este un Celeron la 950MHz, 128MB RAM, placă video RIVA TNT2 cu 32MB încorporată pe placa de bază.

Pușcaș Lucian

Poți încerca cu un alt player TV. O variantă ar fi BTV care are pe Internet o versiune shareware pentru download. O altă soluție ar putea veni dintr-o reinstalare de Windows, operație care rezolvă de multe ori astfel de probleme.



# CONNECTUS

## un Laborator într-o Cutie

- extinde utilitățile computerului
- dezvoltă universul propriu
- un mod inteligent de a cunoaște Lumea

Clasa de produse CONNECTUS - interfață inteligentă între un Utilizator ( fire dornică de a explora UNIVERSUL) și un Calculator

**LABORATOR PERSONAL + CALCULATOR PERSONAL = EXPERIENȚĂ PERSONALĂ**

**c-CONNECTUS** pachete de curs cu laborator inclus

- Achiziția digitală a semnalului analogic
- Analiza fractală a seriilor temporale
- Introducere în știința COMPLEXITĂȚII


Hobby-CONNECTUS, experimente "cablate" dedicate explorării zonelor Crepusculare

Planta -senzor biologic și partener în explorarea comunicării extrasenzoriale

**ASTECH Solutions**  
str. N.Constantinescu 12  
CP 33-127 București  
tel-fax 021-231.4436  
office@astech.ro

[www.astech.ro](http://www.astech.ro)

## PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM


Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
<b>NOU</b>	ASUS	A7V8X	1.537	167.2	KT400	 Soluțiile KT400 sunt acum în fruntea clasamentului. ASUS A7V8X oferă performanțe foarte bune dar punctul ei forte este dotarea de excepție, obținând astfel cea mai mare notă la acest capitol. FSB 333, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0	0.714	0.762	0.06	Romsoft
<b>NOU</b>	Chaintech	Apogee CT-7VJL Deluxe	1.535	N/A	KT400	FSB 333, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMedia8738, 2 USB, 4 USB 2.0	0.720	0.767	0.048	ASBIS/Comrace
	Chaintech	Apogee CT-7VJL	1.532	N/E	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738, 2 USB, 4 USB 2.0	0.720	0.764	0.048	ASBIS/Comrace
<b>NOU</b>	Gigabyte	GA-7VAXP	1.520	113	KT400	FSB 333, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.704	0.760	0.056	UltraPro
<b>NOU</b>	DFI	AD77 Infinity	1.514	106	KT400	FSB 333, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.704	0.754	0.056	Tape Computer
	Abit	AT7	1.503	154	KT333	FSB 266, 1AGP/3PCI, PC2700, ATA133, ALC650, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.690	0.745	0.058	Tape Computer
	Shuttle	AK35GT2R	1.500	89	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB, RAID	0.705	0.759	0.036	ETA2U
	Gigabyte	GA-VRXP	1.496	98.2	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CT5880, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.743	0.697	0.056	UltraPro
	EPoX	8K3A	1.493	104	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	0.724	0.761	0.008	Best Computers / Elsaco
	ASUS	A7V333	1.490	107	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB 2.0, RAID	0.705	0.745	0.04	Senorg / Depozitul de Calculatoare
<b>NOU</b>	Soltek	SL-75FRV	1.489	N/E	KT400	FSB 333, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, 2 USB 2.0	0.707	0.758	0.024	Soltek
	Soltek	SL-75DRV5	1.488	95	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 4 USB	0.758	0.713	0.016	Best/ProCA/Romsoft/Viami
	DFI	AD76 RAID	1.480	102	KT333CE	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, 2 USB, 4 USB 2.0	0.747	0.705	0.028	Tape Computer
<b>NOU</b>	Jetway	V333U	1.476	75	KT333	FSB 333, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB 2.0	0.706	0.758	0.012	UltraPro
	Abit	NV7-133R	1.474	119	nForce415	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX	0.693	0.751	0.024	Ager / Depozitul de Calculatoare
<b>NOU</b>	Albatron	KX400+ PRO	1.468	79.9	KT333	FSB 333, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, REALTEK ALC650, 6 USB 2.0, BIOS Mirror	1.131	1.237	0.8	Spot
	ASUS	A7N266	1.830	N/E	nForce420	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX	1.131	1.237	0.8	Ager / Depozitul de Calculatoare
	Jetway	V333DA	1.778	N/E	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	1.115	1.238	0.4	UltraPro
	Soltek	SL-75DRV4	1.758	91.2	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.071	1.253	0.6	Viami / Proca / Romsoft
	MSI	K7N420Pro	1.756	N/E	nForce420D	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, NVIDIA AC 5.1, 2 USB	1.055	1.221	0.9	N/E
	Soltek	SL-75ERV	1.451	92.3	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.751	0.680	0.02	ProCA / Depozitul de Calculatoare
	Abit	NV7m	1.450	122	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
	Abit	KX7-333	1.449	105	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, 4 USB	0.690	0.755	0.004	Tape Computer
	DFI	AD73Pro	1.448	71	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.690	0.745	0.012	Tape Computer
	DFI	AD75	1.446	78	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, AC97, 4 USB	0.682	0.752	0.012	Tape Computer
	Leadtek	K7N415DA	1.441	84	nForce415D	FSB 266, 1AGP/4PCI/1ACR, PC2700, NVIDIA AC 5.1, 2 USB, lan-on-board	0.689	0.735	0.025	Skin Media
	Shuttle	AK35GTR	1.746	78	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, CMI8738, RAID, ATA133, 2 USB	1.055	1.223	0.8	ETA-2U
	EPoX	8KHA+	1.737	N/E	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.063	1.248	0.5	Elsaco
	ASUS	A7V266-E	1.735	N/E	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, CMI8738, RAID 0/1, 4 USB	1.073	1.165	0.8	Ager/ Romsoft
	Gigabyte	GA-7DXR+	1.427	92.9	AMD761	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, RAID ATA133, 6 (2xUSB 2.0)	0.649	0.729	0.048	UltraPro
	EPoX	8KHAL+	1.710	86.4	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.045	1.222	0.4	Elsaco
	Jetway	866AS Ultra	1.708	70.4	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.091	1.195	0.2	UltraPro
	ECS	K7VTA3	1.412	114	KT333	FSB 266, 1AGP/4PCI/1CNR, PC2700, ATA133, 2 USB	1.665	0.739	0.008	Tornado
	Abit	KR7A Raid	1.679	114	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, RAID 0/1/0+1 ATA133, 4 USB	1.046	1.086	0.8	Tape Computer / Sistec
	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
	ECS	K756A	1.405	-/70	SIS745	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 2 USB	0.669	0.732	0.004	Alliance / Blue Ridge
	MSI	K7T266 Pro2	1.668	N/E	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, RAID 0/1, 6 USB	1.014	1.127	0.9	-
	Leadtek	7350KDA	1.651	72	SIS735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, lan-on-board, 2 USB	1.013	1.178	0.5	Skin Media
	DFI	AD70-SR	1.619	83	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, RAID 0/1, 2 USB	1.015	1.067	0.7	Tape Computer
	ASUS	A7A266-E	1.601	N/E	AliMagik1	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA133, CMI8738, 4 USB	1.003	1.096	0.5	Ager / Depozitul de Calculatoare
	ASUS	A7V266	1.599	118	KT266	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, 4 USB	0.994	1.148	0.3	Ager / Romsoft
	Matsonic	MS8137C+	1.361	53.5	KT266	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.732	0.624	0.004	ProCA
	ASUS	A7S333	1.333	72.3	SIS745	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2700, ATA100, AC97, 4 USB	0.690	0.637	0.006	Romsoft / UltraPro
	Transcend	TS-AKR4	1.582	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.996	1.132	0.2	ProVision
	Totem	TM-5735MD	1.555	73	SIS735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.979	1.112	0.2	ProVision
	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
	Acorp	7KT266A	1.542	66.9	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.976	1.083	0.3	Depozitul de Calculatoare
	Gigabyte	GA 7VTXH	1.518	N/E	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.898	1.160	0.4	UltraPro / Tornado
	ECS	K7VTA3	1.443	62.4	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.888	1.070	0.2	Sistec

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

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

## TOPURI


## PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
						 Comparația reușită northbridge-ului SIS 648 și southbridge-ului SIS 963 a condus Shuttle A545GTR pe locul întâi. Performanțele în jocuri sunt mari și este de remarcat introducerea în premieră a tehnologiei serial ATA.				
1	Shuttle	A545GTR	1.645	99	SIS648	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 4 USB 2.0	0.793	0.785	0.064	FIT Distribution
2	EPoX	45DA5+	1.622	122	SIS648	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97v2.2, 4 USB 2.0	0.786	0.788	0.048	Depozitul de Calculatoare
3	Abit	SD7-533	1.576	102	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, CM187386ch, 2 USB, S/PDIF	0.786	0.788	0.048	Tape Computer
4	Gigabyte	GA-8S1ML	1.569	76.1	SIS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNR, PC2700, ATA100, ALC201A, RAID, 2USB, video 53	0.784	0.769	0.016	UltraPro
5	ASUS	P45533	1.565	106.8	SIS645DX	FSB 533/400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CM18738, 4USB	0.767	0.778	0.02	UltraPro / Depozitul de Calculatoare
6	ASUS	P4B533-E	1.557	170.9	IB45E	FSB 533/400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, CM18738, 6 USB, lan-on-board, S/PDIF	0.751	0.746	0.06	Romsoft
7	Soltek	SL-85DRS2	1.549	maxim 107.2	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.777	0.764	0.08	ProCA / Depozitul de Calculatoare
8	ASUS	P4B266 (SE)	1.662	maxim 114	IB45D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CM18738 6ch, S/PDIF	0.985	1.254	0.5	Ager / Romsoft / UltraPro
9	Gigabyte	GA-8IGX	1.535	112.4	IB45G	FSB 533/400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 6 USB 2.0	0.769	0.746	0.020	UltraPro
10	Chaintech	9BJF	1.534	N/E	IB45G	FSB 533/400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CM18738 6ch, video	0.771	0.743	0.02	ASBIS / Comrace
11	EPoX	4G4A+	1.533	138.5	IB45G	FSB 533/400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, RAID, video	0.749	0.760	0.024	Romsoft
12	Albatron	Silver PX845E	1.528	96.5	IB45E	FSB 533/400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, Realtek ALC650	0.757	0.743	0.028	Spot
13	Intel	D85GBV	1.527	N/E	IB45G	FSB 533/400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, video, TV-Out, DVI	0.757	0.742	0.028	Intel Corporation
14	DFI	NB76-EC	1.527	112	IB45G	FSB 533/400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, video, S/PDIF	0.768	0.745	0.012	Tape Computer
15	Acorp	4DB45AP	1.526	106.8	IB45E	FSB 533/400, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CM18738	0.767	0.731	0.028	Romsoft
16	Albatron	PX845G PRO II	1.526	130	IB45G	FSB 533/400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, RAID PDC20276	0.762	0.740	0.024	Spot
17	Gigabyte	GA-8IEXP	1.525	142.8	IB45E	FSB 533/400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, CT5880, RAID, S/PDIF, FireWire	0.736	0.729	0.06	UltraPro
18	Abit	IT7	1.523	166	IB45E	FSB 533/400, 1AGP/4PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, RAID HPT374	0.756	0.739	0.028	Tape Computer
19	DFI	PE21-EC/A	1.520	81	VIAP4X400	FSB 533/400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650	0.748	0.764	0.008	Tape Computer
20	EPoX	EP-4BEAR	1.519	128.3	IB45E	FSB 533/400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, RAID	0.752	0.738	0.028	Depozitul de Calculatoare
21	Abit	BG7	1.519	133	IB45G	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.745	0.763	0.008	Tape Computer
22	MSI	645 Ultra	1.517	N/E	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, ALC650, 4 USB 2.0	0.765	0.733	0.02	-
23	Chaintech	CT-7EJL	1.517	N/E	IB45E	FSB 533/400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB 2.0	0.755	0.742	0.02	Comrace
24	Abit	BD7II-RAID	1.513	144	IB45E	FSB 533/400, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 4 USB 2.0, RAID	0.745	0.763	0.008	Tape Computer
25	Albatron	PX845E PRO II	1.504	120	IB45E	FSB 533/400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.746	0.738	0.02	Spot
26	VIA	P4XB-RA	1.499	85.5	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CM18738, 2 USB, RAID	0.745	0.734	0.02	Depozitul de Calculatoare
27	DFI	NS35-SC	1.496	86	SIS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB, video SIS315	0.708	0.776	0.012	Tape Computer
28	Shuttle	AB45	1.495	84	IB45E	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB 2.0	0.746	0.731	0.018	FIT Distribution
29	Chaintech	CT-8BJD	1.493	N/E	IB45D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CM18738, 2 USB	0.730	0.755	0.008	ASBIS / Comrace
30	MSI	845 Ultra-AR	1.653	N/E	IB45D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CM187386ch, 4 USB	0.957	1.197	0.8	-
31	Soltek	SL-85DRV3	1.488	N/E	P4X266A	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB, RAID	0.750	0.726	0.012	ProCA / Romsoft
32	Shuttle	AV45GT	1.486	67.5	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, CM18738, 2 USB, 2 USB 2.0	0.750	0.728	0.008	ProCA
33	DFI	NB73-ES	1.485	108	IB45E	FSB 533, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, Realtek ALC 650, 4 USB 2.0	0.743	0.730	0.012	Tape Computer
34	Gigabyte	GA-8SRX	1.482	68.8	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, ATA100, CT5880, 2 USB	0.748	0.725	0.008	UltraPro
35	EagleTec	M935LR	1.482	N/E	SIS650	FSB 400, 1AGP/2PCI/1AMR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB, video SIS315, modem	0.727	0.734	0.02	Depozitul de Calculatoare
36	EPoX	4BDA2+	1.648	127.9	IB45D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 4 USB	0.989	1.159	0.8	Elsaco
37	Matsonic	MS9317E	1.478	83	SIS650	FSB 400, 1AGP/4PCI/1ACR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB, video SIS315, modem	0.723	0.734	0.02	ProCA
38	FastFame	8LJK	1.478	95.6	IB45E	FSB 533/400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CM18738, 2 USB 2.0	0.746	0.724	0.008	RHS
39	VIA	4PX266A1	1.473	N/E	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB	0.738	0.727	0.008	Depozitul de Calculatoare
40	ASUS	P4S333	1.620	maxim 86	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1ACR, PC2700, ATA100, CM18738, 2 USB	0.971	1.219	0.4	Romsoft / UltraPro
41	Jetway	S446	1.615	53.6	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 4 USB	0.968	1.274	0.1	UltraPro
42	Transcend	TS-ABR4/NR	1.576	127	IB45D	FSB 400, 1AGP Pro/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB, lan 10/100	0.871	1.249	0.8	ProVision
43	Gigabyte	GA-8IRX	1.494	N/E	IB45D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CT5880, 4 USB, Dual Bios, 128DDR	0.833	1.202	0.6	Tornado / UltraPro
44	Soltek	SL-85MIV-L	1.461	maxim 106	P4M266	FSB 400, 1AGP/3PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.718	0.735	0.008	ProCA / Depozitul de Calculatoare
45	Soltek	SL-85DRB	1.461	maxim 103	IB45D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.738	0.711	0.012	ProCA / Depozitul de Calculatoare
46	Intel	D845BG	1.459	N/E	IB45D	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97, lan	0.717	0.722	0.02	ElkoTech
47	DFI	NB70-SC	1.461	85	IB45D	FSB 400, 1AGP/4PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB	0.862	1.158	0.2	Tape Computer
48	PCPartner	P4x266AS-241	1.454	82	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97	0.723	0.723	0.008	Senorg
49	Abit	BD7-RAID	1.450	132	IB45D	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, 2 USB, AC97, RAID	0.705	0.725	0.02	Tape Computer
50	EPoX	45DA	1.446	99.5	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, 2 USB, AC97	0.722	0.717	0.008	Best Computers
51	Matsonic	MS9107C	1.400	75	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97	0.671	0.721	0.008	Alliance Computers
52	LiteON	NA280	1.351	78	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97	0.688	0.655	0.008	Alliance Computers

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

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

## PLĂCI VIDEO

Loc	Producător	Model	Nota	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)
1	Leadtek	WinFast A250Ultra	2.066	359	Titanium4600	 Chipset-ul GeForce4 Titanium4600 a adus încă o dată NVIDIA pe primul loc în topul performanței. Adăugați 2 ventilatoare și un radiator cât o zi de post și aveți rețeta. 128MB DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.02	Best / UltraPro (D)
2	ASUS	V8460Ultra	2.056	320	Titanium4600	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.01	Depozitul de Calculatoare (D)
3	Chaintech	GT61	2.040	N/E	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.020	0.02	ASBIS / Comrace (D)
4	Gainward	PowerPackTi4600 (simplu)	2.036	max. 387	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.006	0.03	Romssoft / UltraPro / Caro (D)
5	Abit	Siluro GF4 Ti4600	2.027	349	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/648MHz, TV-Out, DVI	2.012	0.015	Tape Computer (D)
6	Albatron	GeForce4 Ti4600 Medusa	1.994	260	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	1.974	0.020	Spot (D)
7	Butterfly	EX-Ti4600	1.891	338	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	1.876	0.015	ProCA (D)
8	Gainward	PowerPackTi4400	1.890	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.865	0.025	Romssoft / UltraPro / Caro (D)
9	MSI	G4Ti4400-VTD	1.865	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/554MHz, TV-Out, DVI	1.845	0.02	Best Computers (O)
10	ASUS	V8840	1.864	254.3	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/553.5MHz, TV-Out, DVI	1.844	0.02	Depozitul de Calculatoare (D)
11	Abit	Siluro GF4 Ti4400	1.832	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/553.5MHz, TV-Out, DVI	1.817	0.015	Tape Computer (D)
12	Albatron	GeForce4 Ti4200 Medusa	1.806	180	Titanium4200	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 250/550MHz, TV-Out, DVI	1.786	0.020	Spot (D)
13	Leadtek	A250LE TD	1.751	176	Titanium4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.731	0.02	Skin Media (D)
14	ASUS	V8420 64MB	1.751	167.5	Titanium4200	64MB SDR, 4ns, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.736	0.015	Depozitul de Calculatoare (D)
15	Abit	Siluro GF4 Ti4200	1.715	161	Titanium4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.700	0.015	Tape Computer (D)
16	Leadtek	WinFast A250LE TD MyVIVO	1.703	222.5	Titanium4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445.5MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.678	0.025	Skin Media (D)
17	Gainward	Ultra/650XP GS	1.675	N/E	Titanium4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445.5MHz, TV-Out, DVI	1.660	0.015	Depozitul de Calculatoare UltraPro (D)
18	ASUS	V8420/128MB	1.674	206	Titanium4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445MHz, TV-Out, DVI	1.654	0.02	Romssoft (D)
19	Gigabyte	Radeon 8500 Deluxe Maya	1.618	245.9	Radeon 8500	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 274/548MHz, TV-Out, DVI	1.554	0.015	UltraPro (D)
20	Gigabyte	Radeon 8500 Deluxe Maya	1.573	214	Radeon 8500	64MB SDR, 3.3ns, chip/mem: 275/550 MHz, TV-Out, DVI	1.558	0.015	UltraPro (D)
21	Hercules	3D Prophet 8500	1.569	212	Radeon 8500	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.616	0.02	UbiSoft (D)
22	Gainward	GeForce3 Titanium500	1.515	159	Titanium 500	128MB DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TV-Out, DVI	1.500	0.015	Caro Group (D)
23	Leadtek	WinFast Titanium 500	1.730	199	Titanium 500	64MB DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TV-Out, DVI, 2joc.	1.710	0.02	Best / UltraPro (O)(D)
24	Sapphire	Radeon 8500LE	1.437	137	Radeon 8500LE	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.727	0.01	Best Computers (O)
25	Hercules	3D Prophet 8500LE	1.399	159	Radeon 8500LE	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.384	0.015	UbiSoft (D)
26	PowerColor	Evil Master II	1.381	149	Radeon 8500LE	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.366	0.015	ProCA (D)
27	Abit	Siluro GF3 Vio	1.574	231	GeForce3	64MB DDR, chip/mem: 200/460MHz, TV-Out, DVI	1.559	0.015	Tape Computer (D)
28	Hercules	3DProphet8500 All-in-One	1.315	259	Radeon8500 LE	64MB DDR, 4ns, TV/FM Tuner, TV-Out, Video In, DVI	1.285	0.03	UbiSoft (D)
29	Leadtek	WinFast Titanium 200	1.510	N/E	Titanium200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI, 2 jocuri	1.495	0.015	Skin Media (D)
30	Abit	Siluro Ti200	1.305	116	Titanium200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI, Triple Head	1.248	0.015	Tape Computer (D)
31	Creative	GeForce3 Titanium200	1.509	-	Titanium200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI	1.494	0.015	-
32	Gigabyte	Thundra GF3200	1.500	N/E	Titanium200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI	1.485	0.015	Tornado (D)
33	Inno3D	Tornado GF3 Titanium200	1.478	N/E	Titanium200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz	1.478	0	Best Computers (O)
34	Gainward	PowerPack MX460	1.250	N/E	GeForce4 MX460	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 300/550MHz, TV-Out, DVI	1.225	0.025	Depozitul de Calculatoare UltraPro / Caro (D)
35	Leadtek	WinFast A170DDR TH	1.434	106	GeForce4 MX440	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/400MHz, TV-Out, WinFox 2.0	1.424	0.01	Skin Media (D)
36	Chaintech	G441	1.132	87	GeForce4 MX440	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/400MHz, TV-Out	1.117	0.015	ASBIS / Comrace (D)
37	Abit	Siluro MX440	1.129	86	GeForce4 MX440	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/400MHz, TV-Out	1.128	0.01	Tape Computer (D)
38	Gainward	GeForce4 MX440	1.125	83	GeForce4 MX440	64MB DDR, 5ns, chip/mem: 275/400MHz, TV-Out	1.120	0.005	Caro Group (D)
39	ASUS	V8170	1.121	97.1	GeForce4 MX440	64MB DDR, 5ns, chip/mem: 275/400MHz, TV-Out	1.111	0.01	Depozitul de Calculatoare UltraPro (D)
40	Soltek	GeForce4 MX440	1.071	90.8	GeForce4 MX440	64MB DDR, 5ns, chip/mem: 270/405MHz, TV-Out	1.061	0.01	ProCA (D)
41	Sapphire	Atlantis Radeon 9000	1.063	120	Radeon 9000	128MB DDR, 5ns, chip/mem: -/401MHz, TV-Out	1.053	0.010	FIT Distribution (D)
42	Inno3D	Xabre	1.063	86.7	GeForce4 Ti4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.048	0.015	Depozitul de Calculatoare (D)
43	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)
44	ProLink	PixelView GeForce2 Ti64	1.273	80	Titanium	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/400MHz	1.273	0	Ager (D)
45	Leadtek	WinFast A170 TH	0.758	93	GeForce4 MX420	64MB SDR, 5ns, chip/mem: 200/166MHz	0.748	0.01	Best / UltraPro (O)
46	Gigabyte	Radeon7000 Pro	0.606	51.9	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 parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri

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

\* Deoarece placa Gigabyte Maya Radeon 9700 PRO nu a rulat pe sistemul nostru de test (ca de altfel pe multe dintre plăcile de bază cu care am încercat să o testăm) nu am putut să-i calculăm o notă viabilă și să o introducem în top. Desigur, performanțele sale ar fi trebuit să o plaseze fără discuție pe locul 1, însă, lipsa notelor ne face imposibilă transpunerea ei în locul meritat. Odată cu schimbarea sistemului nostru de test, sau apariția unor driveri maturi sau update-uri de BIOS care să îi permită plăcii Radeon9700 să ruleze pe mai multe plăci de bază, ea va fi inclusă imediat în top.





# BANC POST

Premii in valoare de  
**25.000.000 lei**

## Câștigă

unul dintre cele  
5 carduri Taifun MasterCard  
puse la dispoziție  
de Banc Post!



## 5 x 5.000.000 lei

Taifun MasterCard este un card de debit, cu cont in lei, acceptat pentru plăți diverse și eliberări de numerar, atât la terminalele electronice (ATM și EFTPOS) cât și la imprimare în țară și în străinătate.  
Taxa de emisie: 30.000 lei, suma minimă inițială: 1.000.000 lei.  
Cardului Taifun emis pentru persoanele fizice i se asociază un card virtual dedicat cumpărăturilor pe Internet.

**Mențiuni:**

Termenul limită al concursului este 21 noiembrie data poștei  
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 38 XtremPC

# UMFLĂ POTUL!

## TALON PARTICIPARE

Completați și trimiteți acest talon la adresa:  
XtremPC - Str. Pușkin 18 București 1

1. Ce cuvânt / asociere de cuvinte vă vine în minte atunci când vă gândiți la BANC POST?  
.....

2. Enumerați câteva dintre produsele BANC POST despre care ați auzit:  
.....

3. Care credeți că sunt perspectivele comerțului electronic?  
 Creștere       Scădere       Stagnare

4. Pe ce web site-uri vă petreceți cel mai mult timp?  
.....

5. Ce produse sunteți interesat să cumpărați de pe internet?  
.....

6. Sunteți în prezent titularul unui card bancar?

NU     DA(banca):.....

7. Care este principalul motiv pentru care sunteți interesat de cardul TAIFUN:

- Posibilitatea de a mă număra printre câștigători
- Pentru efectuarea de cumpărături pe Internet cu cardul virtual asociat
- Pentru beneficiile complexe ale cardului Taifun

Nume:..... Prenume:.....

Vârsta:..... Studii:.....

Profesie:..... E-mail:.....

Tel:..... Adresa:.....

Sunteți de acord să primiți și alte informații cu privire la oferta de produse și servicii BANC POST?     DA     NU



# BANC POST

CONCURS - CONCOURS - CONCURS

# 100

de ani  
strălucire  
1902-2002



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

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



Automotive

**BOSCH**



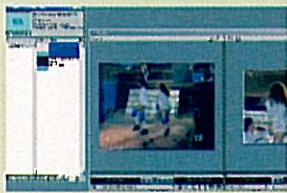
# hobby

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

## EDITARE VIDEO

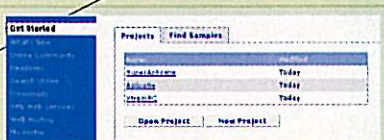
### ADOBE PREMIERE 6.5

Editarea video mai face un pas înainte



54

## PROGRAMARE



### DRUMUL PANA LA VISUAL BASIC

Ce este noua tehnologie .Net?

56

## GRAFICA

### GALERII XTREME

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale



58

## INTERNET

### XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online



60

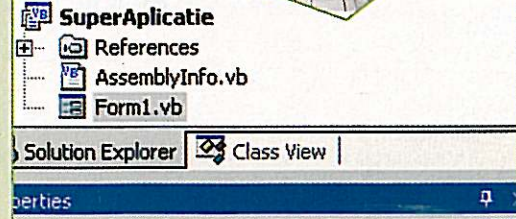
## MODA

### SERVICE PACK

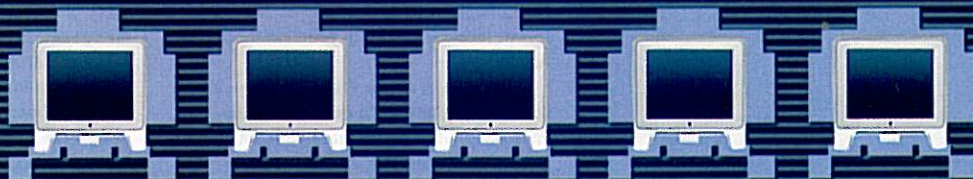
Microsoft a lansat recent prima actualizare pentru sistemul de operare WindowsXP. Reclamațiile privind problemele cu instalarea Service Pack 1 au început să curgă imediat după lansare. Service Pack 1 rezolvă o mulțime de bug-uri inclusiv limitarea la 60Hz a refresh-ului în jocuri și aduce schimbările anti-monopol la care Microsoft trebuie să se conformeze în urma procesului intentat de Departamentul de Justiție anul trecut, însă creează o mulțime de noi probleme.

Nimic nou în asta, din păcate. Lumea IT a început să se obișnuiească cu moda Service Pack, de parcă este natural ca orice program sau sistem de operare să fie lansat pe piață "găurit" pentru ca apoi să fie peticit cu numeroase patch-uri și lustruit cu Service Pack-uri pentru a fi complet. Majoritatea marilor integratori au așteptat apariția primului Service Pack pentru Windows 2000 pentru a începe să vândă calculatoare cu acest sistem de operare integrat. În cazul WindowsXP, care aparent avea mai puține probleme decât sistemele de operare anterioare de la Microsoft, integratorii s-au repezit să îl instaleze pe numeroase sisteme vândute, și acum în loc să instaleze Service Pack 1 așteaptă precauți să vadă dacă se întrevede un Service Pack 2 la orizont. Și probabil că ne putem aștepta la o lungă serie de Service Pack-uri, ca și în cazul Windows 2000 și campionul în domeniu, Windows NT.

Microsoft a anunțat chiar oficial un alt Service Pack pentru jumătatea lui 2003, din moment ce următoarea versiune de Windows, cu nume de cod "Longhorn" a fost amânată. Nu se știe însă dacă actualizarea de anul viitor va veni sub forma unui Service Pack sau sub forma unei versiuni "second edition" a sistemului de operare, dar este cert că ea va exista. Așa că, deși suntem conștienți că a greși este omenesc și că nimeni nu este perfect, ne întrebăm retoric cât va mai dura moda Service Pack-urilor. Și de ce nu este posibil ca un sistem de operare la care lucrează sute de oameni timp de un an-doi de zile să iasă pe piață fără un munte de erori care să atragă apariția unei actualizări majore la fiecare câteva luni, în condițiile în care prețul plătit pentru sistemul de operare nu variază în funcție de erorile apărute.



# INVAZIA PREMIILOR ARTELECOM



50

30

15

5

3

1



SCORE: 104

LIVES:




downloading

Dacă te abonezi la serviciile ARtelecom de acces dial-up la Internet în perioada 14 octombrie - 14 decembrie, nu ai decât de câștigat! Pe lângă oferta cea mai bună de pe piața de Internet și avantajul celei mai accesibile rețele de distribuție, poți câștiga și unul dintre cele 104 premii ARtelecom: 1 laptop, 3 PC cu monitor LCD, 5 monitoare LCD, 15 webcam, 30 de modem-uri externe și 50 de căști stereo.

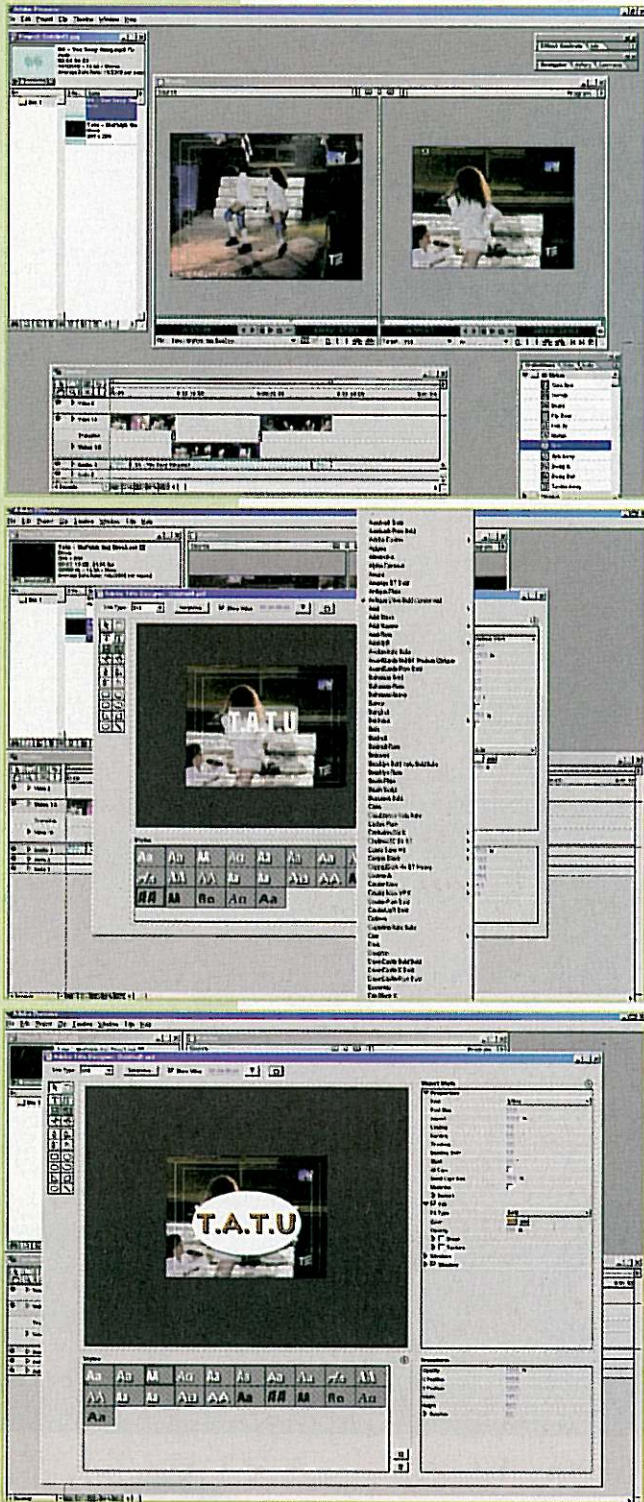
Informații la:  
tel.: 0 8008 ARTEL (0 8008 27835)  
e-mail: help4u@artelecom.ro  
www.artelecom.ro

 **ARtelecom**  
Advanced Internet Solutions  
super net

ARtelecom  
furnizor oficial de servicii Internet al  
Comitetului Olimpic Român 

# ADOBE PREMIERE 6.5

## Editarea video mai face un pas înainte



### DETALII

- Nume: Adobe Premier
- Versiune: 6.5
- Producător: Adobe Systems
- Distribuitor: I.R.I.S. S.A. (www.iris.ro)
- Web: www.adobe.com
- Procesor: PIII 600MHz
- Memorie: 256MB RAM
- HDD: 400MB
- Video: DirectX 16MB

**VERDICT:**  
3/10  
Un upgrade rezonabil.

**MĂ NUMĂR** printre mulții fani Adobe. Sunt de părere că Photoshop nu are egal în domeniul editării de imagini. Adobe Premiere mi s-a părut pachetul de editare video care aproximează cel mai bine lucrul la bancul de montaj iar faptul că interfața este bazată pe concepte comune majorității programelor de la aceeași firmă face ca el să fie aproape instantaneu familiar oricui a folosit intensiv măcar un program de la Adobe.

Upgrade-ul Adobe Premiere 6.5 poate fi comparat metaforic cu cel de la Adobe Photoshop 5.5: nu evoluează suficient pentru a justifica trecerea la 7.0, însă aduce numeroase îmbunătățiri ce îi vor bucura pe cei care utilizează programul frecvent.

Pentru început, trebuie precizat, pentru cei care nu sunt familiari cu programul, că procesul de lucru (workflow-ul) din Adobe Premiere este organizat în jurul a trei ferestre principale: fereastra de gestiune a proiectului, în care importați toate fișierele de care aveți nevoie în realizarea montajului (video, audio și imagini), fereastra Timeline, în care aranjați clipurile, introduceți tranzițiile și aplicați efectele și filtrele și fereastra Monitor, în care puteți vedea efectiv ce se întâmplă (clipul sursă și clipul final). Restul panourilor (colecțiile de tranziții, efecte și filtre, fereastra de navigare și informație etc.) sunt practic dispensabile dacă nu aveți un monitor de 19 inci. Este mai bine să le țineți minimizezate până ce aveți nevoie efectiv de ele.

Una dintre primele opțiuni noi care devine aproape imediat evidentă este posibilitatea de a face preview în timp real pe un clip sau montaj de clipuri din Timeline. Până acum era nevoie să aveți o placă specializată pentru editare video (cum sunt cele de la Pinnacle) pentru a putea vizualiza cum va arăta clipul final, cu tot cu tranziții și efecte. Pentru cei care nu erau dispuși să cheltuiască 400-500\$ pe un astfel de dispozitiv, un mare X roșu marca locul în care urma să intervină tranziția sau efectul respectiv. Acum este de ajuns să țineți apăsată tasta Alt în timp ce faceți scrubbing (plimbarea capului de citire dintr-o parte într-alta în cadrul ferestrei Timeline) și tranzițiile/efectele vor deveni ca prin minune vizibile. O modalitate alternativă este setarea opțiunii de Real Time Preview pentru vizualizarea în Timeline și apoi trebuie numai să apăsați tasta Enter pentru a vă vedea creația. Preview-ul Real Time este dependent de hardware, în momentul în care cerințele de sistem nu sunt satisfăcute programul începând să sară cadre. Pe un Athlon 600, 256MB RAM s-a descurcat însă rezonabil. Opțiunea de Real Time Preview nu este din păcate disponibilă decât pe Desktop, nu și pe un televizor accesat prin TV-Out sau pe ecranul unei camere video atașate,

accesată prin FireWire.

Importul de pe una din numeroasele camere video digitale suportate este simplu și intuitiv, dar din nefericire nu există nici o modalitate de a detecta când începe și când se termină o scenă, așa cum o poate face Ulead Media Studio 6.5. Adobe Premiere 6.5 primește însă o bilă albă pentru posibilitatea de a importa și edita fișiere Windows Media Video și Audio. Dimensiunea fișierelor editate nu mai reprezintă o problemă (limitarea la 2GB a dispărut), ceea ce este un alt avantaj ce lucrează în favoarea Premiere 6.5.

O a doua nouă opțiune majoră este designerul de generice Adobe Title Designer. Chiar dacă nu poate crea efecte deosebite (genericele de la Daylight, Mortal Kombat și Panic Room sunt primele care imi vin în minte, remarcabile prin spectaculozitatea lor), Title Designer-ul este simplu, eficient și tocmai potrivit pentru un amator care își editează filmările de la nuntă sau din vacanța la munte. Puteți imbina text (cu numeroși parametri editabili) și forme vectoriale, le puteți anima cu keyframe-uri și gata genericul. Importarea lui în managerul de proiect este automată. Title Designer este o adăugire mai mult decât bine venită în pachetul Adobe Premiere.

Pe partea de filtre și efecte, Adobe Premiere se poate lăuda cu o bibliotecă extensivă: 79 de efecte video, 75 de tranziții și 24 de efecte audio. Unele dintre ele sunt comune cu cele din Adobe After Effects, dar se vede clar că Adobe vrea să păstreze în continuare separarea dintre cele două pachete. Oricum, este de ajuns un simplu webcam și efectul Lightning pentru a turna un episod din MutantX. Încercați dacă nu ne credeți. Pe partea de editare audio, Premiere conține programul Sonic SmartSound, care, cu ajutorul sample-urilor incluse poate crea automat un acompaniament muzical pentru un clip video. Urechea muzicală nu este o cerință obligatorie.

În final, cea de-a treia nouă opțiune din Premiere 6.5 este codec-ul MPEG de la Main Concept, cu care vă puteți exporta creațiile în format VCD, SVCD sau DVD. Pentru a scrie DVD-uri nu vă mai trebuie decât Sonic DVDIt Lite, care este și el inclus. Codec-ul MPEG este bine venit și merită salutat pentru modul intuitiv în care este implementat, cu numeroase preset-uri pentru novi. Manipularea parametrilor avansați este necesară însă dacă vreți să obțineți maximum de performanță, iar codec-ul de la Main Concept este destul de lent față de DivX de exemplu. Dacă vreți să exportați flux video pentru streaming pe web, aveți la dispoziție formatele Windows Media și Real Player. Totul a fost acoperit.

Adobe Premiere 6.5 este un upgrade bun, dar mai util pentru cineva care îl cumpără direct de la această versiune decât pentru cei care folosesc deja versiunea 6.0.



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

**Adresa:**

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

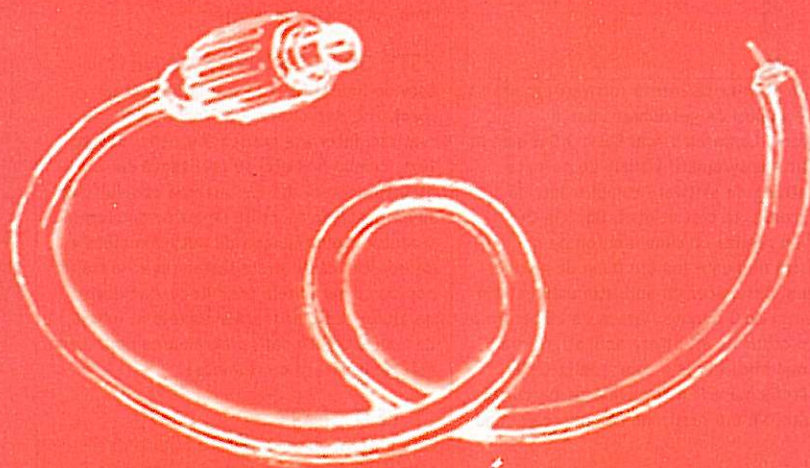
Tel./fax: 01-315.20.42

Mobilink: 093.319.678

E-mail: [redactia@comunic.ro](mailto:redactia@comunic.ro)

[www.astraltv.ro](http://www.astraltv.ro)

[www.astral.ro](http://www.astral.ro)



# CABLU



VREAU MAI MULT. VREAU ASTRAL TELECOM

# DRUMUL PÂNĂ LA VISUAL BASIC.NET

VB capătă și  
el extensia  
.Net!

## Get Started

- What's New
- Online Community
- Headlines
- Search Online
- Downloads
- XML Web Services
- Web Hosting
- My Profile

## Projects

## Find Samples

Name	Modified
<a href="#">SuperAplicatie</a>	Today
<a href="#">Aplicatie</a>	Today
<a href="#">XtremPC</a>	Today

[Open Project](#)

[New Project](#)

## DETALII

- Nume: Microsoft Visual Basic .Net
- Versiune: .Net
- Producător: Microsoft
- Platformă: Windows NT, Windows 2000, Windows XP Professional
- Procesor: Pentium II 450MHz
- Memorie: 160MB
- HDD: 2.5GB
- Video: SVGA

**Microsoft** ne vorbește de tehnologia .Net, Framework sau VB.Net. Câți dintre noi știu despre ce este vorba? Să facem o scurtă călătorie în lumea creației de software și să aflăm împreună cât mai multe despre cel mai popular limbaj de programare: Visual Basic.

### CE ESTE VISUAL BASIC?

BASIC (Beginner's All-Symbolic Instruction Code) a fost elaborat în anul 1963 și a fost primul limbaj de programare ce a permis

viteză mare de execuție. Însă marea forță a acestui limbaj este lucrul cu bazele de date, domeniu unde își dispută titlul de campioană cu mediul de programare Delphi.

### VB 6.0 SAU VB.NET?

Cea mai recentă versiune de Visual Basic nu mai are pe post de terminație un număr cum ne-am fi așteptat ci poartă numele de VB.Net. Diferențele între VB 6.0 și VB.Net sunt mai mari decât am crede: tipurile de variabile au fost schimbate, sintaxele au devenit mai rigide, a fost schimbat modul de acces al bazelor de date și o serie de funcții au dispărut. Toate acestea au fost realizate pentru a asigura o interoperabilitate între o serie de limbaje de programare Visual Basic, C++ etc. Tot cu mediul de programare Visual Basic.Net se pot dezvolta foarte rapid site-uri dinamice cu acces la baze de date în limbajul server-side ASP.Net.

### ESTE GREU SĂ ÎNVĂȚ VB.NET?

Este un limbaj foarte ușor de învățat iar mediul de dezvoltare este foarte bine realizat. Interfața grafică (butoane, căsuțe text, combo-box etc) se realizează cu ajutorul mouse-ului iar tastarea codului este simplificată de funcțiile de auto-completare și ajutor rapid. Funcția de auto-completare detectează caracterele tastate și afișează un pop-up cu variantele posibile iar facilitățile de ajutor rapid afișează sintaxele în funcție de context. Niciodată programarea nu a fost atât de ușoară și de frumoasă.

### CE ESTE .NET?

Este un termen ce definește o serie de tehnologii și produse software elaborate de Microsoft. La început a fost numit NGWS (Next Generation Windows Services) și reprezintă o platformă ce este în viziunea Microsoft înlocuitorul sistemului de operare Windows. Prin .Net se va realiza o integrare foarte bună a calculatoarelor personale la Internet. Această platformă include .Net Framework ce reprezintă o colecție de servicii ce pot fi utilizate de aplicațiile .Net.

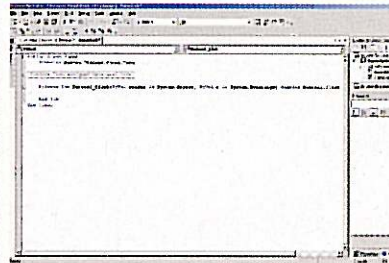
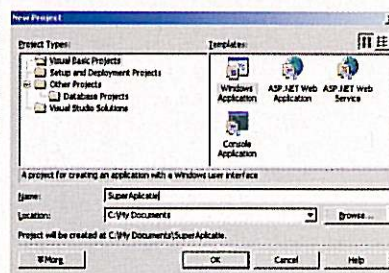
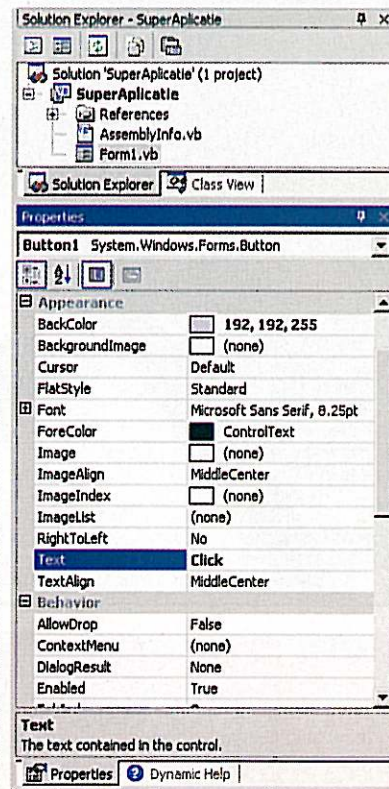
### AM NEVOIE DE .NET FRAMEWORK?

Aplicațiile realizate cu un limbaj de

programatorilor să creeze software-ul fără să fie preocupați de gestionarea părții hardware. Lansarea Visual Basic 3.0 a marcat începutul programării vizuale ce permite dezvoltarea de software complex într-un timp scurt și la costuri mici. Dacă în C++ pentru a realiza un simplu buton pe o fereastră ne poate lua ore bune de muncă, în Visual Basic această aplicație este gata în mai puțin de 3 minute. Viteza de elaborare a avut și costurile ei: viteza aplicațiilor era mult mai mică decât a celor realizate în C++. Problema a fost rezolvată pe parcursul timpului, VB 6.0 realizând compilarea în cod nativ.

### CE PUTEM FACE CU VISUAL BASIC?

De la aplicații de gestiune până la jocuri orice este posibil de realizat cu ajutorul acestui limbaj. Visual Basic oferă un mediu de dezvoltare integrat (IDE) ce ne pune la dispoziție tot ce avem nevoie pentru a realiza rapid aplicații Windows, client-server, web service, pagini Internet dinamice (ASP), biblioteci cu legare dinamică (dll) sau aplicații ActiveX. Începând cu Visual Basic 6.0 putem folosi foarte ușor funcții DirectX ce permit realizarea unor aplicații cu



programare .Net au nevoie de pachetul Framework pentru a rula. Acesta este disponibil pentru download gratuit de pe site-ul [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) <<http://www.microsoft.com>>. Dacă vrei să afliți mai multe despre cum să realizați aplicații Windows sau site-uri dinamice cu ajutorul limbajului de programe Visual Basic.Net vă așteptăm sugestiile și părerile pe adresa de e-mail a redacției.



hai să ne cunoaștem mai bine :-)

LOGIN

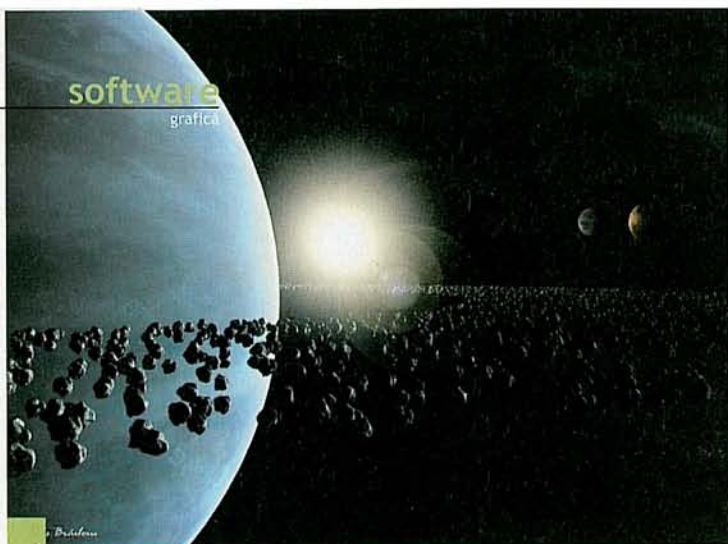
www



Te simți bine oricând

enter

[www.mcdonalds.ro](http://www.mcdonalds.ro)



1 Red Guy / johnabbot2002@yahoo.com

Red Guy este un cititor fidel al revistei XtremPC și Galeriei Xtreme este una dintre rubricile sale preferate. Ne-a trimis câteva din creațiile lui, dintre care le-am reținut pe cele mai interesante două imagini. "Centura de asteroizi" nu este foarte complexă, dar ne-a impresionat plăcut, iar "Farul" este chiar o reușită.



2 Vulturar Ioan / crazymax@personal.ro

"Monster Truck-ul l-am realizat folosind edit mesh, apoi mesh smooth, iar textura, nu prea cine știe ce, în Photoshop", ne spune autorul, care a folosit pentru modelare și randare 3ds max 5. Am reținut doar această imagine dintre cele trei trimise, pentru că ni s-a părut cel mai bine lucrată.



3 Calin Lăpușeanu

apollo\_tm@personal.ro

Imaginea cu muzeul este făcută în 3d studio max 4 cu plugin-ul Luminaire GI, iluminarea folosind 4 Area Light. Barca a fost făcută după un contur în plan, la care a dat extrude și apoi a dezvoltat cu FDD. "Scrisul de pe placă este rezultatul unei lipse de inspirație", afirmă autorul. Randarea a durat aproximativ 23 minute. În încheiere autorul ne atenționează: "o să revin cu imagini mai noi, zilele acestea achiziționând 3D Studio Max 5". Iată un om bogat.

4 Cristian / cristian@hs.ro

Autorul ne spune că ne-a mai trimis și alte imagini, dar că nu le-am publicat. Dacă erau măcar la fel de bune ca cea de față, înseamnă că motivul nepublicării este că nu au ajuns la noi. Și ne pare rău: Imaginea "Baie, dragă baie" a câștigat premiul Kotapress (mărturisim că nu avem nici cea mai mică idee ce înseamnă asta) și a fost randată în 3d studio max 4.0 cu Brazil, pe un Pentium 4 1,5GHz cu 256RDRAM. Din păcate dimensiunile imaginii sunt puțin cam mici, dar sperăm că autorul se va revanșa data viitoare.



Red Ace

Modelarea mașinilor este de apreciat, însă din păcate autorul nu s-a mai ostenit să le plaseze într-o scenă care să le pună în valoare, trântind niște texturi terne pe jos și de jur împrejur. Sugerăm examinarea iluminării și punerea în scenă de la <http://www.suurland.com/>, de exemplu. Sau de pe aproape orice site de prezentări auto.



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

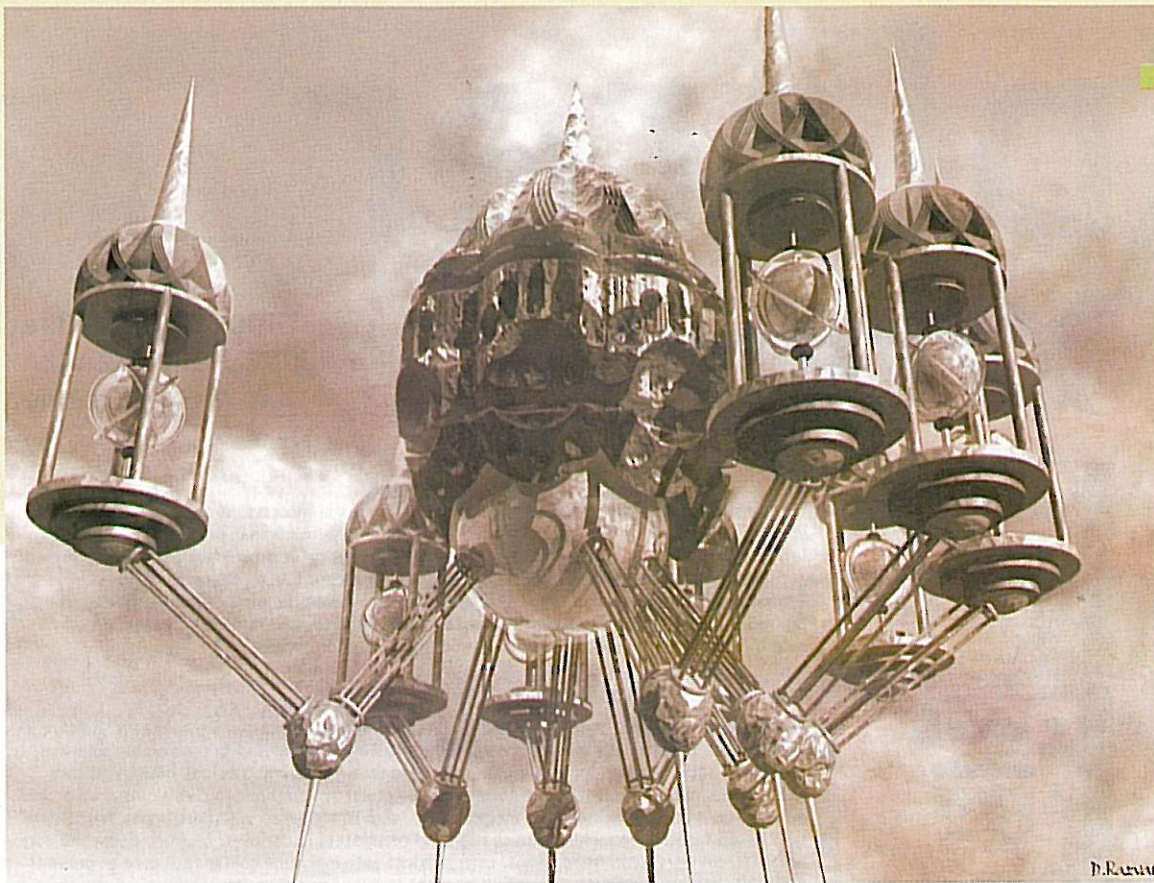
# Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

4 Răzvan Durlea /

razvan\_durlea@yahoo.com

"Clădirile din imagini sunt făcute cu Terrain Editor-ul din Bryce4 sau Bryce5, iar la unele m-am folosit și de ceva primitive. Norii sunt sfere cu textură de nori." În majoritatea cazurilor autorul a încercat să acopere cerurile originale deoarece, "la acest capitol Bryce-ul lasă mult de dorit". Obiectul sub formă de roată de pe masa din "Pieces from my world" este făcut în Blender, iar posterul cu el de pe perete este o imagine renderizată în Blender. "Știu că preferați mai mult Max-ul dar sper totuși să vă placă și imaginile mele", ne spune autorul. Nu preferăm mai mult Max-ul, ci doar se întâmplă să primim mai multe imagini create în Max. Imaginile tale ne-au plăcut, și ca dovadă, au fost publicate.



D. Durlea



# Xplorer Xtrem

MEDIA ONLINE

## STAȚII RADIO

<http://www.shoutcast.com/download/broadcast.phtml>



De-a lungul timpului v-am tot prezentat stații de radio împărtășite unde nici cu gândul nu gândeați pe Internet. A sosit timpul să aflați cum vă puteți alătura comunității radio online, folosind tehnologia Shoutcast, de la Nullsoft, creatorii Winamp. Procesul de instalare nu este deloc complicat și puteți afla detaliile din cadrul acestei pagini, însă trebuie să știți că problemele legate de copyright sunt extrem de încălcate. Surprinzător, sau poate că nu, există totuși peste 2500 de stații Shoutcast pe Internet, ascultate de aproape 30.000 de utilizatori prin intermediul Winamp. Încercați și voi.

## STAȚII TV

<http://www.saulbass.net/psychostudio/>



Acest site, dedicat lui Saul Bass, storyboarder care a lucrat îndeaproape cu Alfred Hitchcock la realizarea Psycho, vă dă posibilitatea să realizați propria versiune a scenei cu înjunghierea de la duș. Care duș? Care Psycho? Dacă vă puneți aceste întrebări, înseamnă că v-ați născut prea târziu. Copiată, repetată și parodiată în nenumărate filme, scena dușului din Psycho este un moment clasic de cinematografie. Tot ce aveți nevoie pentru a o recrea în viziunea proprie este cel puțin Flash 4 instalat pe calculator și o legătură rezonabilă la Internet. Apoi dați-vă frâu liber imaginației în montarea secvențelor disparate.

GHIDUL tău offline  
PENTRU OPTIMIZAREA  
NAVIGĂRII online



<http://news.google.com>

Google și-a lansat serviciul de știri, care momentan, ca și motorul de căutare de imagini la vremea lui, este în stadiul beta. Cu toate acestea nu am întâmpinat probleme în utilizarea lui, și asta e un lucru bun având în vedere că este vorba de știri preluate din 4000 de surse și actualizate constant. Principalele domenii sunt Mapamond, S.U.A., Afaceri, Știință și Tehnologie, Sport, Divertisment și Sănătate. Ele sunt afișate implicit ca pagină HTML, cu link-uri și poze, dar puteți alege și să vedeți varianta text-only, fără poze. Pagina de știri este o completare binevenită pentru un motor de căutare excelent.



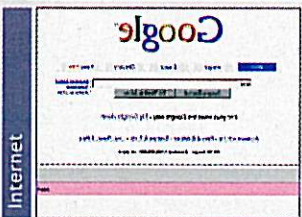
<http://www.basichardware.com/>

Cu hardware-ul nu e de joacă și nu toți sunt experți în acest domeniu. De aceea un site care să vă introducă în lumea din interiorul carcasei și să vă ofere răspunsuri la problemele spinoase nu poate fi decât binevenit. Întră în scenă Basic Hardware. În paginile site-ului găsiți explicate rostul și modul de funcționare al tuturor componentelor și puteți învăța cum să instalați o placă de bază/un procesor/un modul de memorie/etc, cum să formatați și să partiționați harddisk-ul sau cum să faceți overclocking fără să regretați rezultatele nedorite. O secțiune deosebită este Dream Machines/Calculatoare de vis, care prezintă cele mai bune configurații care ar putea fi asamblate cu componentele disponibile pe piață la momentul respectiv.



<http://www.completelyfreesoftware.com>

Site-urile care găzduiesc programe gratuite sunt multe, dar rar se întâmplă să găsiți pe unele dintre ele programe care să vă surprindă prin calitatea lor și prin faptul că nu costă nimic. Iar acum când Download.com a început să pretindă înregistrare (gratuită, încă) și taxe pentru găzduirea programelor, orice altă alternativă este binevenită. "Completely FREE Software" mai are chiar și utilitare pentru Windows 3.1 și DOS, în caz că printre voi se numără și persoane care încă nu au auzit că am trecut în secolul 21. Singura problemă este actualizarea destul de anevoioasă, care face ca site-ul să fie mai mult un depozit de programe uitate decât o destinație săptămânală. Să nu mai vorbim de zilnică.



<http://www.alltoflat.com/geeky/elgoog/>

Ce s-a întâmplat cu motorul nostru favorit de căutare? S-a întors lumea pe dos și noi nu știm? Cei de la AllToFlat vor să vă pună la încercare capacitatea de adaptare, oferindu-ne o versiune "în oglindă" a renumitului Google. Evident, pentru a găsi un termen va trebui să îl scrieți de la coadă la cap, și să nu vă mirați dacă în pagina cu rezultate, acestea vor fi aranjate pe partea dreaptă în loc de partea stângă. Din fericire efectul "viceversa" se rezumă la Google: paginile căutate apar normal pe ecran. Recomandat persoanelor dixelexice sau celor care citesc cu oglinda lângă monitor.

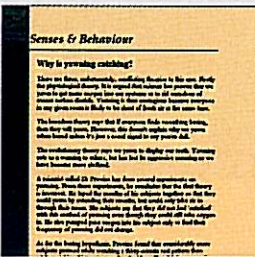


<http://www.groovyjava.com/>

Jocurile browser-based, ce pot fi jucate confortabil direct din fereastra Internet Explorer, sau pentru cei care fac alegeri greșite, Netscape, sunt în marea lor majoritate Flash sau Shockwave. Macromedia a câștigat pe nesimțite supremația asupra divertismentului pe Internet (nu luăm în calcul MMORPG-urile). De aceea nu putem decât să ne bucurăm că există o oarecare competiție din partea Java iar în cadrul paginii menționate veți găsi o întreagă colecție de jocuri atractive. Vă recomandăm Space Cowboys, dar nici Street Combat nu e de ici de colo, aducându-vă aminte de vremurile de aur ale Double Dragon.

## De la cititori pentru cititori

Radu Rădulescu ne-a anunțat că a găsit răspunsul la întrebarea "De ce cască oamenii?" în pagina <http://www.sciencenet.org.uk/database/Social/Senses/s00195c.html>. Sinceri să fim, nu știm cine l-a întrebat, însă site-ul ne-a captat atenția. Am aflat mai multe date despre sindromul PMS, deși ne-a părut rău după aceea pentru curiozitate. Am aflat cum funcționează receptorii senzoriali la nivel molecular și ce lungimi de undă au radiațiile care ne bombardează prin găurile din stratul de ozon. Sperăm că pe voi vă interesează, pentru că noi la un moment dat am schimbat postul pe ceva mai puțin educativ dar mai distractiv: <http://www.funsci.com/> - locul în care știința este și amuzantă.



## Navigare la întâmplare

<http://psylux.psych.tu-dresden.de/11/kaw/diverse%20Material/www.illusionworks.com/html/shadow.html>

O adresă lungă, ce vă va pune în fața uneia dintre cele mai ciudate iluzii optice pe care am întâlnit-o până acum. Descoperită de profesorul de la Massachusetts Institute of Technology (MIT) ea mai poate fi găsită și aici (<http://web.mit.edu/bcs/adelsonfigures.html>), dar la prima adresă aveți și posibilitatea să verificați și altfel decât în Photoshop că ochii vă înșeală.



# ghidul<sup>®</sup> comercial al BUCUREȘTIULUI

Nr. 17, IULIE - DECEMBRIE 2002



T I L Î N O R I C E Î M P R E J U R A R E I



CASA, SEDIUL  
AFACEREA  
MAȘINA  
TIMPUL LIBER  
CUMPĂRĂTURILE  
EDUCAȚIA, CULTURA  
VOIAJ  
SĂNĂTATEA



Camera de Comerț și  
Industrie a României  
și a Municipiului București  
1868 - 2002

# JOCURI

GHIDEAZA-TE DUPA SINGURELE PREZENTARI CARE CONTEAZA

## FEATURE

**ECTS** 66  
Locul unde cu Jocurile nu este de joacă

## PRIMA IMPRESIE

**AQUANOX: REVELATION** 70  
**S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST** 71  
**VIETCONG** 72  
**MISTMARE** 73  
**FIRESTARTER** 74  
**HANNIBAL** 75  
**STARCRAFT: GHOST** 76  
**BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON** 77

## AVANPREMIERE

**DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN** 78  
**NO ONE LIVES FOREVER: A SPY IN A H.A.R.M.'S WAY** 80  
**UNREAL TOURNAMENT 2002** 82

## PREZENTARI

**GRAND PRIX 4** 84  
Simulatorul de curse în care experiența de joc contează cel mai mult  
**ICEWIND DALE II** 86  
Poate ultimul reprezentant al unui gen foarte apreciat  
**OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE** 89  
Cehii încă nu l-au iertat pe ruși  
**BATTLEFIELD 1942** 90  
Cel mai plăcut mod de a face armata  
**DIVINE DIVINITY** 94  
Un nume neînsprătat pentru un joc destul de înspirat

### DAM CUVANTUL CITITORILOR

Parerea ta contează! Începând cu numărul viitor vom inaugura o noua rubrică, "Dam cuvântul cititorilor", care oferă cititorilor noștri posibilitatea de a contribui la realizarea revistei. Dacă ai jucat un joc și ai o părere nu ezități să o împărtășești cu noi, pentru că ne interesează. Prezentările conținând aproximativ 150 de cuvinte și o nota de la 1 la 10 trebuie trimise la adresa cititori@xtremepc.ro. Nu există restricții în privința jocului care face obiectul sau dar este de preferat ca el să fie de o dată mai recentă. În fiecare luna cele mai bune articole de la cititori vor fi publicate în revista iar cel mai bun dintre ele va fi premiat cu un joc original.

### BATTLEFIELD 1942

Un joc de război care nu se complică foarte mult cu simularea realității dar recrează fidel atmosfera de război total, cu bătălii grandioase la care poți participa ca simplu infanterist sau conducând vehicule diverse, de la tancuri la vapoare și avioane.



### ICEWIND DALE II

Ultimul sosit din seria de jocuri ce au loc în Forgotten Realms nu se remarcă prin inovații însă perfecționează elementele care au făcut ca titlurile precedente să fie succese.



## DESPRE LEGI, OAMENI ȘI JOCURI

Legea împotriva jocurilor de noroc promulgată în Grecia în luna august a produs valuri în lumea jocurilor datorită exprimării nefericite și consecințelor acesteia. Prin ea s-a interzis orice formă de joc desfășurată într-un loc public, ceea ce includea Internet cafe-urile și chiar jocurile pe telefonul celular. Primii arestați, patroni de internet cafe-uri care au permis clienților să joace CounterStrike și șah pe Internet, au fost totuși achitați și aceeași curte a declarat legea neconstituțională. La scurt timp, cedând în fața presiunii publice și (sperăm) a bunului simț, Guvernul grec a modificat legea precizând că interdicția este valabilă doar în cazul în care jucătorii au posibilitatea să obțină un profit în urma acestei activități. Final fericit.

Rămânem totuși cu gustul amar că jocul pe calculator este încă privit ca un comportament deviat, față de care viziunea telenovelelor timp de cinci ore pe zi sau a meciurilor de fotbal în timp ce injuri hipa adversă sunt lucruri firești, de care nimeni nu se rușinează, cu atât mai puțin nimeni nu le interzice.

## LINIA DE SOSIRE

1. Hitman 2: Silent Assassin - IO - EIDOS- Monosit - Action - 4.10.2002
2. Unreal Tournament 2003 - Digital Extremes - Infogrames - Best Distribution - FPS - 4.10.2002
3. Emperor: Rise of the Middle Kingdom - Impressions - Vivendi - Best Distribution - Strategie - 4.10.2002
4. Empire Earth: The Art of Conquest - Mad Doc - Vivendi - Best Distribution - Strategie - 4.10.2002
5. The Sims Unleashed - Maxis - Electronic Arts - Best Distribution - Simulator - 4.10.2002
6. Icewind Dale II - Black Isle - Interplay - Best Distribution - RPG - 11.10.2002
7. Earth 2150: Lost Souls - Reality Pump - Strategy First - Best Distribution - Strategie - 11.10.2002
8. No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way - Monolith - Sierra - Best Distribution - FPS - 18.10.2002
9. Archangel - Metropolis - JoWood - Best Distribution - Action/RPG - 18.10.2002
10. Europa 1400: The Guild - 4D Rulers - JoWood - Best Distribution - Strategie - 18.10.2002
11. NFS Hot Pursuit 2 - Electronic Arts - Electronic Arts - Best Distribution - Racing - 24.10.2002
12. Arx Fatalis - Arkane - JoWood - Best Distribution - RPG - 25.10.2002
13. Iron Storm - 4X Studio - Wanadoo Edition - Monosit - FPS - 25.10.2002
14. Vietcong - Illusion - Gathering of Developers - Best Distribution - FPS - 25.10.2002
15. Roller Coaster Tycoon 2 - Chris Sawyer - Infogrames - Best Distribution - Strategie - 31.10.2002
16. Delta Force: Black Hawk Down - Novalogic - Novalogic - Best Distribution - Shooter tactic - 31.10.2002
17. Project Nomads - Radon Labs - CDV - Best Distribution - Acțiune - 1.11.2002
18. Strident - Phantagram - Phantagram - N/A - Acțiune - 1.11.2002
19. Duality - Trilobite - Phantagram - N/A - Acțiune - 1.11.2002
20. FIFA Football 2003 - Electronic Arts - Electronic Arts - Best Distribution - Sport - 1.11.2002

### EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Data de lansare: 4.10.2002



Serie de strategii economice care a început cu Caesar și a continuat cu Pharaoh și Zeus poposește acum în China. În afară de specificul local nu veți găsi nimic nou, ba chiar s-a renunțat la unele din noutățile aduse de Zeus. Cel pasionați de ideea de a construi un oraș nu vor dori să-l rateze însă cel care nu au apreciat seria nu vor găsi aici nimic care să-l facă să se răzgândească.

Prod: Impression > Publisher: Vivendi  
Dist: Best Distribution > Gen: Strategie

### Arx Fatalis

Data de lansare: 25.10.2002



Inspirat din Ultima Underworld, Arx Fatalis este un RPG la persoana întâi care are loc într-o lume cuprinsă în întregime de întuneric al cărei locuitori au fost nevoiți să se mute în subteran. Sistemul de folosire a vrăjilor este foarte interesant, acestea se obțin prin desenarea unor simboluri cu mouse-ul la fel ca în Black&White, dar aici rezultatul este dat de înțelesul combinat al acestor simboluri.

Prod: Arkane > Publisher: JoWood  
Dist: N/A > Gen: RPG

### FIFA Football 2003

Data de lansare: 1.11.2002



Motorul grafic este complet nou, AI-ul a fost modificat pentru a juca mai bine în echipă, jucătorii seamănă mai mult cu echivalenții lor reali și la aspect și la modul de joc iar noul mod de control va permite crearea unor situații foarte realiste cum ar fi jucători nereușind să lovească mingea cu capul. FIFA 2003 promite o multime de noutăți, să sperăm că acestea vor fi benefice.

Prod: Electronic Arts > Publisher: Electronic Arts  
Dist: Best Distribution > Gen: Sport

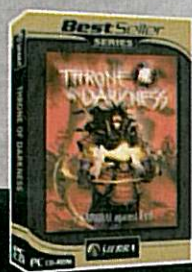
# Casting ►



Cel mai dificil este să alegi

Din septembrie 2002

Merită să joci originale



Throne of Darkness



Arcanum



No One Lives Forever

Disponibile în magazinele specializate

9,9 \$ + TVA  
Preț de vânzare  
recomandat

**Best Seller**  
SERIES

JOCURI LEGENDARE DE LA  
SIERRA ȘI BLIZZARD



Half Life



Tribes 2



Zeus



Cataclysm



Pharaoh



Swat 3  
Elite Edition



Alien vs. Predator  
Gold Edition



Diablo



Starcraft  
& Broodwar



Warcraft 2  
Battle Net Edition



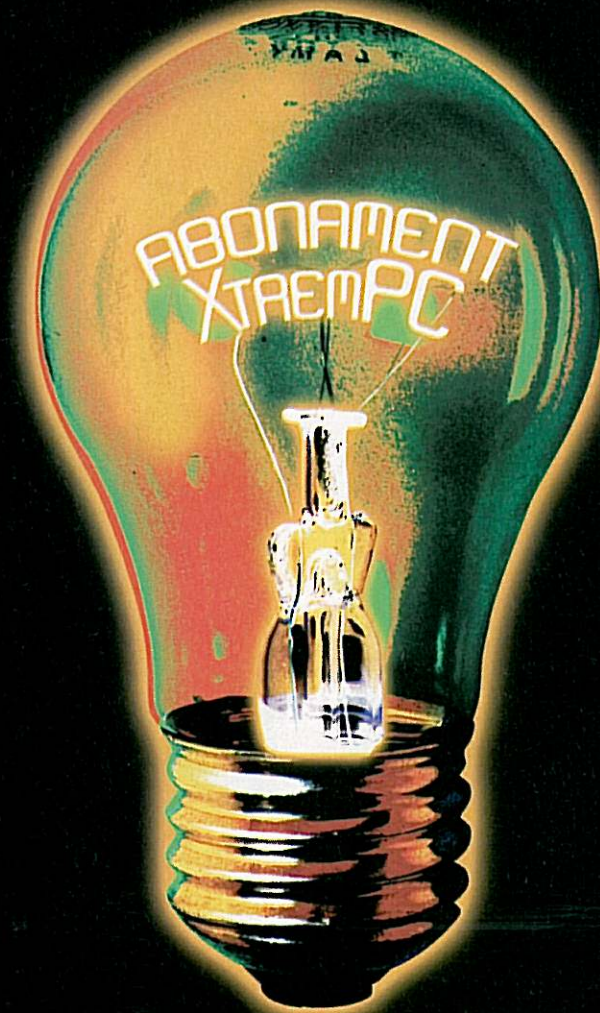
Jocuri distribuite in Romania de Best Distribution SRL  
Tel/fax: 021 345.55.05/06/07 e-mail: info@gameshop.ro  
www.gameshop.ro



www.sierra-online.co.uk



www.blizzard.co.uk



FII LUMINAT SI ABONEAZA-TE !

ABONAMENT  
XTREMP

FII LUMINAT SI ABONEAZA-TE!

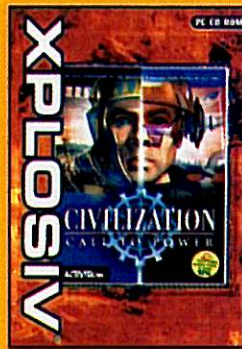
NUME	_____
PRENUME	_____
ADRESA	_____
ORAS	_____
TELEFON	_____
ADRESA DE TRIMIS	_____
ADRESA DE DESTINATIE	_____
ADRESA DE CONTACT	_____

COMPLETEAZA TALONUL,  
URMEAZA ATENT  
INSTRUCTIUNILE  
INSCRISE PE EL SI  
TRIMITE-L APOI PE  
ADRESA REDACTIEI.  
IN NUMAI CITEVA ZILE  
VEI AVEA ACASA UN JOC  
ORIGINAL LA DISPOZITIA  
TA!



# 12 NUMERE LA PRET DE 11 UN JOC ORIGINAL GRATUIT

CIVILIZATION CALL TO POWER



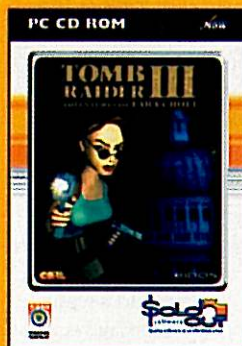
BATTLEZONE



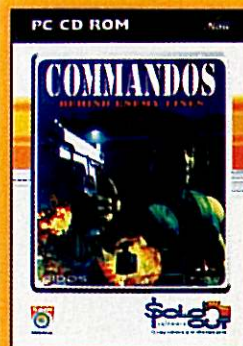
THIEF 2



TOMB RAIDER 3



COMMANDOS-BEHIND ENEMY LINES



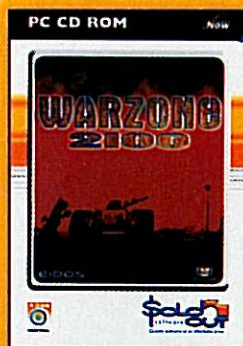
SOUL REAVER



NEED FOR SPEED 3



WARZONE 2100



ARMY MEN 2





# ECTS 2002

## Locul unde cu jocurile nu este de joacă

ECTS (Electronic Computer Trade Show), al doilea târg de jocuri la nivel mondial după mult mai marele E3 ce are loc anual în Statele Unite, este privit de specialiști din două puncte de vedere complet diferite. Pe de o parte este considerat un foarte bun prilej pentru a prezenta presei și celor interesați tot ceea ce se pregătește pentru lansare în ultimele luni ale anului. Pe de altă parte (și aici în special de către firmele producătoare de jocuri) este considerat un târg care nu-și mai are locul în bugetul planificat pe lângă E3, deoarece evoluția jocurilor este prea mică în numai câteva luni care despart cele 2 târguri pentru a merita investiția în bani generată de participare. Anul acesta însă, târgul a căpătat o a treia semnificație. El a reprezentat suportul pentru una dintre cele mai mari demonstrații de forță realizată de Sony pentru consola PlayStation2. Chiar dacă nu au fost direct prezente, celelalte console (Xbox, GameCube, Game Boy Advance) au primit o deosebită atenție din partea producătorilor, arătând evident direcția spre care piața jocurilor se îndreaptă.

### IN AFARA CONSOLEI

Cel mai mare publisher care a expus la ECTS a fost UBISOFT, având totodată și cea mai puternică gamă de jocuri prezentă în expoziție. Topul liniei a fost Splinter Cell,



producția cu care UBISOFT dorește să aducă stilul Metal Gear Solid și pe PC. Inițiativă nobilă și probabil plină de succes în momentul în care pe consolă stilul de joc a captivat milioane de utilizatori. O combinație destul de dinamică de spionaj, luptă, supraveghere și strategie au făcut din acest first person shooter câștigătorul premiului cel mare la ECTS. Gama UBISOFT expusă a mai inclus



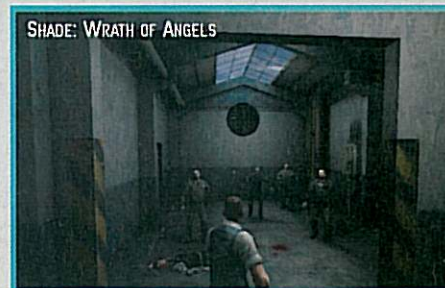
Rainbow Six: Raven Shield (continuarea deja celebrei serii) și XIII (un FPS realizat în stil de



desen animat).

Marii publisheri nu au fost în totalitate absenți, Electronic Arts sau Eidos afișând niște standuri accesibile numai membrilor selecți ai presei sau vecinilor de bloc, fără a prezenta însă publicului gama de jocuri pe care o au în lucru. Acest lucru s-a realizat în cadrul unor petreceri separate, în afara târgului, de care puteți citi tot pe parcursul acestui articol.

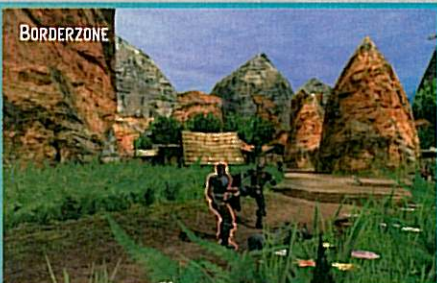
Pe lângă UBISOFT, care cu siguranță a dominat zona de PC-uri, aparițiile interesante le-au constituit publisherii mici (ca nume) care au afișat totuși un număr rezonabil de titluri (3-4) din care unele chiar de o calitate deosebită. Pot fi încadrați aici cei de la CENEGA (Cehoslovacia) cu ale lor Another War (primul RPG situat în al doilea război mondial, despre care ați putut citi în XtremPC) și Shade:



Wrath of Angels (un 3rd person action adventure cu tentă medievalo-religioasă despre care veți putea citi în următorul număr XtremPC). Un al doilea pretendent al coroanei de publisher mare dar cu nume mic este 1C Company, din Rusia. Firma cu 300 de angajați și venituri de 35 de milioane de dolari în 2001 dar care nu și-ar putea vinde numele nici pe valoarea a 2 eugenii înghețate a prezentat mai multe titluri care, chiar dacă nu crapă de originalitate, au acel tip de "ia-mă de tastatură" care captivează mulți jucători. RC Cars este simulatorul lor de mașini



teleghidate, care, chiar dacă nu prezintă veleități deosebite, oferă viteză, izbiturile și traseele necesare oricărui joc multiplayer care se vrea atractiv. O producție interesantă la care 1C participă parțial, atât ca developer dar și ca publisher este IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles, expansion pack-ul pentru popularul simulator de avioane. Acesta va aduce noi fronturi de luptă în Ungaria și Finlanda, noi adăugiri de avioane fiind încă în stadiul de proiect. BorderZone este un joc ce



îmbină elementele de role-playing și acțiune având o intensă preocupare spre partea de luptă. Punctele sale forte se doresc a fi evoluția nelineară a poveștii și posibilitatea oferită jucătorilor de a lua decizii în timp real dar totuși într-un mediu pseudo-pe-turn-uri. Ce a vrut 1C Company să spună cu asta vă rămâne vouă să



## PRIETENI LA FATA LOCULUI

Slalomând cu abilitate printre standurile ECTS am descoperit multimi de români aflați la fata locului. Iată rezultatele"



Teo Păduraru  
General Manager  
Best Distribution



Doru Răduță  
Distribution Manager  
Best Distribution



Mihail Stegaru  
Redactor Șef  
Level



Elena Marinache  
Business Coordinator  
Sony



Camil Perian  
General Manager  
Skin Media



Adrian Niculescu  
General Manager  
KBC

descifrați, sau nouă, după apariția jocului. Ultimul titlu cu valențe interesante prezentat de 1C este Perimeter, un RTS original care se va baza nu numai pe confruntările directe dintre jucători ci și pe abilitățile oferite acestora de a modifica complet terenul de joc (construire, distrugere, terraforming). Dacă confruntarea de acest tip va avea succes, rămâne să vedem în a doua jumătate a lui 2003.

Ultimul producător care ne-a impresionat a fost Arxel Tribe, o firmă mică, însă cu proiecte

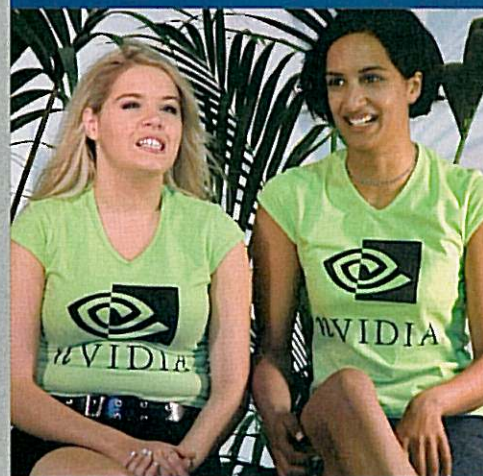


foarte mari. Dintre acestea cel mai mult ne-au impresionat Mistmare (despre care puteți citi chiar în acest număr) și The Gladiators (un joc de strategie care, deși pare un pic dubios ca aspect grafic, oferă o imagine originală de arcade în care jucătorul poate, pe lângă construcția de clădiri, extragerea de resurse și crearea de armate, utiliza de asemenea și terenul la maximum, începând cu escaladări, ascunderi în peisaj sau, în ultimă instanță, distrugerea mediului înconjurător aproape în totalitate.

Cel mai mare (dar totodată mic) eveniment organizat de o companie în cadrul târgului a fost conferința de presă care avea să dezvăluie detaliile noului Broken Sword: The Sleeping Dragon, continuarea uneia dintre cele mai populare aventuri point&click din toate timpurile. Despre joc, însă, mai multe în rubrica de prima impresie a acestei luni.

## IN FEMEI

Se pare că Anglia nu este locul cel mai fericit în care să-ți cauți o prietenă. Modelele alese de firmele participante (modele ce ar trebui să se situeze măcar în partea superioară a frumuseții



locale) au variat între mutanți grotesci și odiosenii bolnavicioase, în câteva cazuri înalțimea lor deosebită fiind singura salvare de a intra în contact cu aspectele nefericite ale existenței lor feminine. Uitați-vă la ele, râdeți și apoi fugiți. Cât vă țin picioarele. Cele mai reprezentative noi le-am considerat pe cele două mutante de la standul NVIDIA care nu am fost foarte siguri dacă erau deghizate pentru a juca într-un film de groază sau pur și simplu așa erau ele. Puteți remarca burta realmente răsfrângându-se peste cureaua a mutantului blond, în timp ce danturile ambilor mutanți par a fi pregătite să infulece din vizitatorii standului. După ce considerați că le-ați privit suficient, puteți arunca o privire mai jos și la reprezentanta frumuseții firmei Atari a cărei limbă pare a nu mai avea loc de nici un fel în gură

## KONAMI



# PLAYSTATION EXPERIENCE



## IN PLAYSTATION2

În paralel cu târgul principal ECTS dedicat "business-ului", Sony a organizat un eveniment dedicat consumatorilor: PlayStation Experience. Menit să arate suportul deosebit de care consola se bucură. Evenimentul Sony a avut succesul scontat și chiar mai mult decât atât, participanții comparându-l cu E3-ul care are loc în Statele Unite. Atmosfera excelentă, sute de jocuri, concerte și concursuri au ținut în permanență în priză participanții, de multe ori accesul fiind blocat de organizatori din cauza suprapopularii zonei de desfășurare. Ca pe orice platformă, jocurile prezentate au fost foarte diverse, pe lângă numeroasele titluri excelente despre care vom vorbi, având ocazia să remarcăm o mulțime de jocuri pe care dacă le cumperi sau le joci poți fi catalogat cu ușurință drept cel puțin tâmpit. "Simulatorul de dat pumni în gură" (un joc unde doi oameni în chiloți își dau pumni și picioare), "omorătorul de monștri" (monștrii apar pe ecran și tu îi împuști), "bătăi sângeroase în burtă partea a 8-a" (o mulțime de clone slabe de Mortal Kombat) și alte astfel de titluri și-au găsit totuși fanii lor, existând o preocupare evidentă a unor participanți de a-și utiliza cât mai puțin creierul și cât mai mult mâinile în abordarea jocurilor. Aceste titluri nu au făcut însă decât să scoată și mai mult în evidență titlurile bune care, cel puțin în opinia noastră, fac din PlayStation2 consola cu cel mai numeros și totodată valoros suport software de pe piață. Platforma preferată a majorității developerilor a avut astfel acoperite toate capitolele gaming-ului. Sportul a fost susținut de cel declarat totodată la ECTS și cel mai bun joc de consolă: Pro Evolution

Soccer 2. Jocul de fotbal care, în opinia noastră, îi dă o mare clasă seriei FIFA de la EA, a generat tot timpul o coadă imensă la consolele de joc și spectatori mai mulți decât jocurile din campionatul nostru de fotbal. Cursele de mașini nu lasă loc de întors cu Toca Race Driver de la Codemasters, Shox de la Electronic Arts, World Rally Championship II Extreme de la SCEE și Burnout2 de la Aklaim, toate oferind cauciucuri încinse minut cu minut în genul care rămâne în continuare cel mai popular pe

## PLAYSTATION2 ... CONSOLA CU CEL MAI NUMEROS SI TOTODATA VALOROS SUPT SOFTWARE DE PE PIATA

console. Tot Aklaim se păstrează în domeniul sportului cu Aggressive Inline, concurentul "pe role" al lui Tony Hawk, în timp ce sportul de a ucide dinozauri continuă cu un nou episod tot de la Aklaim, Turok: Evolution. Chiar dacă în opinia noastră este un joc care în continuare sfidează evoluția tehnologică dar și concepția de om inteligent, Turok se bucură de un enorm succes în rândul participanților, deci îl vom insera la jocuri atractive chiar dacă nu prea reușite. Acțiunea a fost generată de Stuntman (produs de nou reveniții Atari), jocul în care viteza, abilitatea, urmărirea, cascadoriile și parcursurile contra-timp fac din jucător un zombie care poate rămâne lipit de controller ore întregi, linearitatea sa perfectă fiind singura care îi poate tulbura armonia. Hitman 2 a completat tabloul celor care doresc acțiune dar și strategie pe consolă, loc unde viteza de execuție nu-și mai are rostul, fiind înlocuită de planificări

riguroase ale misiunilor ce trebuie îndeplinite. Tekken 4 este în continuare lupta întruchipată și rezultă din colaborarea Sony - Namco. Chiar dacă și seria Mortal Kombat a avansat, Tekken 4 continuă cea mai populară serie de lupte pe PlayStation2 păstrând-o la înalțimea primului loc în timp ce shooterele au câpătat un campion în persoana lui TimeSplitters 2 de la Eidos. Sigur, multe din jocurile pe care le-am omis în această prezentare nu sunt cu nimic inferioare celor menționate, însă nici spațiul,

nici timpul și nici numele revistei nu ne permit să ne aruncăm într-o cavalcadă consolică. Odată ce aceste jocuri vor apărea și la noi, intenționăm, chiar dacă pe sărite, să vi le prezentăm pentru a putea, măcar scriptic, să gustați din aventuri pe care PC-ul nu le poate oferi.

## IN FINAL

ECTS-ul de anul acesta nu ar fi reprezentat prea mult fără PlayStation Experience însă, ca în orice an, rămâne singura alternativă pentru cei care nu ajung la E3. Bătăliile NVIDIA - ATI sau INTEL-AMD nu au avut nimic interesant de remarcat, în timp ce acțiunea cu adevărat interesantă s-a petrecut la sediile marilor firme producătoare. În orice caz, prin impresiile și prezentările de luna aceasta, alături de ce va urma în lunile viitoare, sperăm să vă dezvăluim cât mai pe larg experiențele informaționale pe care le-am avut.

# EA PLAY

## În vizită de lucru la sediul Electronic Arts

Lipsa marilor nume de la ECTS nu a fost simțită de toată lumea, jurnaliștii mai băgăcioși ajungând și la evenimentele private organizate în afara târgului. Unul dintre acestea a fost "EA Play" și a aparținut, în mod evident, celor de la Electronic Arts. Trecând peste clasicele mâncare, băutură și tratare foarte atentă, menite întotdeauna să umfle burta și să îndulcească penelul ziaristului de ocazie, evenimentul a fost menit să prezinte stadiul în care jocurile EA se află și, mult mai important pentru noi, faptul că EA nu mai este atât de mult orientată spre sporturi ca în ultimii ani, chiar dacă și aceste titluri continuă să aducă firmei venituri într-un ritm de Formula 1. Ziariști profesioniști, dar fotografi amatori, am reținut de la întâlnirea Electronic Arts atât impresii privind jocurile cele mai interesante aflate în lucru cât și cadre cu mediul înconjurător, menit să vă facă geloși că nu poate fi achiziționat la prețul la care un joc original ajunge în posesia voastră.



### BATTLEFIELD 1942

Prezentarea se află chiar în acest număr XtremPC. Simularea războiului total este, se pare, singura în stare să detronizeze CounterStrike în topul celor mai populare producții dedicate multiplayer-ului.



### SIMS ONLINE

Cea mai perversă invenție de la IRC și până astăzi. Toti jucătorii vor putea interacționa online, vorbi, merge la cumpărături sau... îmbrățișa oricând doresc. McDonalds și Intel deja au cumpărat drepturi de publicitate în acest joc, cele două renumite branduri urmând a fi prezente în viața Sims-ilor.



### SIMCITY 4

S-a terminat cu conducerea unui oraș de la distanță. Poti deveni acum un simplu "sim" aflat în trafic și de acolo să conduci construcția orașului. Orașul trăiește, mașinile circulă, fabricile prosperă sau poluează iar oamenii fac grevă. Trimite poliția să-i liniștească sau creează un vulcan care să-i ardă de vii. SimCity4 se anunță a fi un stil cu totul nou, nu doar un continuator al seriei.



### C&C: GENERALS

Pare a fi cel mai bun titlu din seria C&C din ultimii ani. USA se confruntă cu China și cu GLA (Global Liberation Army), fiecare dintre facțiuni având caracteristici proprii. USA beneficiază de tehnologie, China de numărul de oameni în timp ce GLA aplică tactici de gherilă. Terenul de luptă este mult mai maleabil ca până acum (clădiri, copaci, etc. pot fi distruse, oamenii alungați din sate șamd). EA descrie acest titlu ca războiul modern, combinația dintre CNN și Hollywood.



### NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

A doua parte a celui mai bun joc de curse realizat vreodată pe PC. Cursele tip arcade sunt susținute de o grafică demnă de tot respectul. Ceata volumetrică, elicopterele care te atacă și traseele de viteză oferă ingredientele unei acțiuni apetisante desfășurată pe nu mai puțin de 120km de traseu și 30km de scurtături.



### MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

Primul expansion pack pentru Medal of Honor te face ca în postura Sg. Jack Barnes să poți experimenta 9 noi niveluri singleplayer și 12 multiplayer. Căderea Berlinului va fi acum la discreția ta.



### JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Pentru prima oară titlurile James Bond capătă un realism deosebit, putând poza în rol de shooter stand-alone și nu doar ca niște povești realizate după o serie importantă de filme.

# AQUANOX: REVELATION

DATA APARIȚIEI: 22 NOIEMBRIE 2002

## PRIMUL AQUANOX A APARUT CA O CONTINUARE

a Archimedean Dynasty, un titlu cu o grafică ce stabilea noi standarde pentru anul 1993 și cu un concept foarte interesant (ințeleștări high-tech între submarine futuriste într-o lume subacvatică). Acesta a fost trecut cu vederea în lipsa unei campanii publicitare de proporții. Față de Archimedean Dynasty, cunoscut și sub mult mai puțin atractivul nume de "Schleichfahrt", Aquanox ridică și mai mult stacheta din punct de vedere grafic, însă pierde pe partea conceptuală, bleștamat cu o poveste destul de anostă și cu dialoguri interpretate prost, care mai mult iritau jucătorul decât să îl introducă în atmosferă.

Aquanox: Revelation a fost gândit inițial ca un add-on, însă de-a lungul timpului el a căpătat mai multă substanță decât se așteptau producătorii, încât aceștia l-au etichetat drept un joc de sine stătător. Nu suficient de independent, dar din moment ce nu se numește Aquanox II măcar nu veți avea nevoie de CD-ul cu titlul de bază pentru a juca **Aquanox: Revelation**.

Primul lucru prin care se remarcă noua creație a celor de la Massive Development este grafica spectaculoasă bazată pe o versiune îmbunătățită a motorului grafic Krauss, care a făcut furori acum un an, ajungând să fie folosit ca benchmark pentru plăcile video. Și de ce să nu recunoaștem, dacă există vreun aspect ireproșabil în Aquanox, acesta era grafica. **Revelation** va putea reda submarine foarte detaliate și teren de peste 10.000 de poligoane, pe fundul mării fiind împrăștiate de 30 de ori mai multe plante decât în primul Aquanox.

Povestea, pe care se pune mult mai puțin accent decât în Aquanox (probabil pentru că au descoperit că nu reușesc să dezvolte un fir epic atractiv) va urmări aventurile lui William Drake, un tânăr care în trecut a fost prieten cu Emerald "Dead-Eye" Flint, mercenarul din Archimedean Dynasty și Aquanox. Acesta va avea de îndeplinit 30 de misiuni (același număr ca și în jocul original), pe parcursul cărora va descoperi un secret atât de important încât producătorii nu sunt dispuși să dezvăluie nimic despre el, pentru a nu ne strica surpriza. Dar noi tot am aflat că este vorba de o comoară scufundată, un artefact cu numele de "Star of the Deep Sea". Tot ce se știe oficial este că misiunile se vor desfășura într-o zonă îndepărtată de cea în care au avut loc evenimentele din primul Aquanox dar că povestea se va împleti parțial cu cea din titlul original. Asta înseamnă peisaje noi, deși fundul oceanului arată cam peste tot la fel, nave și personaje noi, nu că ultimele ar fi esențiale în vreun fel pentru succesul jocului.

Interfața și modul de control au fost recondiționate și aparent acest lucru va duce la o experiență mult mai plăcută de joc. Producătorii încearcă astfel să răspundă criticilor aduse controlului din Aquanox, care i-a deranjat atât pe fanii simulatoarelor, cât și pe fanii shooter-elor.

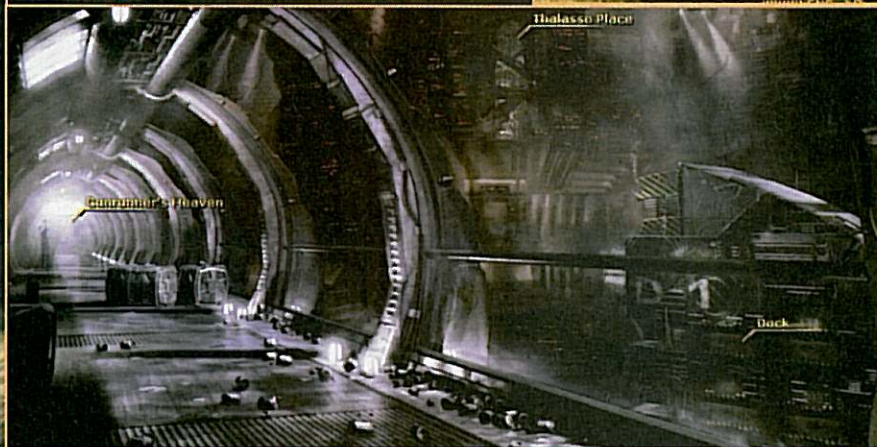
Aquanox a fost cel mai bine vândut joc în Germania, dar există o vagă posibilitate ca nemții să îl fi cumpărat pur și simplu din mândrie națională. Nouă nu ne-a plăcut așa de mult, însă așteptăm curioși să vedem cum ne va impresiona **Aquanox: Revelation**. ❌

ACȚIUNE  
LA CEL MAI  
DE JOS NIVEL:  
SUB APA

ACȚIUNE



■ PRODUCĂTOR: MASSIVE DEVELOPMENT  
■ PUBLISHER: JOWOOD  
■ WEB: WWW.AQUANOX-REVELATION.COM



TOT CE SE ȘTIE OFICIAL ESTE CĂ MISIUNILE VOR AVEA LOC ÎNTR-O ZONĂ ÎNDEPĂRTATĂ DE CEA ÎN CARE AU AVUT LOC EVENIMENTELE DIN PRIMUL AQUANOX

CE FACE CERNOBALUL  
DIN OAMENI  
SI ALTE ANIMALE

SHOOTER

DATA APARIȚIEI: 2003

# S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

## DINCOLO DE NUMELE EXCESIV DE

stufos, compus dintr-un acronim al cărui înțeles este ținut secret de producători și dintr-un cvasi-pleonasm ("în oblivion" înseamnă deja "pierdut în uitare" - n.n) se ascunde un joc cu un potențial semnificativ.

Inspirat de excelentul roman SF al fraților Strugațki, "Picnic la marginea drumului", și de filmul bazat pe carte, "Călăuză" lui Andrei Tarkovsky, Oblivion Lost reprezintă povestea Zonei, un teritoriu de 10 de kilometri pătrați din jurul Cernobăului (în Ucraina), localitate afectată direct de accidentul nuclear din 26 aprilie 1986. Titlul "Pierdu" în uitate" se potrivește destul de bine cu acest joc de atmosferă ce pornește de la presupunerea că în sumbra localitate post-sovietică și împrejurimile ei se petrec lucruri nu tocmai normale. Dacă mai amestecăm în compoziție idei preluate din Ghostbusters, Blairwitch Project și o acțiune third person/first person, jocul echipei ruse de la GSC Games ar putea fi baza unei rețete pentru succes.

Eroul este călăuză și vânător de artefacte în susnumita Zonă, creată după un al doilea accident nuclear la Cernobâl, în 2006. În centrul zonei există un nucleu prin care, ca și în carte, sunt așvârlite în lumea noastră ca într-un coș de gunoi planetar o sumedenie de obiecte mai mult sau mai puțin funcționale ce au aparținut unor civilizații evident mai avansate.

Unele sunt inutile, altele au puteri miraculoase. Laboratoare de cercetări ultrasecrete au fost construite în jurul zonei sau chiar în interiorul ei, la suprafață sau în subteran. Noi arme sunt create și testate. Creaturi mutante și/sau extraterestre bântuie însă prin Zonă și acest lucru, corelat cu numeroasele pericole și anomalii (cei care au citit cartea își vor aduce aminte de capcanele "naturale" din Zona Cenușie: câmpuri gravitaționale ce îi strivesc pe neatenți, cețuri otrăvitoare etc), face ca exploratorii să sufere o mortalitate de peste 90%. Pe lângă scopul principal, acela de a elucida misterul Zonei,

jucătorul va trebui să recupereze diverse artefacte, să fie ghid pentru o echipă de savanți, ferindu-i de pericole, sau chiar să-i salveze pe unii dintre ei. Important este că Zona se schimbă, beneficiind de un ecosistem virtual: animalele și monștrii se deplasează în timp, unele capcane și anomalii dispar, altele apar, unele zone sunt accesibile doar dacă aveți un anumit echipament etc.

Elementul de care sunt cel mai mândri producătorii (după intrigă și atmosferă, evident) este motorul grafic X-Ray. Folosind la întregul potențial tehnologia T&L și alte tehnologii grafice ultramoderne, X-Ray poate afișa peste 100.000 de poligoane pe ecran la 60 de frame-uri pe secundă, pe o configurație de la jumătatea gamei de performanță. Personajele au între 2.000 și 10.000 de poligoane și sunt insufletește de animații capturate cu hardware motion capture. Alul este și el programat cu meticulozitate. Pe lângă că au un comportament propriu, unele creaturi din joc sunt telepatice și pot lua sub control alți monștri mai puțin inteligenți sau chiar îl pot controla psihic pe jucător. Alte creaturi au inteligență de grup. De la șobolani mutanți la zombii, tot felul de abominatii umblătoare vă vor face viața amară în singleplayer. Din fericire, veți avea la dispoziție un arsenal de peste 30 de arme ce vor putea fi îmbunătățite cu tot soiul de apanaje suplimentare sau artefacte, iar unele dintre ele vor fi total "extraterestre".

Jocul nu ar fi fost complet fără un modul de multiplayer foarte bine pus la punct: modulele Cooperativ, Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag nu vor lipsi. În plus, va exista și modul Hunt, similar CounterStrike, în care veți putea cumpăra arme pentru o nouă rundă cu banii câștigați din omorârea inamicilor în runda trecută.

Conceptul m-a făcut să caut în bibliotecă romanul fraților Strugațki și personal aștept cu nerăbdare materializarea poveștii în lumea jocurilor PC. ✖



PRODUCĂTOR:

GSC GAMES

PUBLISHER:

RUSSOBIT-M

WEB:

[HTTP://WWW.RUSSOBIT-M.RU/ENGLISH/GAMES/OBLIVION/](http://www.russobit-m.ru/english/games/oblivion/)

DACA MAI AMESTECAM IN COMPOZIȚIE IDEI PRELuate DIN GHOSTBUSTERS, BLAIRWITCH PROJECT ȘI O ACȚIUNE THIRD PERSON/FIRST PERSON, JOCUL ECHIPEI RUSE DE LA GSC GAMES AR PUTEA FI BAZA UNEI RETETE PENTRU SUCCES

# VIETCONG

UN TITLU CARE  
NU SE INDEPARTEAZA  
PREA MULT  
DE CONCEPTUL  
HIDDEN&DANGEROUS

TEAM FPS

DATA APARITIEI: 25 OCTOMBRIE 2002



■ PRODUCĂTOR: ILLUSION SOFTWARES  
■ PUBLISHER: TAKE 2 INTERACTIVE  
■ WEB: WWW.ILLUSIONSOFWORKS.COM

Defort [ Radioman ]

PE LANGA MAFIA SI HIDDEN&DANGEROUS 2, ceții de la Illusion Softworks au mai lucrat și lucrează în paralel la un al treilea proiect, care ne va bucura cu prezenta lui în decursul acestei toamne. Este vorba de Vietcong, un FPS team based în care jucătorii vor experimenta pe pielea lor războiul din Vietnam, completat de jungla luxuriantă din dotare. Proiectul este o colaborare cu firma Pterodon (tot din Cehia, autorii titlului Flying Heroes), motiv pentru care terminarea sa este s-a suprapus cu cea a jocului Mafia.

Probabil că acesta este și motivul pentru care Vietcong este caracterizat de o asemănare destul de mare cu Hidden&Dangerous. Va trebui să intrați în rolul lui Steve R. Hawkins, comandantul echipei A-112, poziționată pe dealul Nui Pek din provincia Pleiku, în prima linie a conflictului. Ca și în Hidden&Dangerous, veți avea la dispoziție o echipă, de data aceasta formată din cinci personaje: un transmisionist, un medic, un mitralior, un inginer și o călăuză. Spre deosebire de Hidden&Dangerous, nu-i veți putea comanda pe nici unul dintre ei în mod direct, ci le puteți da doar simple comenzi, care vor fi duse la îndeplinire de inteligența artificială. Sperăm că experiența lui Illusion Softworks le-a fost de folos celor de la Pterodon, care în Flying Heroes nu s-au descurcat foarte bine la capitolul AI. Din declarațiile preliminare putem trage concluzia că personajele AI vor beneficia de moral, care le va fi afectat pozitiv de victorii și negativ de panică.

Și cum să nu intri în panică în jungla impenetrabilă și mai ales în tunelurile săpate de partizanii vietnamezi? Aceste zone, alături de temple în ruină și câmpuri de orez mustind de apă, vor constitui decorul pentru cele peste 20 de misiuni prevăzute pentru acest titlu.

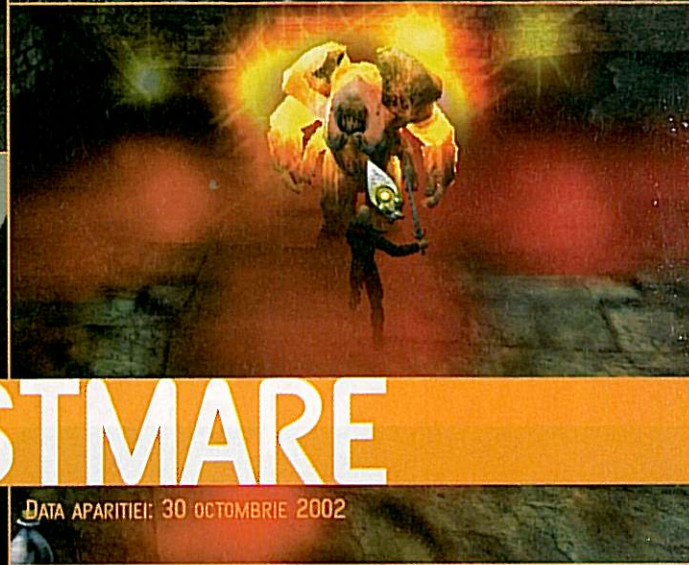
Ca orice FPS care se respectă, Vietcong va beneficia de un arsenal redutabil și variat: cuțitul silențios și de încredere, pistoale, puști și o gamă de pistoale-mitralieră și mitraliere propriu-zise. Din păcate, nu se pomeneste nimic însă de puștile cu lunetă.

Actiunea jocului este completată de implementarea de vehicule: elicoptere, nelipsite în conflictul din Vietnam, jeep-uri, camioane și bărci rapide. Ele nu vor putea fi conduse însă, rolul jucătorului reducându-se la cel de pasager, eventual la folosirea mitralierelor fixe de la bordul vehiculului.

Motorul grafic se descurcă destul de bine, judecând după capturile de ecran, deși ne-am putea plânge de numărul mic de poligoane al unor obiecte. Compensează însă prin faptul că aproape orice obiect poate fi distrus, dacă aveți suficientă răbdare și putere de foc. ✖

VETI AVEA LA DISPOZITIE O ECHIPA FORMATA DIN CINCI PERSONAJE: UN TRANSMISIONIST, UN MEDIC, UN MITRALIOR, UN INGINER SI O CALAUZA





UN CALUGAR IN  
CEATA SAU CEL MAI  
PROMITATOR RPG  
DUPA GOTHIC II

# MISTMARE

DATA APARITIEI: 30 OCTOMBRIE 2002

AVENTURA / RPG

- PRODUCĂTOR: SILVER SYSTEMS
- PUBLISHER: MARXEL TRIBE
- WEB: [HTTP://MISTMARE.ARXELTRIBE.COM](http://MISTMARE.ARXELTRIBE.COM)

RPG-URILE CARE SE DEPARTEAZA DE zona sigură a fantasy-ului AD&D cu toate variațiile lui sunt putine și de aceea Mistmare merita toată atenția pentru universul său fabulos, care ne-a atras din prima clipă. Bazat pe o istorie alternativă ce se desparte de evenimentele cunoscute undeva prin Evul Mediu, jocul prezintă aventurile lui Isidor, un călugăr din trupele de luptători de elită ai bisericii ce va străbate Europa încercând să afle secretul Cetii, o negură cenușie ce a despărțit Europa de America și în care se ascund fapte ciudate cu care nu ai vrea să vă întâlniți în miez de noapte. Europa anului 1996 (timpul jocului) este un amestec cultural bizar, cu spiritul renașterist acoperind sudul continentului (în principal Italia), cu o Peninsula Scandinavă industrializată la nord și o Anglie populată de făpturi de basm la vest. Un stil gotic mohorât acoperă restul zonelor jocului. Magia este cunoscută sub formă liturgică și biserica militează oficial împotriva acesteia, în timp ce o studiază pe furis în scopurile ei ezoterice. Inchiziția a supraviețuit prin urmare mult mai mult, dar nu este atât de obtuză și sângeroasă pe cât o știm cu toții. Orfan găsit într-un avanpost militar de la marginea Cetii alături de un bătrân nebun, Isidor este crescut de călugări și ajunge într-un corp de luptători de elită monahali, un inchiștor bântuit de viziuni și binecuvântat cu darul magiei.

Jucătorul va trebui să îi stabilească și să îi dezvolte atributele și abilitățile, care sunt la

fel de numeroase ca în cazul oricărui RPG. Doar magia este de două tipuri: liturgică sau alchemică. Mistmare va fi mai apropiat de stilul hack&slash din Diablo decât de cel clasic din Baldur's Gate. Drept argumente avem afirmațiile producătorilor despre luptele cu mai mulți adversari simultan și posibilitatea de a alege din mai multe stiluri de luptă (militar, oriental, nordic/viking și barbar). În plus, există și posibilitatea de a pune capcane și de a conjura peste 30 de tipuri de monștri care să lupte de partea jucătorului.

Toate acestea vor fi aduse la viață de ultima versiune a motorului Littech (o alegere neinspirată, dacă vreți părerea noastră) la un grad nemaiîntâlnit de detaliu: 10.000 de poligoane pentru teren, monștri și NPC-uri de peste 1.000 de poligoane, cu animații faciale și blending real-time între diversele animații de care dispun, cu haine și păr și multe alte elemente distinctive. Lumea inconjurătoare va beneficia de efecte meteorologice și tranziții zi-noapte, precum și de nori, fulgere și apusuri spectaculoase de soare. Singura noastră plângere se referă la faptul că Isidor este poate cel mai neatrăgător personaj pe care am avut ocazia să îl întâlnim într-un joc până acum.

În ciuda acestui mic neajuns (în fond îl vom vedea pe Isidor din spate mai tot timpul), Mistmare promite să fie un joc extrem de interesant pe care îl așteptăm cu nerăbdare. Chiar cu mai multă nerăbdare decât pe Gothic 2. ✖

MISTMARE VA FI MAI APROPIAT DE STILUL HACK&SLASH DIN DIABLO DECAT DE CEL CLASIC DIN BALDUR'S GATE

■ PRODUCĂTOR: GSC GAMEWORLD  
■ PUBLISHER: RUSSOBIT-M  
■ WEB: WWW.ILLUSIONSOFWORKS.COM

# FIRESTARTER

SINGURUL SCOP ESTE  
SUPRAVIETUIREA **ACIUNE** (ARCADE/FPS/RPG)

DATA APARIȚIEI: 2003



DEȘI TITLUL V-AR PUTEA CREA UNELE ILUZII, jocul celor de la GSC GameWorld nu are nici o legătură cu melodia de la Prodigy, nici cu romanul lui Stephen King. Nu este vorba de piromani și nici de aruncătoare de flăcări. Prietenii noștri ruși s-au gândit doar că termenul are sonoritate și stârnește curiozitatea, astfel că nu s-au mai obosea să demonstreze relația lui cu jocul propriu-zis, care este un arcade shooter ce urmează liniile tradiționale schitate de Doom și întărite de Serious Sam și Gore: The Ultimate Soldier.

Povestea este simplă și lipsită de artificii inutile, așa cum îi stă bine unui arcade relaxant: un computer ce coordonează un centru de distracții în realitatea virtuală o ia razna și îl obligă pe jucător să termine toate nivelele jocului la care participă în 48 de ore. Ceea ce n-ar fi foarte greu dacă respectivul computer ar respecta regulile; însă monștrii se materializează din neant unde nici nu te aștepti și numărul lor nu pare să aibă vreo limită. Singura regulă

valabilă este "Rămâi în viață sau mori". Spre deosebire de Serious Sam și Doom, nu există chei sau uși de descuiat, nu trebuie decât să vă mișcați în permanentă prin nivel, omorând tot ce vă iese în cale și încercând să nu fiți exterminat înainte de terminarea timpului. Această abordare este destul de originală și va necesita, sperăm noi, o tactică deosebită. Mai ales că nu va exista posibilitatea de a salva în timpul unui nivel, iar producătorii afirmă că ne vor trebui cel puțin trei încercări pentru a termina unul. Cele patru zone a câte patru niveluri fiecare oferă un total de 16 niveluri, un număr destul de mic pentru un FPS în ziua de astăzi, ce va fi compensat, teoretic, de intensitatea confruntărilor.

Inamicii vor fi suficient de variați, împărțiți în trei clase (demonic, techno și simbyotic), cu câte 10-12 monștri în fiecare clasă. Unii se vor putea teleporta, alții vor avea sub comandă semeni mai mici. Producătorii nu au pus foarte mult accentul pe AI, din moment ce principala strategie a monștrilor este să atace încontinuu,

în număr cât mai mare. Arsenalul pe care îl veți avea la dispoziție este compus din 10 arme cu câte două modificări fiecare, oferind un total de 20 de combinații. În plus, caracteristicile fiecărei arme vor varia în funcție de tipul de personaj ales și nivelul său de experiență. Ați auzit bine: cei de la GameWorld au decis că aseasonarea conceptului cu o serie de elemente RPG nu are cum să strice. Există cinci clase de personaje, din care au dezvăluit doar trei: marine, commando și agent. Pe măsură ce progresează în joc și extermină inamici, primește puncte ce pot fi folosite pentru a-și îmbunătăți abilitățile (de exemplu creșterea abilității de a cădea de la înălțimi mari fără a fi rănit).

Aceste aspecte sunt susținute de un motor grafic ce folosește tehnologii de ultimă oră și de un mod multiplayer foarte bine pus la punct, ce va permite jocul competitiv și cooperativ, cu adăugiri originale, cum ar fi jocul în echipă cu posibilitatea de a controla monștrii. Dacă toate aceste promisiuni vor fi ținute, rămâne de văzut la începutul anului viitor. ✪

ESTE UN ARCADE SHOOTER CE URMEAZA LINIILE TRADITIONALE SCHITATE DE DOOM SI INTARITE DE SERIOUS SAM SI GORE: THE ULTIMATE SOLDIER.

ACIUNE  
AVENTURA  
SHOOTER TACTIC

INCURSIUNE IN  
LUMEA  
CRIMINALILOR

# HANNIBAL

DATA APARITIEI: 25 MARTIE 2003

MANIA JOCURILOR CREATE PE BAZA filmelor nu dă semne că se va se opri prea curând. Dar personal nu m-aș fi așteptat ca **Hannibal** - o continuare destul de slăbuță de la excelentul "Silence of the Lambs"/"Tăcerea mieilor", un thriller psihologic după cartea cu același nume a lui Thomas Harris, să fie unul dintre titlurile care să alimenteze un joc. Cu toate acestea cei de la Arxel Tribe au decis că ideea este potrivită pentru un joc. Și chiar ar putea fi.

Hannibal Lector este la fel de malefic și de nebun ca întotdeauna. Lucrurile nu stau foarte bine pentru jucător atunci când trebuie să intre în rolul agentei Clarice Sterling, care tocmai a fost convocată la o întâlnire cu geniul criminal. Pentru că drumul este presărat cu fel de fel de primejdii, iar dușmanii nu sunt tocmai cei la care s-ar aștepta.

Călătoriți din Statele Unite în Italia care face apologia urâtului, judecând după capturile de ecran. Toate personajele sunt crunt de urâte, de parcă mizeria din sufletele lor amărâte de ucigași, hoți, gangsteri și violatori li s-ar răsfrânge

asupra figurilor. Chiar și mediul înconjurător este sufocat de un gri murdar și scufundat într-o penumbră opresivă. Și asta nu e rău deloc, dacă producătorii vor reuși să mențină aceste detalii constante pe parcursul jocului.

Lumea din **Hannibal** se întinde în zona neclară dintre lege și fărădelege, o lume fără viitor și fără trecut și ceea ce este reflectat foarte bine în design-ul jocului, chiar și atât cât poate fi perceput din capturile de ecran.

Jocul se apropie destul de mult în concept de Max Payne, doar că eroina este de gen feminin și jucătorul este incurajat să favorizeze atacul tactic și capturarea inamicilor în viață. Acest lucru este ajutat de localizarea precisă a rănilor, care vor influența în consecință capacitățile personajelor (un glonte în picior îi va opri din fugă cu siguranță). Ni se promite un AI foarte bine dezvoltat: personajele au voință și prezență de spirit (cuantificabile), ceea ce le influențează agresivitatea, tendința de a se preda atunci când sunt amenințați cu arma și gradul de control asupra celorlalți din jurul lor. Demonstrarea identității de agent FBI prin

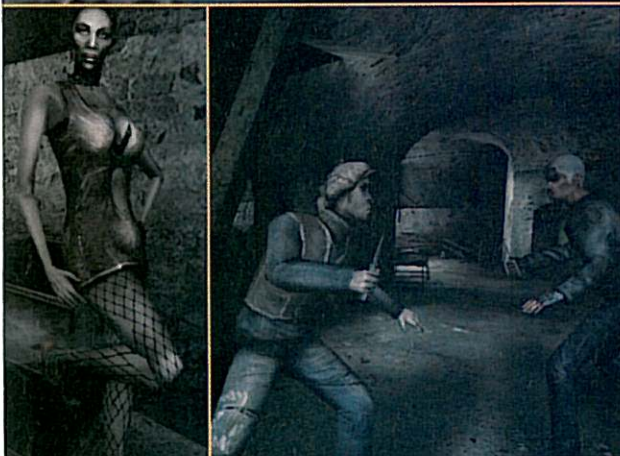
intermediul legitimației și insignei ar trebui să aibă efecte diferite asupra personajelor. Sperăm că acest aspect va fi utilizat mai mult decât a fost folosită opțiunea similară din Die Hard: Nakatomi Plaza.

Un element original este și factorul de anxietate: Clarice este femeie și, oricât ar fi de curajoasă, se mai și sperie uneori. Producătorii vor să redea cât mai realist efectele unei stări prelungite de stres și teamă prin amplificarea anumitor sunete și distorsionarea altora, precum și prin alterarea percepțiilor vizuale (locuri și oameni).

Motorul grafic este bazat pe Lithtech Jupiter, același engine pe care Monolith îl utilizează pentru NOLF 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way. Chiar dacă aspectul grafic lasă de dorit, ni se promit o lanternă care să ilumineze împrejurimile în timp real, efecte pentru vederea în infraroșu, obiecte ce pot fi distruse și distorsionarea unghiului vizual în timp real.

Să sperăm că acest proiect nu va avea aceeași soartă cu a majorității jocurilor inspirate de filme. Pentru că ar putea fi chiar interesant. ✖

■ PRODUCĂTOR: ARXEL TRIBE  
■ PUBLISHER: ARXEL TRIBE  
■ WEB: [HTTP://HANNIBAL.ARXELTRIBE.COM](http://hannibal.arxeltribe.com)



JOCUL SE APROPIE DESTUL DE MULT ÎN CONCEPT DE MAX PAYNE

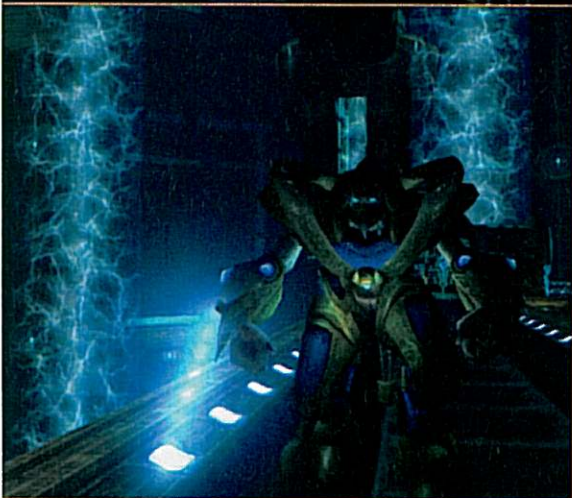
# STARCRAFT: GHOST

ACELASI RAZBOI. ACUM DINTR-O  
PERSPECTIVA MULT MAI PERSONALA

ACTIUNE

DATA APARITIEI: 2003

■ PRODUCĂTOR: BLIZZARD și NIHILISTIC  
■ PUBLISHER: CAPCOM  
■ WEB: WWW.BLIZZARD.COM/GHOST



**SURPRIZA LUNII A VENIT DE LA BLIZZARD.** care a anunțat lansarea unui nou joc, dar nu pentru PC ci pentru consola, ba chiar pentru mai multe console. Deși consacrați prin titluri pentru PC, pe care nu are sens să le reamintesc, Blizzard a început ca producător pentru console și se pare că s-a decis să se întoarcă la origini. Dezvoltat într-un secret total, *Starcraft: Ghost* este o colaborare între Blizzard și Nihilistic Software, realizatorii RPG-ului *Vampire the Masquerade*, care s-au ocupat mai ales de părțile de programare și de cele artistice.

Jocul îi va pune pe norocoșii posesori ai consolelor (PS2, Xbox, GC) în pielea uneia dintre cele mai periculoase ființe din univers, un ghost, adică un super soldat antrenat din copilărie pentru luptă, dotat cu cea mai nouă tehnologie și cu puteri mentale deosebite. Oricine a jucat *Starcraft* (adică oricine) știe despre ce este vorba. Persoana în cauză este o tânără pe nume Nova, aflată în slujba Dominionului. Bineînțeles că ea va avea la dispoziție o selecție de arme mult mai variată decât în *Starcraft*, dintre care confirmate sunt *Canster Rifle* (arma standard a ghostilor),

aruncătorul de flăcări folosit de *Firebat* și o armă de apropiere asemănătoare cu cele folosite de *protoss*. Mai mult ea va putea folosi abilitatea de *lockdown*, va conduce vehicule, va comanda atacuri ale tancurilor sau *battlecruisere*-lor și, bineînțeles, atacuri nucleare. Costumul special pe care îl poartă îi permite să se ascundă, îi oferă diverse bonusuri la viteză, agilitate și forță și-i conferă unele abilități noi, cum ar fi aceea de a acționa cu viteză nenaturală, oarecum în genul *Max Payne*. Pentru prima oară Blizzard se străduiește să facă un joc nelinear sau cel puțin care permite jucătorului să îndeplinească o misiune în mai multe feluri, căci de deviat de la firul principal al poveștii nu se va pune problema. Partea de *multiplayer* este încă în stadiul de discuție și nu se știe ce formă va avea, dar în tradiția Blizzard ar trebui să fie ceva deosebit. Pentru a indulci pastila utilizatorilor de PC, firma a declarat că intenționează să realizeze un nou joc în universul *Starcraft* și pentru ei, dar într-un viitor neprecizat ceea ce, dată fiind durată de dezvoltare a unui joc Blizzard, înseamnă că probabil vom juca *Starcraft 2* împreună cu nepoții noștri. ✖

"II VA PUNE PE NOROCOSII POSESORI AI RESPECTIVELOR CONSOLE ÎN PIELEA UNEIA DINTRE CELE MAI PERICULOASE FIINȚE DIN UNIVERS"

UNUL DINTRE PUTINELE EVENIMENTE CARE AU MERITAT atenta publicului și a presei la ECTS 2002 a fost conferința celor de la Revolution Software, desfășurată în spatele ușilor închise, în care au prezentat presei detalii despre ultima parte din trilogia *Broken Sword: The Sleeping Dragon*.

Seria *Broken Sword* este una dintre cele mai celebre serii de jocuri adventure point&click dar cu toate acestea trebuie să mărturisim că nu ne-a mirat foarte mult când cei de la Revolution Software au început conferința cu afirmația "genul point&click e mort și îngropat". Suntem de acord și nu am fi dat foarte multe șanse nici genului adventure în general, însă *Broken Sword* a reușit să ne schimbe părerea.

Destinat să apară pe majoritatea platformelor importante, *Broken Sword 3* are un puternic iz de consolă, de la sistemul de control și până la modul de joc mult simplificat. Acest lucru nu este neapărat un aspect negativ, deoarece, în condiții prielnice, un sistem adventure simplificat poate fi o binecuvântare. Iar din ce am putut vedea în prezentarea celor de la Revolution, există mari șanse de succes.

Oricum, *Broken Sword 3: The Sleeping Dragon* nu este un adventure clasic: el va avea enigme, dar și secvențe de acțiune și stealth. Destinat unui public "cerebral" nu va pune accentul pe dexteritatea digitală a jucătorului, ci pe inteligența sa. Motorul grafic 3D va fi folosit la întregul potențial, eroii jocului putând să se cațere pe ziduri, să se balanseze pe margini de clădiri și să meargă în mâini pe frânghii. Producătorii vor pune accent și pe realismul mediului de joc, iluminarea decorurilor fiind calculată cu un efort de iluminare globală, rezultatele fiind "imprimate" în texturi.

În privința poveștii, *The Sleeping Dragon* va încerca să lege toate itele lăsate în aer de jocurile anterioare. Inevitabil, pe lângă americanul George Stobbart și jurnalișta Nicolle Collard își vor face apariția și personaje mai mult sau mai puțin cunoscute fanilor, cum ar fi machiavelicul Cesaro, fostul prieten al lui Nicole - Andre Lobineau, și Petra, o fată ce face parte din tabăra băieților răi, în ciuda diferențelor de sex. Bineînțeles, nu trebuie uitați Templierii, care se tupilează subtil în fundalul jocului, ca și în cartea lui Umberto Eco - "Pendulul lui Foucault".

*Broken Sword 3: The Sleeping Dragon* ar putea fi exact pastila minune care să pună pe picioare un gen pe care Syberia nu a reușit decât să îl scuture din amorteală. Cu grație, ce-i drept. Așteptăm cu nerăbdare o variantă beta sau chiar alfa pentru a vă putea oferi o avanpremieră mai detaliată. ✪

POINT&CLICK-UL A MURIT.  
TRAIASCA AVENTURA  
INTR-UN RITM SUSTINUT!

■ PRODUCĂTOR: REVOLUTION SOFTWARE  
■ PUBLISHER: N/A  
■ WEB: WWW.BROKENSWORD3.COM

AVENTURA

# BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON

DATA APARIȚIEI: 2003

# DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

DE LA CARTE LA FILM SI DE LA FILM LA JOC NU ESTE DECAT UN PAS

## INTERACIUNE

- simulare modernă de război care pune jucătorul în rolul trupelor speciale americane Delta Force în operațiunile lor din Somalia
- oferă posibilitatea de a da lupte de apropiere, de a pândi cu tuneta de la distanțe foarte mari dar și de a folosi mitralierele din dotarea vehiculelor blindate Humvee și a impresionantelor elicoptere Black Hawk în mijlocul unui oraș în stare de război
- conține un joc de multiplayer interesant care este găzduit și de serviciul gratuit NovaWorld aparținând producătorilor

DATA DE APARIȚIE: 31 OCTOMBRIE 2002

- PRODUCĂTOR: NOVALOGIC
- PUBLISHER: NOVALOGIC
- DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION
- WEB: WWW.NOVALOGIC.COM/GAMES/DFBHD

## PRODUCATOR: NOVALOGIC



Înființat în 1985 de John Garcia, Novalogic este unul dintre producătorii cu o istorie destul de lungă. A cunoscut succesul mai ales în domeniul simulatoarelor de război, printre realizări numărându-se seriile Delta Force, F-22, Comanche și Armored Fist, ceea ce l-a adus în atenția armatei americane care, din 1999, folosește producțiile sale în unele centre de pregătire. În afara acestei sfere a mai produs Tachyon the Fringe, un simulator spațial destul de reușit și are în plan un joc de acțiune horror care pare interesant, Necroicide: The Dead Must Die. Din 1997 s-a înființat NovaWorld, un serviciu online gratuit care oferă servere pentru jocurile Novalogic, contribuind la succesul lor.

DELTA FORCE ESTE UNA DINTRE cele mai bine antrenate și experimentate trupe speciale americane care efectuează misiuni dificile pe întregul mapamond. Astfel, ideea de a realiza un joc inspirat din activitatea lor a apărut în mod firesc. Într-o perioadă dominată de shooter-ele fanteziste Delta Force a propus o formulă realistă care, în ciuda câtorva probleme pe care le avea, a fost foarte apreciată. Misiunile erau în general greu de realizat din prima încercare din cauza ușurinței cu care se moare iar motorul grafic bazat pe tehnologia Voxel nu utiliza prea mult plăcile grafice, solicitând în schimb exagerat procesorul. Continuările nu au adus schimbările dorite ci au coborât nivelul tot mai mult până când seria s-a scufundat în mediocritate tocmai în epoca în care genul a început să înflorească.

Black Hawk Down, aflat acum în stadiu de dezvoltare, este ceva mai ambițios, aduce mai multe schimbări și beneficiază de un motor grafic mai capabil, cel de Comanche 4. După cum îi spune și titlul, el este inspirat de filmul lui Ridley Scott (aș fi zis că de evenimentele din Somalia din 1993 dar atunci de ce i-au dat același nume cu al filmului?).

Despre jocul de singleplayer nu se poate spune decât că va avea 20

## "ESTE CEVA MAI AMBITIOS, ADUCE MAI MULTE SCHIMBARI SI BENEFICIAZA DE UN MOTOR GRAFIC MAI CAPABIL"

de misiuni și că ni s-a promis un AI mult îmbunătățit, ceea ce să sperăm că nu înseamnă că acum nimereste direct în cap de la 3 kilometri, față de 2, cum era înainte. Despre multiplayer știm mai multe datorită demo-ului care ne-a permis să ne facem o idee despre joc și să vedem dacă se încadrează în "tradiția" seriei sau reușește să-și depășească predecesorii. Astfel, părții de multiplayer i s-a acordat o

## POVEȘTEA



Evenimentele descrise în cartea, filmul și jocul Black Hawk Down au avut loc în Somalia în 1993, când două elicoptere Black Hawk au fost

doborâte în timp ce încercau să răpească doi apropiați ai unui conducător local, Mohamed Farrah Aidid. Operațiunea de salvare s-a transformat rapid într-un conflict la scară largă care a produs mai multe victime decât a salvat, americanii refuzând să fie pragmatici și acționând după principiul "nimeni nu este lăsat în urmă". Un lucru nespus în film este că un raid anterior al Națiunilor Unite duse la 54 de morți în rândul civililor, acesta fiind motivul pentru care tot orașul este împotriva soldaților americani. Este destul de greu de crezut că jocul va reprezenta fidel filmul. Nu cred că prea mulți jucători se vor distra trăgând într-o mulțime care conține numeroase femei și chiar copii, fie ei și înarmați.

Importanță mai mare și chiar și în forma actuală este destul de promițătoare. Harta disponibilă manifestă o scădere semnificativă de dimensiune și conține un nou concept de punct de apariție a jucătorilor, mai bun, și anume faptul că înafară de cel inițial se

mai pot cuceri unele intermediare mai apropiate de zona centrală. Per ansamblu, jucătorii se vor întâlni mai des și nu numai din pură întâmplare, lucru facilitat și de modurile de joc care fixează obiective clare. În cadrul echipei vor exista probabil roluri, cum ar fi cel de medic, deși deocamdată oricare are toate armele, inclusiv medikit-ul.

Producătorii spun că acest demo este un beta, așa că se pare

că mai are până la varianta finală. Astfel, observațiile noastre pot fi puse sub semnul întrebării, dar se vede clar tendința de a mai renunța la realism în favoarea unei jucabilități îmbunătățite. Poate cel mai surprinzător element este capacitatea de a sări pe care o au acum super soldații din Delta Force și care l-ar face și pe Serious Sam să pălească de invidie. Totuși, viteza lor de deplasare pe orizontală nu se compară nici pe departe cu cea pe verticală, ceea ce dă o senzație generală cam ciudată. S-au introdus și vehicule, dar acestea urmează un traseu fix, jucătorii nefiind decât pasageri. Deși cred că va fi cel mai bun joc Delta Force - Black Hawk Down s-ar putea să fi apărut cam târziu, concurența, reprezentată în special de Battlefield 1942, fiind foarte puternică.



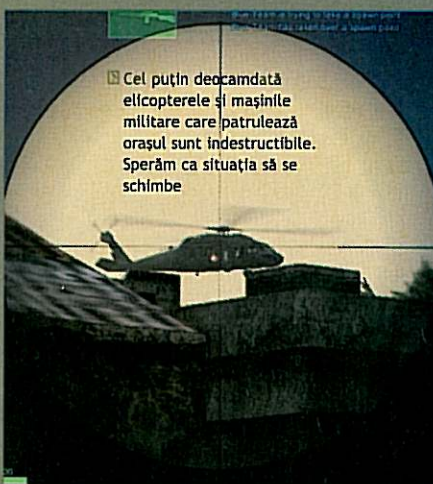
## ACTIUNE



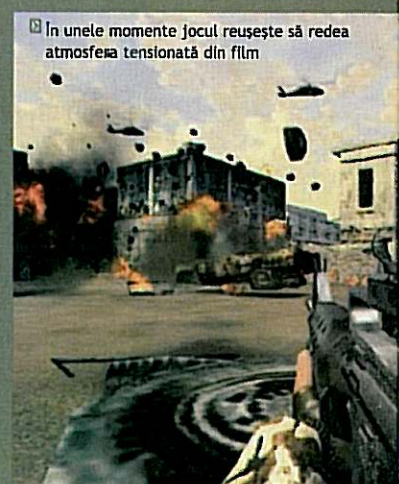
Deși se deplasează numai pe o anumită traiectorie, vehiculele sunt destul de utile datorită armelor puternice montate pe ele

Number of  
0 Blue Te  
0 Red Te

Misiunile vor fi mai variate și nu vor urmări exact intriga filmului



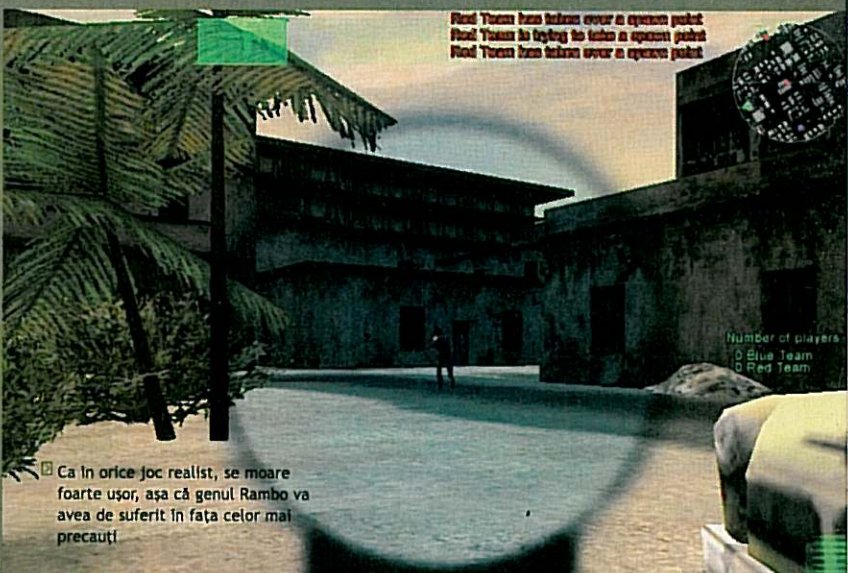
Cel puțin deocamdată elicopterele și mașinile militare care patrulează orașul sunt indestructibile. Sperăm ca situația să se schimbe



În unele momente jocul reușește să redea atmosfera tensionată din film



Vederea din elicopter a orașului Mogadiscio este într-adevăr impresionantă



Red Team has taken over in special point  
Red Team is trying to take in special point  
Red Team has taken over in special point

Number of players  
0 Blue Team  
0 Red Team

Ca în orice joc realist, se moare foarte ușor, așa că genul Rambo va avea de suferit în fața celor mai precauți

ACTIUNE

Modul în care se mișcă personajele este foarte natural

Într-o misiune are loc într-un sat japonez foarte bine realizat

Dacă s-a dat alarma n-a mai rămas decât o singură soluție...

Nimeni nu mă poate observa în acest colț întunecat

Sabia japoneză are o animație foarte spectaculoasă dar nu se remarcă prin eficiență

Fiecare personaj are o viață proprie și, după cum se vede, ocupații proprii



# NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

**CATE ARCHER SE INTOARCE. CATE ARCHER SE RAZBUNA. OARE CE MAI POATE FACE CATE ARCHER?**

## INTERACTIUNE

- joc de acțiune cu umor și poveste încheată
- misiunile pot fi rezolvate prin violență dar și prin alte metode mai pașnice
- un multiplayer mult modificat, bazat pe modul cooperativ

DATA DE APARIȚIE: 18 OCTOMBRIE 2002

- PRODUCĂTOR: MONOLITH
- PUBLISHER: SIERRA
- DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION
- WEB: [HTTP://NOLF2.SIERRA.COM](http://NOLF2.SIERRA.COM)

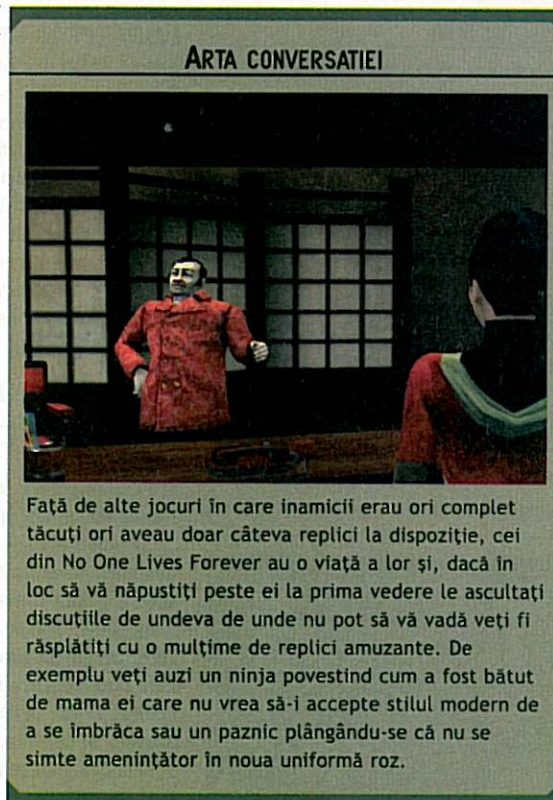
## NO ONE LIVES FOREVER A AVUT CA SURSA

de inspirație filmele cu spioni din anii '60 și a reușit să recreeze acea atmosferă într-un mod deosebit, fiind în destule momente mai bogat în conținut decât acestea, mai palpitant și, nu în ultimul rând, mai amuzant. Continuarea nu pierde nimic din spiritul primei părți dar pare mai cizelată și conține destule elemente noi. Intriga este declanșată tot de malefica organizație H.A.R.M. și tot Cate Archer are sarcina de a-i opri pe cei ce fac parte din aceasta. Ca orice spion care se respectă, Cate va călători de-a lungul și de-a latul lumii, din Japonia până în Siberia, dar și în zone mai surprinzătoare, cum ar fi o bază secretă subacvatică. Fiecare locație are muzica ei ce i se potrivește perfect; de exemplu, în baza subacvatică muzica are o tentă futuristă (mai precis care suna futurist în anii '60) iar în Siberia este o variație având la bază cunoscuta Kalinka.

Misiunile sunt variate și, deși în general folosește armamentul din dotare fără remușcări, Cate va fi nevoită uneori să apeleze la căi mai subtile. Asemănarea cu jocurile Thief este aici evidentă: există porțiuni în care

**"NU VAD CE AR PUTEA SA IMPIEDICE  
ACEST JOC SA FIE UN SUCCES"**

pașii nu fac zgomot, au apărut și locurile neluminate în care se poate ascunde și, de asemenea, abilitatea de a transporta cadavre pentru a nu fi descoperite. În plus s-a introdus și un sistem de abilități în genul celor din RPG-uri, destul de simplificat și care nu influențează stilul de joc într-un mod covârșitor, dar este o noutate plăcută. În general acțiunea este relativ liniară, nu poți să explorezi toate zonele și să folosești toate obiectele, dar acest fapt este mai curând un aspect pozitiv ce reușește să nu încarce jucătorul cu tot felul de ocupații inutile și stresante cum ar fi explorarea fiecărui colțșor și



ARTA CONVERSATIEI

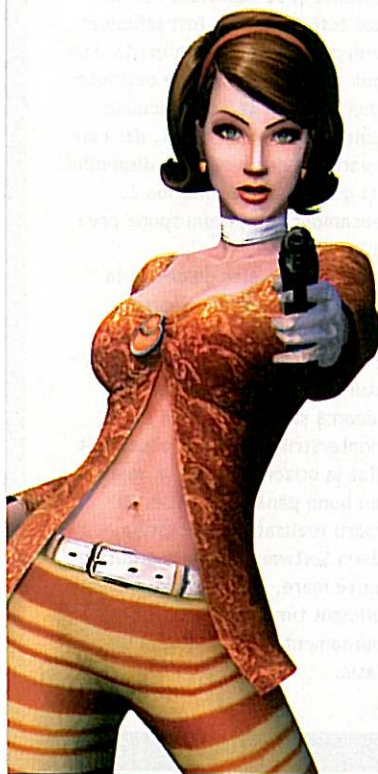
Față de alte jocuri în care inamicii erau ori complet tăcuți ori aveau doar câteva replici la dispoziție, cei din No One Lives Forever au o viață a lor și, dacă în loc să vă năpustiți peste ei la prima vedere le ascultați discuțiile de undeva de unde nu pot să vă vadă veți fi răsplătiți cu o mulțime de replici amuzante. De exemplu veți auzi un ninja povestind cum a fost bătut de mama ei care nu vrea să-i accepte stilul modern de a se îmbrăca sau un paznic plângându-se că nu se simte amenințat în noua uniformă roz.

căutatul prin fiecare sertar.

Cea mai notabilă calitate la No One Lives Forever 2 este modul în care reușește să fie amuzant fără să distrugă jucabilitatea, umorul reieșind mai ales din aspectele colaterale cum ar fi conversațiile dintre personaje sau lucrurile găsite când buzunărești inamicii morți, de la bomboane de mentă până la un ondulator de gene.

Pe partea de multiplayer s-a renunțat la deathmatch și alte moduri competitive care nu se potrivesc cu tema generală a jocului și nu au cum să concureze cu cele din alte producții care sunt mult mai potrivite pentru asta. În schimb multiplayer-ul este cooperativ, jucătorii colaborând la îndeplinirea unei misiuni care nu poate fi rezolvată de unul singur. Aceste misiuni sunt inspirate din cele din singleplayer dar sunt realizate special pentru modul cooperativ și, dat fiind cât de puține jocuri de acțiune dispun de un astfel de mod, probabil că acum acest aspect va avea mai mult succes decât cel din titlul precedent care nu a excelat la acest capitol.

Cum articolul este doar o avanpremieră, nu ar trebui să cuprindă prea multe aprecieri, dar realitatea este că nu văd ce ar putea să împiedice acest joc să fie un succes. Singura critică pe care aș putea-o aduce este că meniurile reacționează cam greu, dar evident că aceasta este departe de a fi o problemă reală. Eu unul îl aștept cu nerăbdare.



## PRODUCATOR: MONOLITH



Monolith este un producător care nu se joacă, majoritatea jocurilor produse de el fiind succese sau cel puțin interesante. Printre ele se numără seria de shootere sângeroase Blood, simpaticul Gruntz, Alien vs. Predator 2, SHOGO: Mobile Armor Division și Sanity: Aiken's Artifact. Un titlu foarte așteptat pe care îl are acum în producție este Tron 2.0.

# UNREAL TOURNAMENT 2003



## O COMBINAȚIE DE QUAKE, MORTAL KOMBAT SI RUGBY CARE LE INTRECE PE TOATE

### INTERACȚIUNE

- grafică la cel mai înalt nivel și fizică foarte apropiată de realitate
- pe lângă arhicunoscutele moduri de joc Deathmatch și Capture the Flag apar noutățile cum ar fi Bombing Run și Domination 2
- un nou sistem de combo-uri care duc acțiunea pe un nou nivel

DATA DE APARIȚIE: 4 OCTOMBRIE 2002

- PRODUCĂTOR: DIGITAL EXTREMES
- PUBLISHER: INFOGRAMES
- DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION
- WEB: WWW.UNREALTOURNAMENT2003.COM

### MISCARI SPECIALE

Cei care au strâns 100 de pastile de adrenalină pot obține unele bonusuri speciale dacă efectuează combo-ul specific:

- **Beserk:** Fwd+Fwd+Back+Back
  - **Booster:** Back+Back+Back+Back
  - **Speed:** Fwd+Fwd+Fwd+Fwd
  - **Invisibility:** Right+Right+Left+Left
- Alte mișcări speciale sunt disponibile în orice moment celor mai îndemânatici:
- **Double Dodge:** apăsarea rapidă de două ori a oricărei taste de direcție duce la o mișcare mult mai amplă în direcția respectivă
  - **Double Jump:** se poate obține o săritură mai înaltă apăsând încă o dată pe tasta de sărit la apogeul saltului
  - **Dodge Jump:** apăsați butonul de eschivă și apoi pe cel de sărit înainte de sfârșitul animației de evaziune
  - **Lift Jump:** atunci când urcați cu un lift puteți sări când acesta ajunge aproape de destinație și veți obține un salt mai puternic
  - **Shield Jump:** folosiți primul foc al shield gun-ului privind în jos și apăsați pe sărit în momentul reculului
  - **Wall Jump:** cel mai dificil se realizează alergând de-a lungul unui zid, apoi sărind pe el și în final efectuând încă o săritură în combinație cu tasta de direcție opusă zidului

**LANSAT PE 13 SEPTEMBRIE,** primul demo oficial pentru Unreal Tournament 2003 s-a bucurat de un succes enorm, ajungând la impresionanta cifră de 1.200.000 de download-uri în primele cinci zile. Imediat au apărut serverele și frenezia a început să cuprindă jucătorii care nu mai aveau răbdare până la sosirea variantei finale. Aceeași frenezie ne-a cuprins și pe noi și așa a apărut un nou gen de

ore suplimentare, cele cerute cu insistență de angajați, nu de șefi.

Prima impresie nu este neapărat favorabilă, mai ales dacă este obținută urmărind pe altcineva cum joacă, unele schimbări nefiind chiar pe gustul tuturor. Problema este noul concept grafic, mult mai colorat și mai orientat spre genul arcade, în contrast cu cel întunecat și oarecum mai realist din primul joc. Majoritatea obiectelor sunt acum mai lucioase și mai luminoase, iar modul în care arată proiectilele și razele emise de arme ne-a făcut să regretăm irosirea comparației cu pomul de Crăciun din Zanzarah, în numărul trecut. Această stare de îndoială nu durează însă mult. Practic, după cinci minute de joc ea este complet uitată. Fără a fi cu adevărat revoluționar, UT2003 duce acțiunea pe un nou nivel și perfecționează o rețetă deja aproape perfectă, rezultatul fiind unul dintre cele mai captivante jocuri pe care le-am văzut în ultima vreme. Cea mai mare schimbare în desfășurarea jocului este dată de noul sistem de bonusuri foarte flexibil. După acumularea a 100 de puncte de adrenalină din pastilele răspândite pe hartă, jucătorul poate să își aleagă atât bonusul primit, care variază de la o creștere de viteză la invizibilitate, cât și momentul în care să-l folosească. În privința

arsenalului sunt cele mai puține noutăți, s-a mers pe echilibrarea cât mai bună a vechilor arme în loc să se creeze unele noi, în special prin micșorarea diferențelor de rază de acțiune. Notabile mai sunt și dispariția Reaper-ului și apariția unei noi super-arme, Ion Cannon-ul.

Producătorii încearcă să inducă un nou mod de a privi acest gen de joc, și anume ca pe un sport, motiv pentru care au și renunțat la

### "DUCE ACȚIUNEA PE UN NOU NIVEL SI PERFECȚIONEAZA O RETETA DEJA APROAPE PERFECTA"

numerotarea sa normală și au preferat titlatura care include anul lansării, cum se face la jocurile cu tentă sportivă. Această se vede cel mai bine în noul mod Bombing Run care este un fel de rugby combinat cu hoții și vardăștii și condimentat cu arme din belșug. Bomba, aflată la începutul fiecărei runde undeva la mijlocul arenei, trebuie introdusă în ținta aflată în baza inamică, dar, spre deosebire de clasicul steag din Capture the Flag, ea poate fi pasată de la un jucător la altul pentru a deruta echipa adversă. Purtătorul bombei nu are posibilitatea de a folosi vreo armă până nu renunță la aceasta aruncând-o altcuiva. De aici derivă o suită de strategii care mai de care mai diabolice, cum ar fi pasarea bombei la adversar apoi recuperarea ei prin dezmembrarea respectivului pus astfel în imposibilitatea de a reacționa.

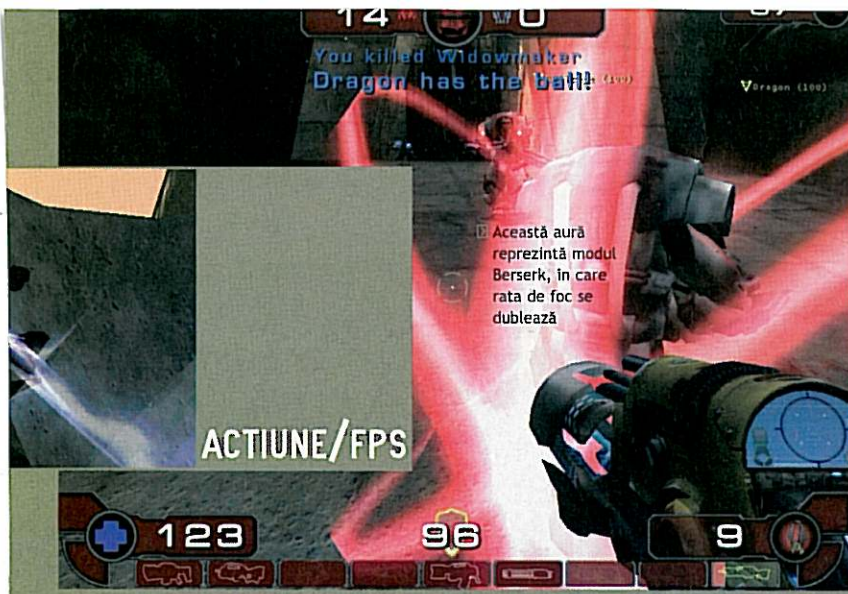
Importanța translocatorului este poate mai mare acum, parcurgerea rapidă a distanțelor fiind esențială în modurile de echipă care sunt chiar mai dinamice decât clasicul Deathmatch. Dintre vechile moduri de joc a dispărut Assault despre care s-a considerat că este prea bine realizat în alte producții ca Medal of Honor și că nu este foarte potrivit cu ritmul alert în care se desfășoară Unreal Tournament. Domination a fost cel mai puțin popular mod din cauza faptului că nu permitea crearea unor strategii coerente și se desfășura într-un haos total, așa că a fost schimbat aproape complet. Acum există doar două poziții care trebuie deținute simultan timp de cinci secunde pentru a obține un punct, dar cum în varianta demo nu este disponibilă nici o hartă de Domination 2, deocamdată nu putem spune prea multe despre el.

Momentul ales de cei de la Digital Extremes este foarte favorabil, concurența fiind deocamdată inexistentă iar piața saturată de jocuri realiste care încearcă să fure succesul de la CounterStrike. Singurul concurent aflat la orizont, Quake IV, mai are luni bune până la apariție. Pe umerii realizatorilor acestuia, Raven Software, apasă o greutate foarte mare, căci până atunci este suficient timp ca Unreal Tournament 2003 să devină un clasic.



### PRODUCATOR: DIGITAL EXTREMES

Fondat în 1993, Digital Extremes nu s-a remarcat prea repede, cea mai importantă realizare a sa fiind unul dintre cele mai de succes jocuri gratuite, Epic Pinball. Unreal și apoi Unreal Tournament au rezultat din colaborarea lor cu Epic Games, aducându-i imediat în atenția tuturor cu primele jocuri care au reușit să zguduie supremația celor de la Id Software în domeniul shooter-elor la persoana întâi. Acum Digital Extremes se ocupă atât de Unreal Tournament 2003 cât și de Unreal Championship pentru Xbox.

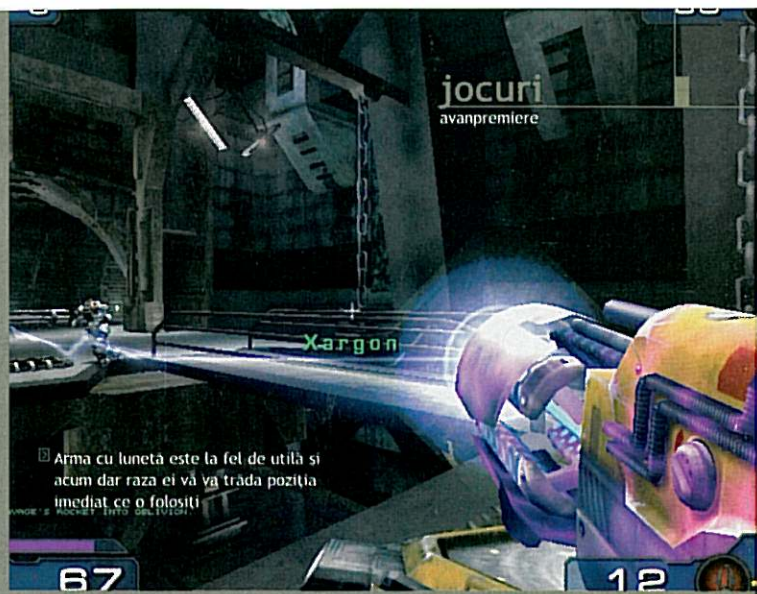


You killed Widowmaker  
Dragon has the ball!

Această aură reprezintă modul Berserk, în care rata de foc se dublează

ACTIUNE/FPS

123 96 9



jocuri  
avanpremiere

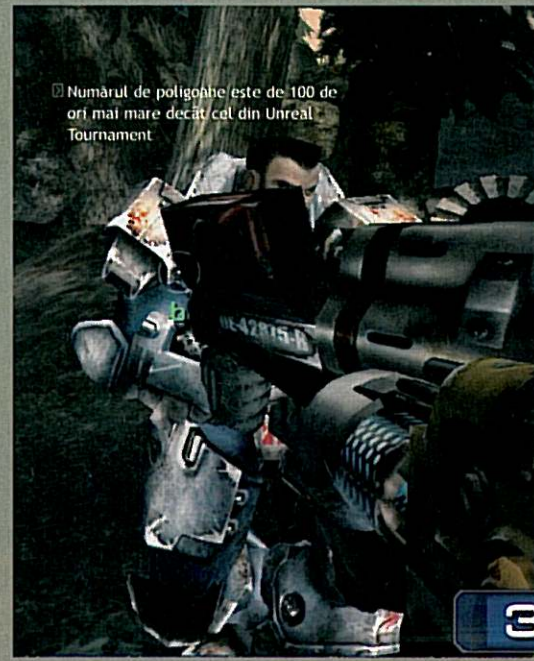
Arma cu luneta este la fel de utilă și acum dar raza ei vă va trada poziția imediat ce o folosiți

67 12



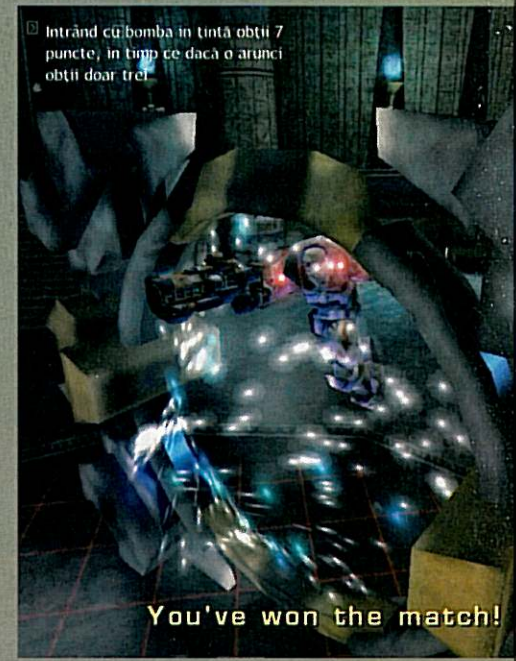
Focul alternativ al Link Gun-ului este eficient atât pentru eliminarea inamicilor cât și pentru a mări rata de foc a coechipierilor care folosesc aceeași armă

up link charge



Numărul de poligoane este de 100 de ori mai mare decât cel din Unreal Tournament

3



Intrând cu bomba în țintă obții 7 puncte, în timp ce dacă o arunci obții doar trei

You've won the match!



Wraith

În jocurile pe echipe coordonarea este esențială

Adrenaline  
90



evil

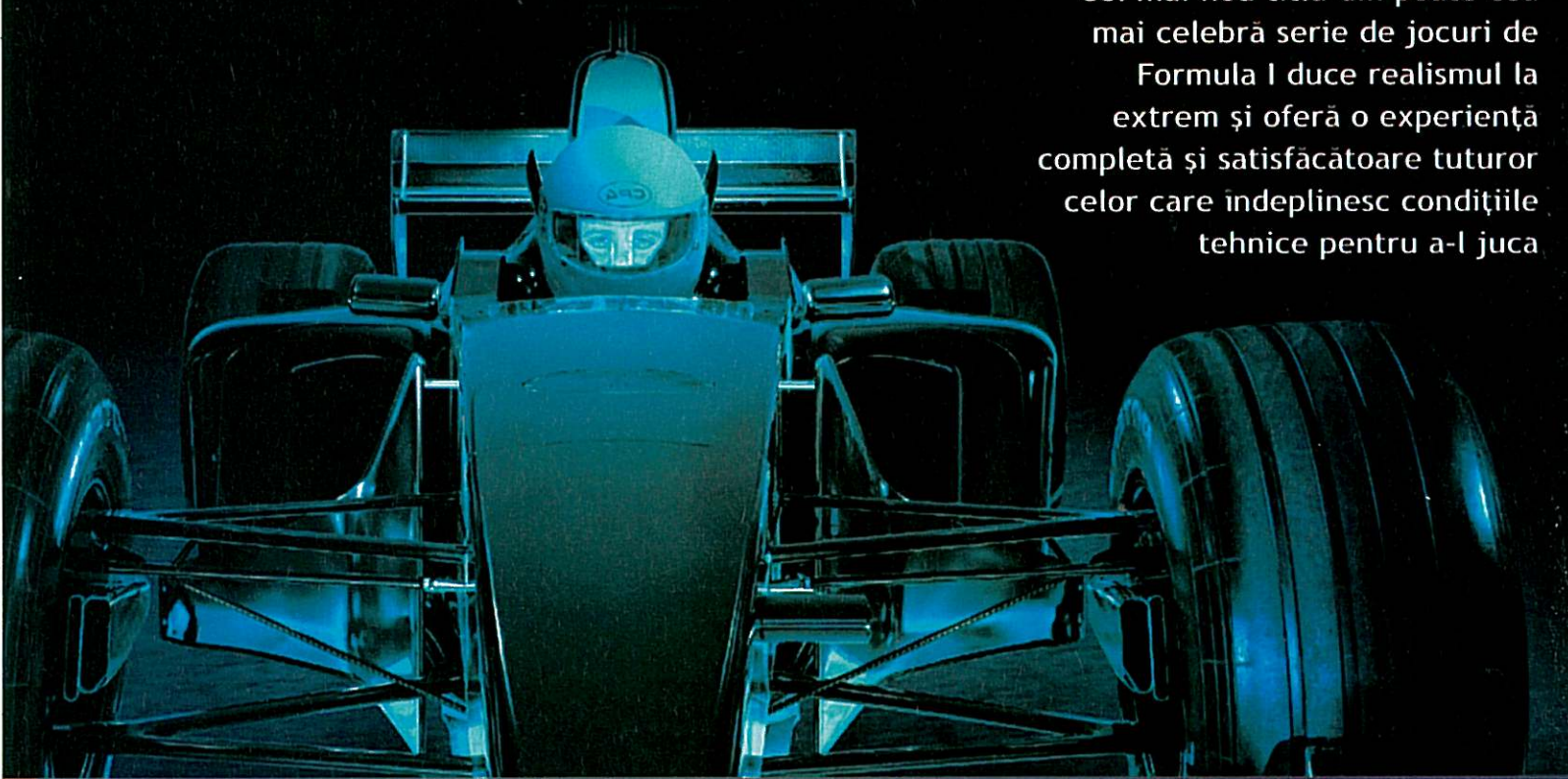
Majoritatea armelor sunt foarte familiare, chiar dacă și-au schimbat design-ul

WEL BLEH HIMSELF UP WITH A FLAK SHELL

100

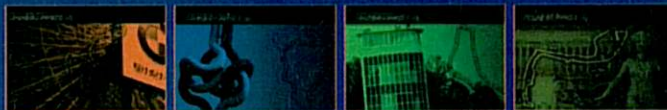
12

Cel mai nou titlu din poate cea mai celebră serie de jocuri de Formula 1 duce realismul la extrem și oferă o experiență completă și satisfăcătoare tuturor celor care indeplinesc condițiile tehnice pentru a-l juca



PREȚ: N/AȘ • PRODUCĂTOR: SIMERGY • PUBLISHER: INFOGRAMES • DISTRIBUITOR: MONOSIT (021-330.63.52) • WEB: WWW.GRANDPRIXGAMES.COM

# GRAND PRIX 4



Simulatorul de curse în care experiența de joc contează mai mult decât victoria

## INTERACȚIUNE

- nou motor grafic 3D
- 12 circuite create folosind date GPS pentru a respecta fiecare detaliu al celor reale
- sunet 3D ce folosește sample-uri reale de Formula 1
- toate echipele, șoferii și circuitele din FIA Formula One Championship 2001

## SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 1GHz
- Memorie: 256MB
- Video: DirectX 32MB

## JOC MULTIPLAYER

- PC: 2 (hotseat)
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

## "SALUT! NUMELE MEU ESTE GEOFF CRAMMOND

și dacă citești aceste rânduri este probabil pentru că ai cumpărat Grand Prix 4. Mulțumesc!"

Așa începe manualul de la cea de-a patra versiune a popularului simulator de Formula 1 - Grand Prix. Ca și Sid Meier, Geoff Crammond are onoarea ca numele său să fie atât de strâns legat de o serie de jocuri, încât să facă practic parte din titlu. Aparent, ceilalți programatori și artiști care au lucrat la realizarea acestui simulator s-au mulțumit să rămână în umbră, delegându-l pe Crammond să îi reprezinte în fața reflectoarelor. În fond, Grand Prix 4 este "copilul" lui.

Încă de la filmul introductiv ce prezintă secvențe realizate cu motorul jocului, Grand Prix 4 este impresionant, fiind echivalent cu Grand Turismo 3 din punct de vedere al realismului graficii. Din păcate mașinile de Formula 1 nu ni se par oricum atât de atrăgătoare ca automobilele sport din GT3. Prima surpriză pe care o veți avea însă va fi să descoperiți că vă trebuie un calculator "de curse" pentru a rula jocul la nivelul de detaliu demonstrat de secvențele de la început. Testul automat făcut de joc ne-a anunțat că în 1024x768 cu toate detaliile la maxim jocul va rula la un "uluitor" 8 fps. Asta pe un GeForce4 Ti4200. Scăderea rezoluției la 800x600 nu a adus decât 2 frame-uri în plus, ceea ce însemna un ne jucabil 10 fps. Am jucat un joc de probă cu setările stabilite automat și am fost de acord cu sloganul de pe cutie "Nothing gets closer" - "Nimic nu e mai aproape de realitate". Dar ce folos dacă cei care vor să se bucure de acest nivel de detaliu ar

trebui să aibă calculatoare care să coste cât motorul de Ferrari? Pe o altă configurație (Athlon 700MHz, 256MB RAM, GeForce 256) jocul merge rezonabil chiar și în 1280x1024. Timp de 15-20 de secunde. După care încetinește brusc și irevocabil la o viteză de aproximativ un frame pe secundă, transformându-se în proiecție de diapozitive cu mașini.

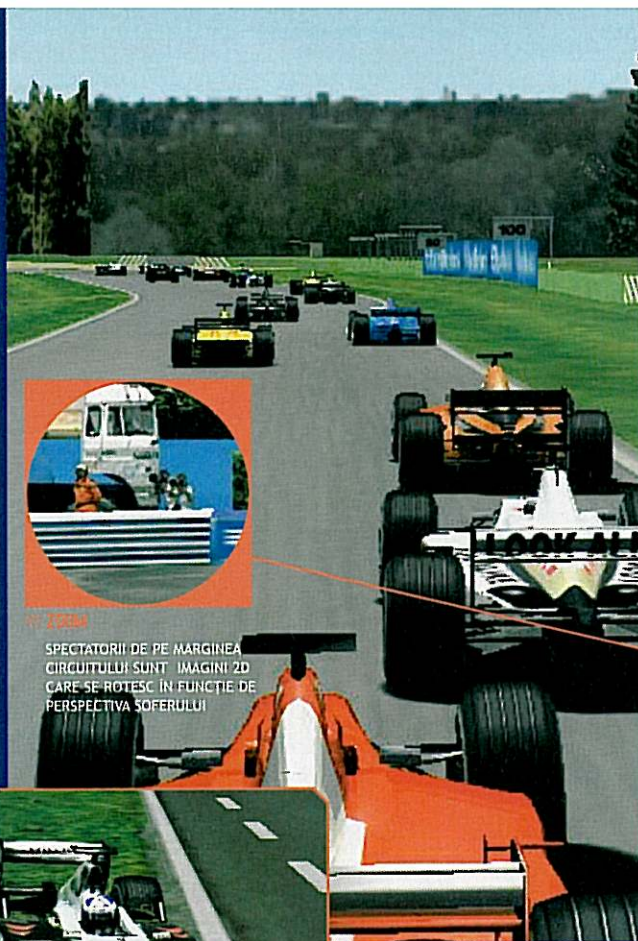
Urmând tutorialul din manual, am descoperit că jocul a fost calibrat perfect pentru novi: schema de control implicită este excelentă, iar "ajutoarele de șofer" fac șofatul mașinii de curse o joacă de copil. Nu încercați însă să treceți prea brusc de la acest mod simplificat de joc la o calibrare pentru avansați deoarece veți păți același lucru ca un paralizic ce își azvârle cârjele, crezându-se vindecat. Vă veți plânge de milă în timp ce vă vor aduna cu fârașul de pe circuit.

Cea mai plăcută dintre opțiuni este indestructibilitatea mașinii, ce vă permite să câștigați, dacă nu prin îndemănare, atunci prin agresivitate brută. Cea de-a doua în ordinea preferințelor este "linia ideală": o bandă albă întreruptă marchează cea mai bună cale de urmat pe circuitul respectiv. Le puteți opri pe toate celelalte și să o păstrați pe aceasta, pentru că oricât de îndemănatec ați fi în privința mecanicii jocului, nimic nu înlocuiește experiența unui pilot de Formula 1.

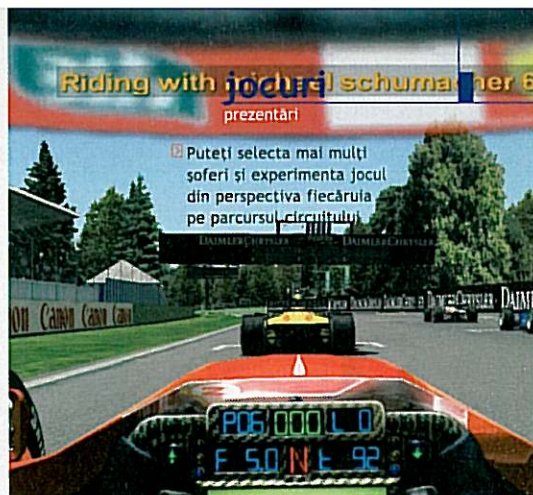
Pentru un simplu amator de curse, Grand Prix 4 poate părea excesiv de complicat, în ciuda tuturor "ajutoarelor de șofer": steaguri de semnalizare al căror mesaj diferă în funcție de culoare, intrare la boxe atunci când situația o cere, termeni tehnici ca "șicane"

## INGREDIENTUL MINUNE: REALISMUL DUS LA EXTREM

Pe partea sonoră găsim sunete înregistrate chiar pe circuitele de Formula 1 sau la "gura" motorului, iar spațializarea lor diferă în funcție de camera pe care o selectați pentru a vizualiza jocul. Mai simplu spus: în afara mașinii se aude altfel decât înăuntru. Circuitele au fost modelate folosind date GPS preluate prin satelit de pe circuitele reale. Rezultatul: asemănarea este uimitoare. Echipele de la boxe, inginerii și restul personajelor care mai apar în joc au fost animați cu ajutorul unor secvențe motion-capture înregistrate cu cooperarea The Orange Arrows Formula One Team. Fizica mașinilor a fost testată de piloți și declarată comparabilă cu cea din simulatoarele pe care le folosesc ei. Toate cele 11 mașini au fost recreate în amănunt. Concluzia: Grand Prix 4 este cel mai realist joc de Formula 1 pe care îl puteți găsi pe piață. "Nothing gets closer."



SPECTATORII DE PE MARGINEA CIRCUITULUI SUNT IMAGINI 2D CARE SE ROTESC ÎN FUNCȚIE DE PERSPECTIVA SOFERULUI



Puteti selecta mai multi soferi și experimenta jocul din perspectiva fiecăruia pe parcursul circuitului



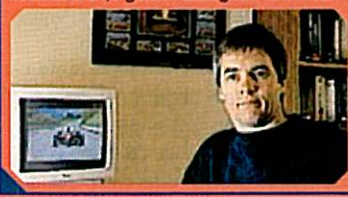
Dacă selectati opțiunea de invulnerabilitate a mașinii, ceilalți soferi nu mai au nici o șansă să ajungă întregi la linia de sosire

## SPORT / SIMULATOR DE CURSE

"Oricât de îndemânatec ați fi în privința mecanicii jocului, nimic nu înlocuiește experiența unui pilot de Formula 1."

## GEOFF CRAMMOND

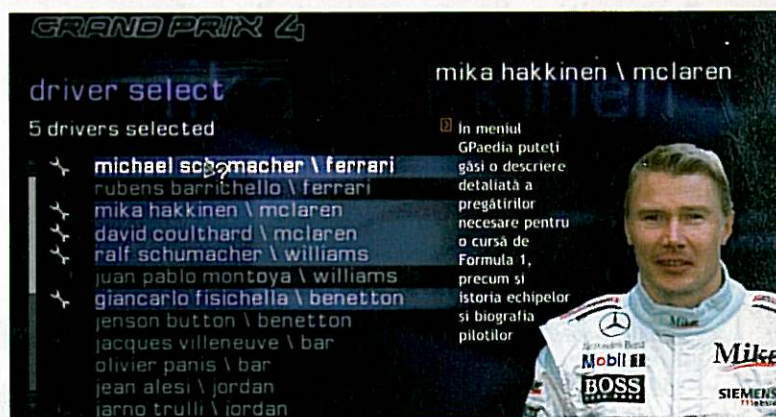
Geoff Crammond și-a început cariera în domeniul divertismentului digital în 1989 și în timp a ajuns cel mai celebru game-designer din Marea Britanie. Trebuie să vă reamintim că el este creatorul superbului joc de strategie "Sentinel" pentru calculatoarele Spectrum ZX și Commodore și al continuării pentru PC "Sentinel Returns", care nu a avut succesul pe care l-ar fi meritat. Jocurile de simulare Aviator, Revs, World Circuit și Stunt Track Racer nu au atras nici ele foarte mult atenția. De-abia Formula 1 Grand Prix 4 i-a adus din nou un renume internațional. Dedicat muncii sale, programator emerit și fondatorul propriei firme (Synergy), Geoff Crammond este echivalentul britanic al americanului Sid Meier, un om orchestră și game-designer emerit.



și "gear ratios" sunt elemente pe care cei mai mulți dintre noi nu le căutăm într-un joc de curse.

Fanii curselor de Formula 1 îl vor considera însă raiul pe pământ și, din moment ce lor le este dedicat, nu putem să îi luăm complexitatea în nume de rău.

Multiplayer-ul este plăcut în momentul în care poți să joci cu cineva la fel de neștiutor ca tine, deoarece AI-ul are prostul obicei să joace perfect, ceea ce pe noi ne-a scos din sărite. Puteți juca în LAN, pe Internet, sau pe același calculator. Ar mai fi trebuit să fie disponibile și modurile Serial Cable și Modem, însă deși ele sunt prezente în scris pe cutia jocului, în interior veți găsi o hârtiuță care spune contrariul. Nu l-am cumpărat, așa că nu ne-am simțit trași în piept. Ne întrebăm cei care l-au cumpărat și nu au conexiuni prin cablu la Internet ce părere au. Oricum, după cum ați putut citi mai sus, Grand Prix 4 se poate juca și pe același calculator, dar nu în mod Split Screen, ci Hot Seat. Da, ați citit bine: Hot Seat. Puteți seta durata unui "tur" și după ce secunde respective au trecut, trebuie să cedați scaunul următorului jucător. În perioadele de tranziție și în restul timpului, mașina



voastră este controlată de AI. Ceea ce nu ar trebui să vă deranjeze, pentru că în majoritatea cazurilor joacă mai bine. Deși implementat ciudat, este totuși laudabil că un mod de joc pe același calculator a fost introdus într-un joc de curse, pentru că această situație este tot mai rară în ultimul timp pe PC.

Ca să ajungem totuși la o concluzie, vom aduna laolaltă premisele: grafică excelentă, sunet pe măsură, dinamica mașinilor impecabilă, autenticitate maximă. Ce ar putea cineva să ceară mai mult? Cel mult faptul că este dedicat unui segment limitat de utilizatori îi va scădea din notă.

## EVALUARE GENERALA

- bine adaptat noivilor
- modul multiplayer Hot Seat
- cerințele de sistem exorbitante
- lipsa multiplayer-ului Serial Cable și Modem

## JOCURI ALTERNATIVE

- Grand Prix 3
- Formula 1 2001

## VERDICT XTREMP

Destinat în principal fanilor și celor cu calculatoare puternice. **9**

JOCUL  
LUNII  
XtremPC

PREȚ: 29.9\$ • PRODUCĂTOR: BLACK ISLE STUDIOS • PUBLISHER: INTERPLAY • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION (021-345.55.05)

WEB: ICEWIND2.BLACKISLE.COM

# ICEWIND DALE II

Poate ultimul reprezentant al unui gen

## INTERACȚIUNE

■ un joc mult mai lung decât primul Icewind Dale împreună cu cele două expansiuni ale sale, practic nedepășit ca durată decât de Baldur's Gate II

■ peste 50 de noi vrăji, ajungând la un total de peste 300

■ peste 100 de noi obiecte speciale

■ noi rase, profesii și abilități datorate implementării regulilor AD&D3

## SISTEM NECESAR

■ Procesor: Pentium II 266MHz

■ Memorie: 32MB

■ Video: 4MB

## JOC MULTIPLAYER

■ PC: 1

■ NET: 6

■ LAN: 6

■ MODEM: 0

## MULTIPLAYER

Ca și multe alte jocuri recente, Icewind Dale II se poate juca pe Internet doar prin intermediul Gamespy Arcade, ceea ce, deși oferă avantaje, este în principiu o limitare, deci un aspect negativ. Fiecare jucător controlează un personaj din party, acțiunea fiind aceeași cu cea din singleplayer.

## FORGOTTEN REALMS A PRINS VIATA

pe PC datorită unui număr de titluri foarte reușite, o parte produse de Bioware (Baldur's Gate 1 și 2, Neverwinter Nights) și o parte de Black Isle (Icewind Dale, Planescape Torment), toate folosind ca sursă de inspirație regulile jocurilor pen&paper Advanced Dungeons and Dragons și cărțile lui R.A. Salvatore.

În mod absolut tradițional pentru un RPG și în acest titlu nenorocirile pornesc de la goblini. Micile primate

verzui nu vor să înțeleagă niciodată că sunt pe jumătate cât un om și nu au nici o șansă de a se impune în fața acestora, după cum observă ironic unul din personaje la un moment dat

în joc. Așa că pun la cale un nou atac, de data aceasta o invazie

organizată, de mari proporții, care ar trebui să ștergă de pe hartă cele Zece Orașe. Amploarea atacului este atât de mare încât reușește să pună în dificultate locuitorii de altfel foarte căliți din Icewind Dale, care se văd nevoiți, în disperare de cauză, să apeleze la mercenari din afara zonei. Ca și în Icewind Dale I și aici eroii tăi nu au nici un fel de trecut, sunt pur și simplu niște aventurieri în căutare de bani și faimă și tot grupul poate fi creat de la început de jucător după dorința proprie. Acest lucru simplifică intriga și oferă mai multă libertate, ceea ce

este un avantaj dat fiind caracterul mai orientat spre luptă decât al seriei Baldur's Gate. Ei sunt singurii supraviețuitori dintre mercenarii aflați în drum spre orașul Targos și surprinși de o furtună devastatoare pe Marea de Gheață Mișcătoare, așa că de ei va depinde salvarea tuturor.

Introducerea, deși realizată prin mijloace simple, prezintă foarte bine vremurile negre în care au loc întâmplările prin intermediul amintirilor unei femei care pe atunci avea doar șase ani și, deși toate vocile din joc sunt bine alese, aceasta este chiar deosebită, introducând jucătorul în atmosfera de lume în iminent pericol a jocului. Despre sunet nu se poate vorbi decât de bine. Muzica este bine realizată reușind să creeze senzația de liniște înaintea furtunii în momentele de calm și să sublinieze intensitatea confruntării în momentele de luptă.

## CEVA NOU

Există două schimbări importante care se observă încă din primele minute. În primul rând au fost implementate regulile AD&D3, ceea ce oferă cea mai semnificativă diferență față de



A doua apariție din seria Icewind Dale nu se dezmente: RPG de calitate dar axat foarte mult pe partea de luptă, acum beneficiind de o schimbare datorată mai ales noilor reguli bazate pe Advanced Dungeons and Dragons 3



Un grup mic beneficiază de o creștere mai rapidă în nivel, dar în spații largi protecția personajelor vulnerabile devine o problemă



Deși învechită, grafica nu este lipsită de elemente spectaculoase cum ar fi efectele vrăjilor

“DESI AI DE DAT REALMENTE BATALIE DUPA BATALIE TIMP DE ORE INTREGI, NU SE CADE IN MONOTONIE. CI DE FIECARE DATA EXISTA CEVA NOU, UN OBIECTIV SPECIAL SAU O NOUA PROBLEMA CARE SA-TI CAPTEZE ATENTIA.”

titlul anterior. Cel mai bun lucru la ele este că personajul se modifică mult în timp, la fiecare nivel având de ales diverse noi abilități care adaugă alte elemente modului de joc. Libertatea de formare a grupului este acum aproape totală, nemaifiind de exemplu neapărată nevoie de hoți; nu numai că oricine poate învăța să desfacă un cufăr închis, dar acestea pot fi și forțate, cu arma sau chiar cu o vrajă ofensivă. Interfața a fost și ea modificată, fiind acum mult mai compactă, așezată complet în partea de jos a ecranului, lăsând astfel mai mult spațiu pentru vizualizarea acțiunii.

Jocul începe destul de ușor, orașul fiind atacat de un mic grup de goblini care au reușit să treacă printr-un subterfugiu de zidurile cu care acesta este înconjurat. În tradiția deja cunoscută, de fiecare dată când intri într-o locație ai parte de foarte multe dialoguri, fiind nevoie să epuizezi toate subiectele de conversație cu fiecare personaj pentru a fi sigur că nu ți-a scăpat ceva. Ba chiar cu unii va trebui să vorbești de mai multe ori, primele însărcinări

primite fiind foarte plictisitoare, constând doar din conversații și drumuri între diverse persoane. Acestea sunt salvate totuși de umorul și simțul autoironiei de care producătorii nu au dus lipsă și care prinde foarte bine unii titlu care urmează o serie deja destul de lungă. Astfel, eroii se plâng că ceilalți stau degeaba în timp ce ei fac toată munca și că sunt folosiți pe post de curieri, iar ceilalți se vor plânge că ești prea mercantil dacă ceri să fii recompensat pentru eforturile tale. Replicile corespund unui anumit gen de comportament, cei ce au investit puncte în abilitatea de a-i intimida pe ceilalți fiind de preferat să le folosească mai mult pe cele amenințătoare. Deși carisma și inteligența personajelor influențează modul în care decurg conversațiile, se poate ajunge la rezultatul dorit în majoritatea cazurilor chiar și cu personaje a căror carismă este suficientă doar ca să nu fie uciși cu pietre pe stradă, ceea ce se încadrează în tendința generală de a pune accentul mai mult pe acțiune.



RPG

“Personajul se modifică mult în timp, la fiecare nivel având de ales diverse noi abilități care adaugă noi elemente la modul de joc”.

## AD&D3

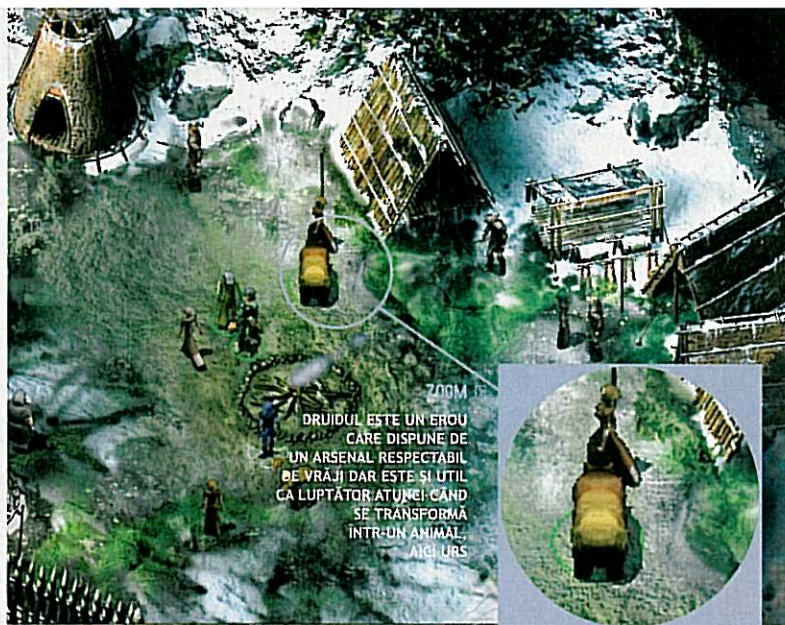
Regulile Advanced Dungeons & Dragons 3 introduc noi clase de personaj, ca barbarul, rase noi, cum ar fi dark elfii (drow) și half-orcii dar și un nou mod de creare a acestora, mai complex, și care permite o libertate mult mai mare. Astfel, oricine poate investi puncte în orice abilitate, deci și un luptător poate încerca să se furișeze dacă poartă armură ușoară. Clasele multiple se creează foarte simplu, la fiecare nivel având de ales clasa în care să înaintezi. S-a mai simplificat și modul de calculare al șansei de a lovi care acum este mult mai intuitiv, renunțându-se la thac0 (to hit armor class 0) și la armura negativă. Cea mai binevenită schimbare este renunțarea la aruncarea zarurilor atunci când se stabilesc proprietățile personajelor, care nu făcea decât să piardă timpul jucătorilor ce oricum nu începeau un joc până nu obțineau o aruncare bună.





Obiectivele adaugă un element de interes în lupte, în cazul de față trebuie oprită distrugerea acestui pod și timpul avut la dispoziție este foarte limitat.

Deși spațiul în care se desfășoară acțiunea este restrâns, decorul variază destul de mult.



DRUIDUL ESTE UN EROU CARE DISPUNE DE UN ARSENAL RESPECTABIL DE VRĂJII DAR ESTE ȘI UTIL CA LUPTĂTOR ATUȘI CÂND SE TRANSFORMĂ ÎNTR-UN ANIMAL. AICI URSA



## INGREDIENTUL MINUNE: UNIVERSUL ICEWIND DALE

Fără să prezinte o mare valoare morală, filozofică sau mai știu eu de ce altă natură, opera fantasy a lui J.R.R Tolkien a avut un succes enorm datorită talentului deosebit de povestitor al lui Tolkien și al unui univers diferit de tot ce se mai văzuse până atunci. Evident că ea a născut și prozeliți, unii mai talentați, alții mai puțin talentați. În prima categorie se înscrie R.A. Salvatore, care a reușit să-și creeze propria lume, Tărâmurile Uitate și cel puțin un personaj memorabil, singurul dark elf bun la suflet, rangerul Drizzt Do'Urden. Icewind Dale este zona din Forgotten Realms plasată între muntele numit Spine of the World și Marea de Gheață Mișcătoare. Este o zonă izolată și periculoasă, locuită de tot felul de proscrisi, nelegiuți, pionieri și exploratori, genul de oameni care încearcă să-și creeze o nouă viață, dar și de o varietate neverosimilă de lighioane care apreciază carnea mai sus menționaților nefericiți ca delicatessă. La sud și la vest de vârful Kelvin's Cairne, pe malul celor trei lacuri din zonă, se găsesc cele Zece Orașe din Icewind Dale, mai curând niște sate prăpădite aflate mereu la răscruce de vânturi.

## ICEWIND DALE II (CONTINUARE)

### CEVA VECHI

Și într-adevăr de acțiune veți avea parte, căci, odată depășită prima etapă, confruntările se vor ține lanț iar poveștile vor fi lăsate pentru altădată. Un lucru remarcabil este că deși ai de dat realmente bătălie după bătălie, timp de ore întregi nu se cade în monotonie ci de fiecare dată există ceva nou, un obiectiv special sau o nouă problemă care să-ți capteze atenția. Asta nu înseamnă că nu vor exista frustrări, date mai ales de gradul de dificultate al înfruntărilor. Se pare că numărul de inamici este ales în mod dinamic în funcție de forța propriului grup, ceea ce înseamnă că nu vei avea parte de lupte imposibile dar nici de lupte ușoare. Al-ul este foarte bun, folosește cu inteligență vrăjile de care dispune și are pasiunea de a alege veriga cea mai slabă din grup pe care își concentrează toate forțele. Practic fiecare luptă este foarte echilibrată și, dat fiind că de fiecare dată există și un element surpriză, încărcarea salvării devine un fapt banal.

Din păcate s-a mers cam mult pe reciclarea elementelor din Icewind Dale până la exagerări neplăcute. De exemplu s-au păstrat vechile portrete și voci și s-au mai adăugat câteva doar

pentru rasele noi apărute. Se folosește tot motorul grafic Infinity, creat pentru Baldur's Gate în 1998, care ar fi trebuit de mult scos la pensie. Este adevărat că i s-au adus unele îmbunătățiri și acum oferă rezoluții mai mari, dar în general își arată vârsta și nu se compară cu nici o producție nouă.

### CEVA ALBASTRU

Avem de-a face fără îndoială cu un joc bun, un RPG captivant și plin de atmosferă, dar nu pot să nu mă gândesc că Icewind Dale II ar fi trebuit să apară înainte de Neverwinter Nights. Dacă ar fi apărut mai devreme l-aș fi apreciat fără rezerve, dar acum sunt nevoit să remarc faptul că Neverwinter a adus o evoluție, în timp ce el nu face decât să urmeze o tradiție, ce-i drept, glorioasă. Trebuie spus că atât viitorul proiect al Black Isle - Lionheart, cât și cel al Bioware - Knights of the Old Republic, se îndepărtează de genul abordat până acum, primul având loc în vremea Renașterii într-un univers alternativ și bazându-se pe sistemul de creare a personajelor din Fallout, iar cel de-al doilea având loc în universul Star Wars. Deci titluri interesante dar deocamdată nimic despre Forgotten Realms.



Faptul că lumea lor se află în pericol nu-i împiedică pe vânzătorii să-și vadă de afaceri ca de obicei



În majoritatea luptelor planificarea este esențială, deci cele surprinzătoare, ca aceasta, vor fi cel mai probabil rețuete

### EVALUARE GENERALA

- ++ bătăliile foarte captivante
- ++ atmosfera foarte bine creată
- ++ durată foarte mare în comparație cu majoritatea jocurilor
- prea puține noutăți

### JOCURI ALTERNATIVE

Icewind Dale

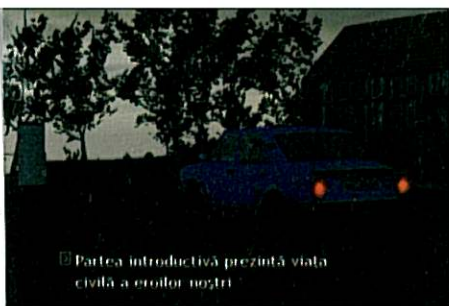
Neverwinter Nights

### VERDICT XTREMP

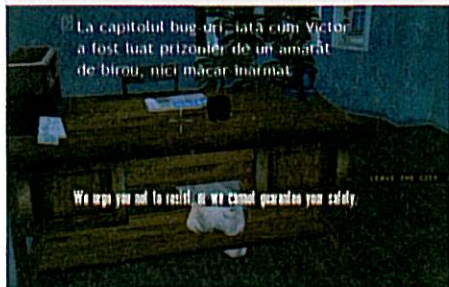
Nu mă voi plictisi niciodată să salvez Tărâmurile Uitate.

8



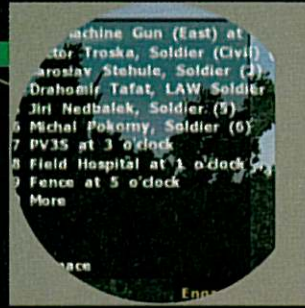
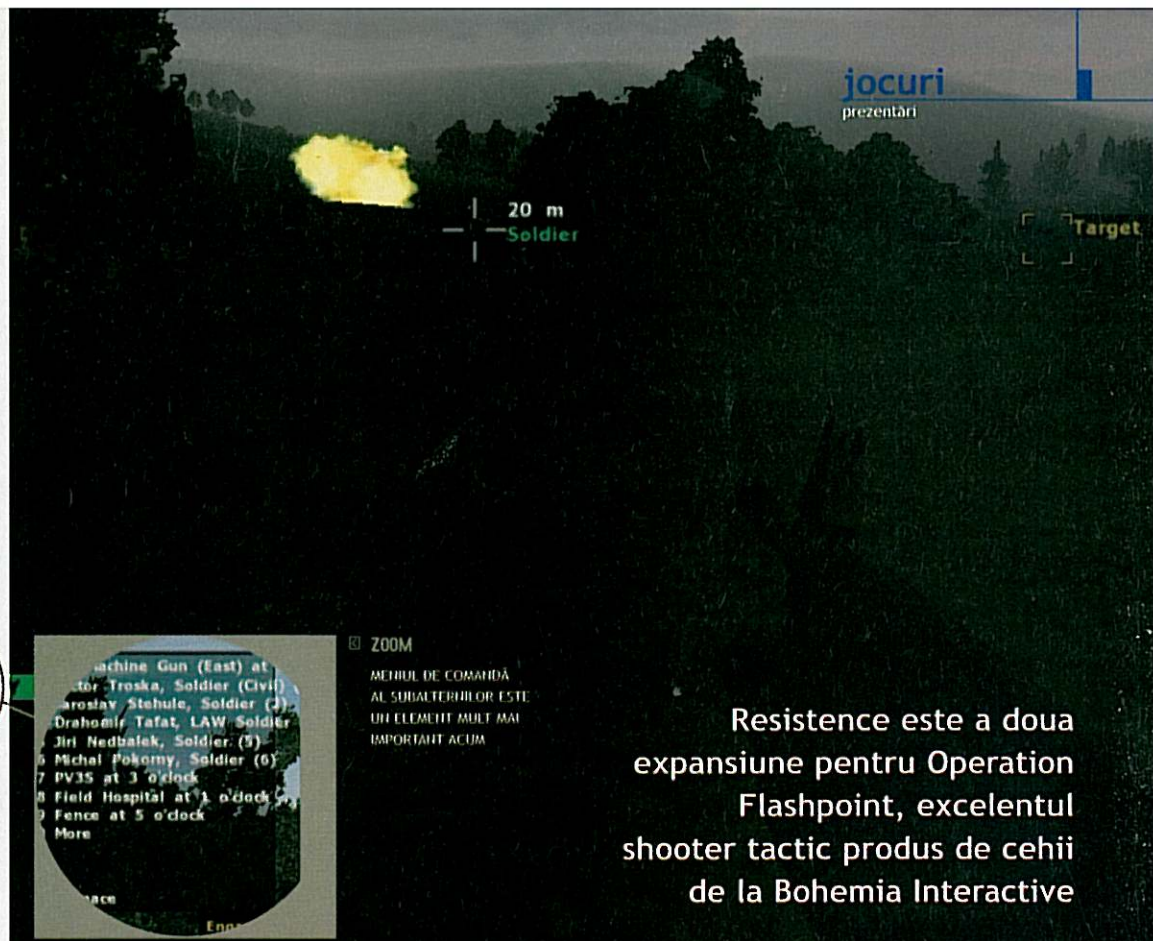


Partea introductivă prezintă viața civilă a eroilor noștri



La capitolul bug ori-lată cum Victor a fost luat prizonier de un amarât de birou, nici măcar înarmat

We urge you not to resist, as we cannot guarantee your safety



ZOOM

MEIUL DE COMANDĂ AL SUBALTERNILOR ESTE UN ELEMENT MULT MAI IMPORTANT ACUM

Resistance este a doua expansiune pentru Operation Flashpoint, excelentul shooter tactic produs de ceii de la Bohemia Interactive

PREȚ: 19.9\$ • PRODUCĂTOR: BOHEMIA INTERACTIVE • PUBLISHER: CODEMASTERS • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION (021-345.55.05)  
WEB: WWW.FLASHPOINT1985.COM

ACȚIUNE  
(SHOOTER TACTIC)

# OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

## Cehii nu i-au iertat pe ruși

### INTERACȚIUNE

- Nogova, o insulă de peste 100 km<sup>2</sup> cu numeroase sate și orașe
- 20 de noi misiuni de campanie, 5 misiuni bonus pentru singleplayer și încă 9 pentru multiplayer
- noi arme și vehicule

### SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium II 600MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

### JOC MULTIPLAYER

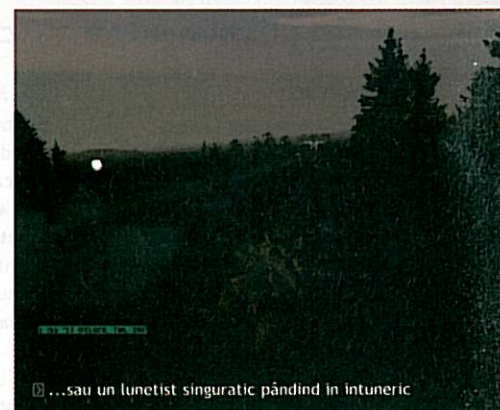
- PC: 1
- NET: 16
- LAN: 16
- MODEM: 0

INTRIGA DIN RESISTENCE SEAMANA cu cea a unui film cu Mel Gibson. Avem de-a face cu un fost luptător din trupele de elită retras din activitate, care se simte încă vinovat de moartea unui camarad. Nu lipsește nici soția răposatului, iar în mod deja prea previzibil el este oarecum îndrăgostit de ea. Mai departe lucrurile amintesc de evenimente reale, pe care se pare că cehilor le vine greu să le uite. Întâmplările au loc în anii '80 în Republica Independentă Nogova, în care își duce traiul pașnic omul nostru, Victor Troska. Guvernul cu idei reformatoare atrage dezaprobarea sovieticilor, așa că aceștia iau decizia de a invada mica insulă. Senzația de film este foarte puternică la început, secvențele cinematice sunt redată cu motorul jocului dar sunt bine realizate și, deși sunt puțin cam lungi, nu creează dorința de a căuta butonul Escape. Bineînțeles că liderul armatei sovietice este chiar cel care a condus lupta în care a murit colegul lui Victor. În aceste circumstanțe posibilitatea de a alege să te alături forțelor ocupante pare cam ciudată, dar ea există. În Resistance apar mai multe momente de "răscruce", în care există mai multe variante de a merge mai departe. Astfel, la început Victor trebuie să se hotărăscă dacă să trădeze un rebel fugit și să treacă de

partea sovieticilor sau să se alăture rezistenței. Nu prea se potrivește cu povestea dar crește rejucabilitatea, deci are dreptul la o bilă albă...

Deși are aproape prețul unui joc full, Resistance este doar o expansiune, așa că nu aduce modificări substanțiale jocului inițial, câteva opțiuni în plus la grafică, câteva arme în plus, vehicule, iar singurul punct real de atracție sunt noile misiuni. Acestea, ce-i drept, au o anumită aromă diferită de cele din Cold War Crisis, acum punându-se mult mai mult accent pe partea de comandă a trupelor și ca membru al gherilei trebuie să te străduiești nu numai să termini o misiune ci să o termini bine, căci oamenii morți nu vor fi înlocuiți iar muniția nu cade din cer. Interfața părții de comandă este destul de greoaie și putea cu siguranță să fie îmbunătățită dat fiind că este foarte utilizată acum încă de la început. Cei 100 de kilometri pătrați ai insulei nu sunt neapărat un avantaj, de multe ori fiind nevoie să parcurgi distanțe mari sau să aștepți destul de mult, chiar folosind facilitățile de accelerare a timpului.

Ceea ce era destul de evident încă de la început este că cei cărora le-a plăcut Operation Flashpoint: Cold War Crisis vor aprecia și Resistance iar cei cărora nu le-a plăcut vor sta departe și de acesta.



...sau un lunetist singuratic pândind în întuneric

### EVALUARE GENERALA

- caracterul nelinear al campaniei
- păstrează caracteristicile care au făcut în jocul original un succes
- prea puține noutăți
- timpii mari de așteptare și distanțele mari de parcurs

### JOCURI ALTERNATIVE

Tom Clancy's Sum of All Fears

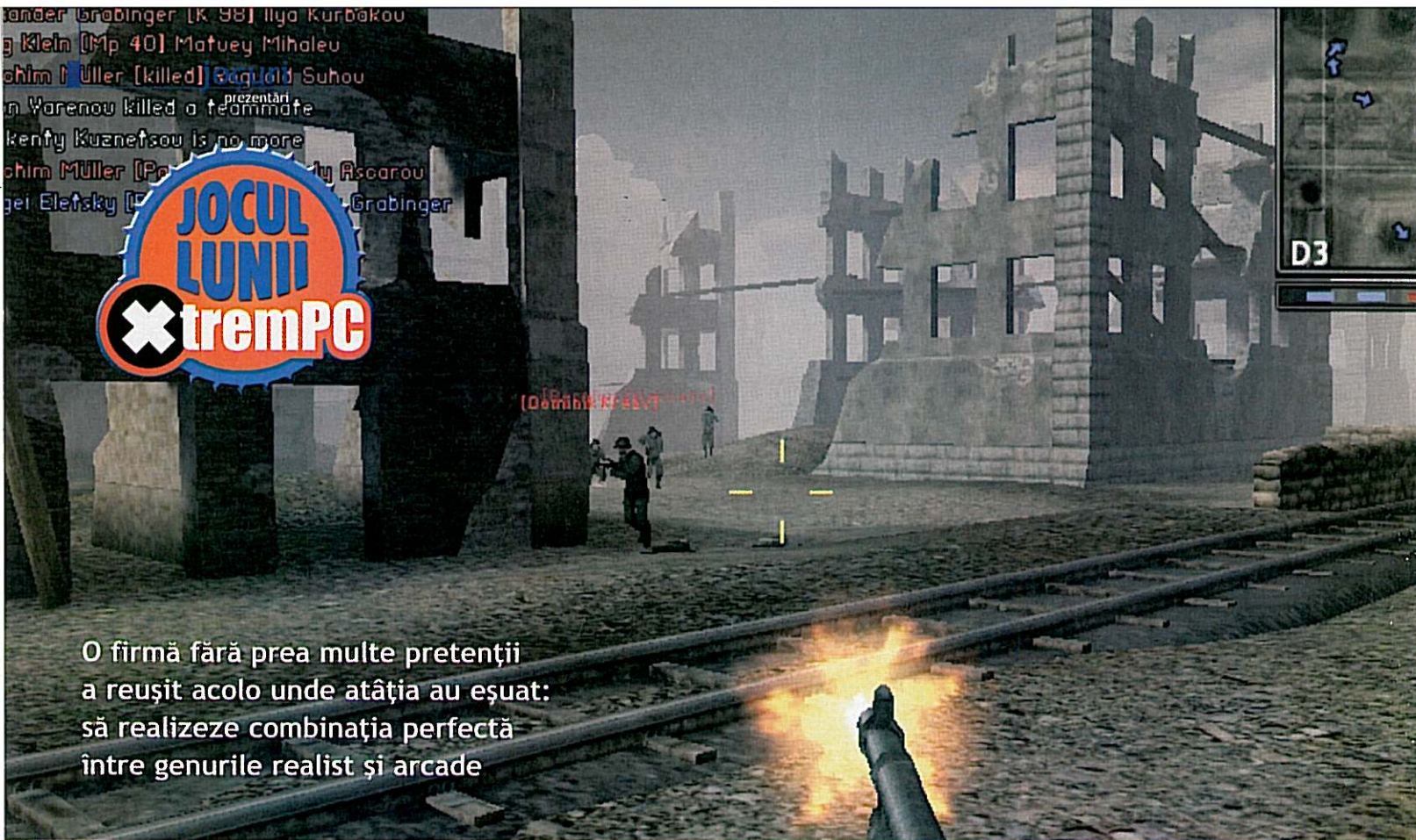
Global Operations

### VERDICT XTREMP

O adăugire destul de bună la un joc bun.



ender Grabinger [K 98] Ilya Kurbakou  
 g Klein [Mp 40] Matuey Mihaleu  
 chim Müller [killed] Bogdan Suhou  
 n Varenou killed a prezentari  
 kenty Kuanetsou is no more  
 chim Müller [P... by Rscarou  
 gei Eletsky [G... Grabinger



O firmă fără prea multe pretenții  
 a reușit acolo unde atâția au eșuat:  
 să realizeze combinația perfectă  
 între genurile realist și arcade

PREȚ: 27.5\$ • PRODUCĂTOR: DIGITAL ILLUSIONS • PUBLISHER ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION (021-345.55.05)

# BATTLEFIELD 1942

## Cel mai plăcut mod de a face armata

### INTERACȚIUNE

- 16 hărți reprezentând celebre bătălii ale celui de-al doilea război mondial, din Europa până în Africa și Pacific
- 35 de vehicule foarte variate: tancuri, avioane, vapoare, submarine
- 19 arme modelate conform celor reale

### SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium II 500MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

Cerințele minime sunt foarte optimiste, realitatea este că pentru a avea o experiență plăcută este necesar un sistem mai performant de atât, iar introducerea unui număr mare de jucători controlați de AI va cauza probleme chiar și celor mai puternice dintre ele. În plus pentru jocul pe Internet este nevoie de o conexiune foarte bună, altfel va avea probleme cu lag-ul.

### JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 64
- LAN: 64
- MODEM: 0

### DOUA LUCRURI PAR SA FASCINEZE PRODUCATORII

de jocuri în ultima vreme: cel de-al doilea război mondial și realismul. Battlefield 1942 le are pe amândouă așa că a fost privit cu o doză de scepticism la început, mai ales dacă ne gândim că și ideea de shooter realist bazat pe multiplayer-ul pe echipe miroase de departe a CounterStrike. Ceea ce s-a văzut însă chiar de la apariția primului demo este că avem de-a face cu un joc original și foarte ambițios care are într-adevăr ceva de oferit.

### DECLARAȚIE DE RĂZBOI

Războiul nu a fost redat la scara lui normală de prea multe jocuri, doar Medal of Honor a reușit în anumite momente să creeze senzația de conflict de

mari dimensiuni în care jucătorul este un simplu

soldat printre mulți alții, însă pentru Battlefield 1942 aceasta a fost ideea de bază. Hărțile reprezentând bătălii de mari proporții ca Iwo Jima, Guadalcanal sau El Alamein se întind efectiv pe kilometri întregi și oferă posibilitatea de participare pentru 64 de jucători în confruntări extraordinare desfășurate pe toate planurile: pe pământ, în aer și pe apă. Fiecare aspect al războiului este prezent și se află la dispoziția jucătorilor pentru a fi utilizat la obținerea victoriei: se pot efectua baraje de artilerie, se pot bombarda pozițiile bine întărite, se pot scufunda vasele cu ajutorul submarinelor sau avioanelor și nu lipsesc nici duelerile aeriene. Toate acestea ar putea părea copleșitoare dar nu este cazul pentru că nu există constrângeri, fiecare își asumă rolul pe care îl dorește în cadrul

acțiunii generale și poate opta să colaboreze îndeaproape cu alții sau să se descurce singur.

Modul singleplayer

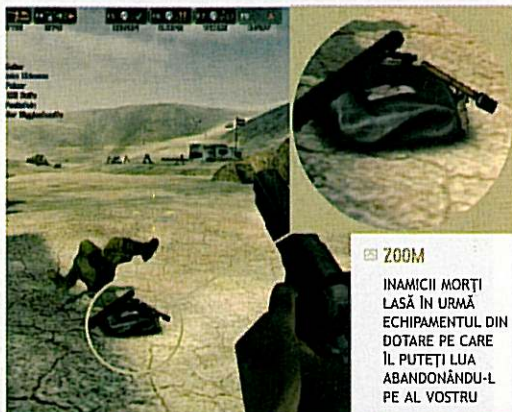


## TEATRE DE RAZBOI

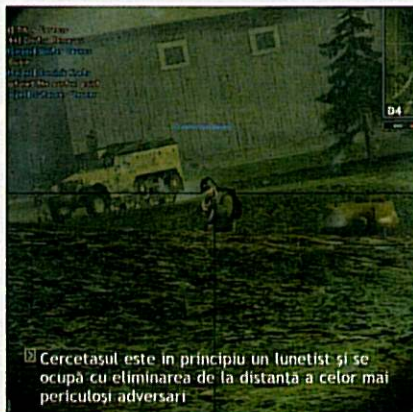
Explicațiile date în joc sunt cam scurte dar documentarea istorică nu le-a lipsit producătorilor, bătăliile sunt bine alese și puse în scenă. Ele sunt împărțite în patru teatre de război: Europa de Vest (care urmărește invazia aliaților și eforturile disperate ale germanilor de a le opri înaintarea), Europa de Est (în care se prezintă atât defensiva îndârjită a rușilor cât și atacul lor final asupra Berlinului), Africa de Nord (conținând luptele între armata condusă de Rommel și cea condusă de Montgomery) și Pacific (evenimentele care au urmat după atacul de la Pearl Harbor).



Luptele cele mai aprige se dau în punctele strategice care pot fi cucerite numai după eliminarea tuturor inamicilor din apropiere



**ZOOM**  
INAMICII MORȚI LASĂ ÎN URMA ECHIPAMENTUL DIN DOTARE PE CARE ÎL PUȚEȚI LUA ABANDONĂNDU-L PE AL VOSTRU



Cercetașul este în principiu un lunetist și se ocupă cu eliminarea de la distanță a celor mai periculoși adversari



Pe străzile Berlinului infanteria este forța predominantă

WEB: [WWW.EA.COM/EAGAMES/OFFICIAL/BATTLEFIELD1942](http://WWW.EA.COM/EAGAMES/OFFICIAL/BATTLEFIELD1942)

ACIUNE / SHOOTER TACTIC

"Nu se pune un accent exagerat pe realism ci se face un compromis care mărește jucabilitatea."

nu lipsește dar este o simplă extensie a celui multiplayer. Campania este o înșiruire în ordine cronologică a misiunilor care beneficiază de o mică descriere și punere în temă din punct de vedere istoric în care ceilalți jucători sunt înlocuiți de boți, dar se poate alege și modul instant în care sunt disponibile toate hărțile de la început. Problema o reprezintă boții care nu sunt deloc străluciți și nu pot fi coordonați în nici un fel, colaborarea cu ei fiind, atunci când are loc, rezultatul norocului. Faptul că soarta jocului depinde în totalitate de succesul său de multiplayer a însemnat asumarea unui risc dar din fericire aici reușita este totală.

Există mai multe moduri de joc printre care clasicele Deathmatch, Team Deathmatch, Cooperativ și Capture the Flag dar mult mai popular este modul standard numit Conquest. În acest mod fiecare echipă pornește cu un număr de puncte și o bază inițială și există un număr de poziții strategice care trebuie cucerite. De fiecare dată când intră pe câmpul de luptă jucătorii

trebuie să aleagă clasa din care vor să facă parte și locul în care să apară dintre pozițiile cucerite sau din cea inițială. Atunci când mor, ei pot reveni foarte repede, intervalul de așteptare variabil este în general sub 20 de secunde, însă de fiecare dată echipa lor pierde puncte. Punctele se mai pierd și atunci când adversarii dețin o anumită porțiune din pozițiile strategice, iar dacă numărul de puncte al unei echipe ajunge la zero aceasta este învinsă. Sistemul foarte dinamic permite jucătorilor să-și adapteze rolul la necesitățile curente și să apară sub forma unor valuri de întărire acolo unde este nevoie mai mare.

### TOTUL ESTE SA AI CLASA

Cele cinci clase de soldați cu care jocul poate fi abordat sunt bine echilibrate, atât din punct de vedere al utilității cât și din punct de vedere al plăcerii oferite, deoarece toți participă efectiv la luptă, nu se pune problema ca unii să fie mereu ocupați cu activități plictisitoare. "Infanteristul" este dotat cu o pușcă mitralieră și este elementul

## MISCARE PENTRU SANATATE

**TANCURILE** sunt foarte rezistente, mai ales în partea frontală.

Primul tanchist are la dispoziție un tun și o mitralieră utilă pentru eliminarea infanteriștilor aflați prea aproape pentru a putea folosi tunul în siguranță. Al doilea tanchist controlează mitraliera de deasupra dar fiind complet expus și fără posibilitatea de a se feri este de obicei o victimă sigură.



**ARTILERIA** este devastatoare dar foarte imprecisă pe cont propriu.

Pentru a naviga între țintele puse de cercetași se apasă în același timp butonul de foc și butonul Alt.



**MAȘINILE DE TEREN** sunt utile pentru deplasarea rapidă dar pot fi folosite și în luptă. La viteze mari ele pot strivi infanteriștii sau pot fi ciocnite de tancuri pentru a le arunca în aer. Este de preferat să vă ejectați înainte de momentul ciocnirii.

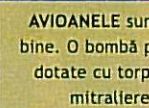


**SUBMARINUL** se deplasează mai repede la suprafață dar odată scufundat nu poate fi atacat decât de distrugătoare. Singura metodă de a-l detecta este observarea periscopului.



**MAȘINILE BLINDATE** de transport pot duce un grup întreg mai repede la destinație.

Cei aflați în spate vor fi vindecați și vor primi muniție.



**AVIOANELE** sunt cele mai distructive arme dacă sunt folosite bine. O bombă poate distruge un tanc dintr-o lovitură iar cele dotate cu torpile pot scufunda vapoarele cu ușurință. Ele au mitraliere suplimentare care pot fi folosite de pasageri.



**NAVELE** sunt foarte rezistente dar pot fi scufundate de câteva torpile. Vapoarele inamice nu pot fi controlate dar dacă este vorba despre un portavion puteți să furați avioanele de la bord. Unele nave sunt dotate cu artilerie care poate fi folosită în mod similar cu cea terestră.

## INGREDIENTUL MINUNE: CAMARADERIA

Chiar dacă nu este obligatorie, colaborarea dintre jucători dă rezultate mai bune decât comportamentul haotic. Tancurile sunt rezistente frontal chiar și la rachete dar sunt vulnerabile lateral și în spate, așa că au nevoie să fie apărate de infanteriști și le oferă acestora un plus de protecție și putere de foc. Artileria este practic inutilă fără marcajele cercetașilor dar odată ce are țintele puse de aceștia este foarte distructivă.

Un grup de infanteriști combinați cu medici are șanse să supraviețuiască mai mult decât unul format exclusiv din luptători. În momentul în care jucați împreună cu un grup de prieteni o parte din problemele inerente jucatului online, cum ar fi maniacul care se ejectează și lasă avionul în care te afli să se prăbușească, sunt rezolvate, dar nu excludeți posibilitatea de a găsi camarazi adevărați și în rândul necunoscuților.



# BATTLEFIELD 1942

(CONTINUARE)

de bază al oricărei armate, "infanteristul anti-tanc" are o bazookă a cărei utilitate este evidentă, "cercetașul" are pușcă cu lunetă și un binoclu cu ajutorul căruia poate fixa ținte pentru artilerie, "medicul" are un pistol automat și o trusă de prim-ajutor cu care poate să-i vindece pe ceilalți dar și pe el însuși iar "inginerul" are o pușcă simplă, poate pune mine și dinamită și poate repara aproape orice. Nici una dintre clase nu este favorizată la utilizarea vehiculelor sau a altor obiecte; de altfel trebuie precizat că în Battlefield nu se pune un accent exagerat pe realism ci se face un compromis care mărește jucabilitatea. Armele sunt modelate conform echivalentelor lor din realitate dar nuucid atât de ușor, se poate sări dar nu se pune problema ca săriturile să fie un factor important în dueturi, oricine poate conduce orice vehicol fără a avea nevoie de ajutor dar în cele mai multe cazuri există o funcție și pentru un al doilea jucător. Controlul vehiculelor este foarte simplu și utilizează exact aceleași comenzi ca și cel al oamenilor și oricine va reuși să controleze un avion după câteva încercări. Deși timpul de adaptare la joc este foarte scurt nu se

pune problema apariției plictisiei pentru că există și un număr mare de subtilități care se învață în timp și o diversitate cum practic nu mai există în nici un alt joc. După ce cazi răpus de gloanțele inamicilor poți să te întorci într-un tanc și să le întorci favoarea. Aici aș aminti și o caracteristică oarecum negativă: pentru a nu avea probleme cu cenzura s-a renunțat la violența vizuală, așa că sângele lipsește cu desăvârșire și unul dintre lucrurile pe care le așteptam cu mare nerăbdare, posibilitatea de a-i strivi pe ceilalți cu tancul, este dacă nu imposibilă, în orice caz foarte dificilă. Acum trebuie să mă mulțumesc cu mitraliera coaxială, utilă dar nu la fel de plăcută.

### AMANUNTE TEHNICE

Motorul grafic este produs chiar de cei de la Digital Illusions și nu se compară cu cele mai

performante care există acum, ca cel de Unreal 2, dar este destul de reușit. Decorurile sunt bine realizate și uneori chiar reușesc să inducă senzația de film de război, mai ales atunci când se ciocnesc forțe considerabile. Unele dintre ele sunt într-adevăr inspirate din filme, mai ales cel din Stalingrad seamănă foarte mult cu o secvență din filmul *Enemy at the Gates*. Modelele soldaților sunt făcute în așa fel încât să fie ușor de identificat coechipierii de inamici și clasele între ele, ceea ce ajută destul de mult.

Singurele probleme sunt cele de natură tehnică, ce au făcut să apară un patch în mod surprinzător chiar înainte de lansarea oficială, punând sub semnul îndoielii seriozitatea producătorilor. Conexiunea nu merge atât de bine cum ar trebui așa că deocamdată nu veți găsi servere de 64 de jucători, limita la care funcționează bine fiind 32. Ceea ce nu este deloc puțin și în orice caz, față de alte titluri Battlefield 1942 nu duce lipsă de jucători sau de servere, în momentul de față există câteva sute de servere online, majoritatea ocupate. Pentru

grupurile mai mici este de preferat alegerea uneia dintre cele două hărți de "oraș", Stalingrad sau Berlin.

În săptămâna 8-14 septembrie Battlefield 1942 a ocupat primul loc în topul vânzărilor în condițiile în care nu fusese lansat încă în toată lumea, fiind și de aici destul de clar că avem de-a face cu un învingător.

### EVALUARE GENERALA

- ⊕ creează foarte bine senzația de conflict la scară largă
- ⊕ nu merge pe un realism obositor dar nici nu simplifică exagerat
- ⊕ numeroasele posibilități oferite scad șansa de a te plictisi la zero
- ⊖ condițiile optime pentru un joc reușit nu sunt ușor de îndeplinit

### JOCURI ALTERNATIVE

CounterStrike	■■■■■■■■■■
Global Operations	■■■■■■■■■■

### VERDICT XTREMP

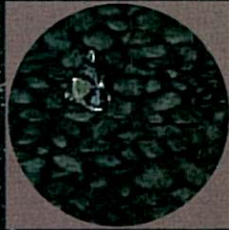
Primul concurent real pentru CounterStrike. **9**







jocuri  
prezentări



PS: ZOOM

CELE DOUĂ MICI PIRAMIDE  
CĂPĂTATE ÎN PRIMUL SAT SUIT  
FOARTE UTILE PENTRU A CĂȘTIGA  
TIMP. ORICARE DINTRE ELE POATE  
FI FOLOSITĂ PENTRU A TELEPORTA  
PERSONAJUL LA GEALALTĂ, DECI  
PUTETI LĂSA UNA UNDE DORIȚI SĂ  
VĂ ÎNTOARCETI ȘI SĂ O PURTATI PE  
A DOUA CU VOI



În momentele dificile  
puteți folosi pauza  
activă pentru a lua  
cea mai bună decizie



Divine  
Divinity este  
în principiu  
o clonă de  
Diablo,  
dar cum  
originalitatea  
este ceva  
destul de rar  
să lăsăm  
prejudecățile  
la o parte și  
să-l judecăm  
pur și simplu  
prin el însuși

PREȚ: 25\$ • PRODUCĂTOR: LARIAN STUDIOS • PUBLISHER: CDV • DISTRIBUTOR: MONOSIT (021-330.63.52) • WEB: WWW.DIVINEDIVINITY.COM

# DIVINE DIVINITY

Un nume neinspirat pentru un joc destul de inspirat

## INTERACȚIUNE

- 6 clase de personaje, bazate pe 3 tipuri arhetipale: luptător, magician, hoț
- 96 de abilități fiecare având câte 5 niveluri
- peste 100 tipuri de monștri și peste 150 de NPC-uri

## SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium II 450MHz
- Memorie: 64MB
- Video: 8MB

## JOC MULTIPLAYER

- PC: 0
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

LUAT LA BATAIE DE ORCI SI SALVAT DE O ENTITATE misterioasă, personajul al cărui rol îl avem se trezește într-un sat locuit exclusiv de vindecători (norocul lui), lipsit de orice amintire (ghinionul lui) dar cu o dorință nebună de a le rezolva acestora toate problemele, dacă nu din recunoștință, atunci măcar pentru a căpăta experiență. Cele trei clase disponibile sunt cele arhetipale, luptătorul, vrăjitorul și hoțul (numit în mod ipocrit supraviețuitor), fiecare cu o variantă feminină și una masculină. Sistemul de abilități este destul de complex și permite oricărui personaj să aleagă orice abilitate, dar fiecare este mai bun la ceva anume datorită sistemului de atribute. Acestea (forța, inteligența, agilitatea și constituția) funcționează exact ca în Diablo, adică inteligența dă mai multe puncte de *mana* vrăjitorului și așa mai departe. Tot la fel ca în Diablo, fiecare are o abilitate a lui și numai a lui, care este foarte

utilă: vrăjitorul poate face schimb de locuri cu un inamic prin teleportare, hoțul se furișează iar luptătorul are un atac foarte puternic care afectează toți inamicii din apropiere.

Dacă la început situația este simplă, și anume te afli într-un sat și cobori în catacombe fără număr unde omori tot ce-ți iese în cale, mai târziu descoperi că de fapt aceasta este o porțiune minusculă dintr-o lume cu adevărat mare și destul de complexă. Cam acesta este momentul în care povestea începe să capete sens și acțiunea să devină mai dinamică după un început destul de plictisitor.

Mă opresc aici pentru a descrie AI-ul din Divine Divinity. Fiecare individ are o rază vizuală, una auditivă și o anumită părere despre tine, ceea ce îi determină reacțiile când te observă. Astfel, vânzătorii pe care i-ai ajutat cu ceva au prețuri mai bune decât ceilalți iar

## INGREDIENTUL MINUNE: POVESTEA

Explicațiile apar destul de târziu în joc, așa că ar fi de preferat să citești documentul care povestește evenimentele care le-au precedat pe cele din joc. Povestea este destul de încheată și bine scrisă, chiar dacă departe de cea originală. Avem de-a face cu o lume populată de șase rase: oamenii, elfii, piticii, orcii, oamenii șopârlă și impii, la care se adaugă vrăjitorii care fac parte din toate rasele dar sunt ceva mai aparte. Lordul Haosului, un fel de zeitățe malefică foarte puternică, ajutat de legiuni

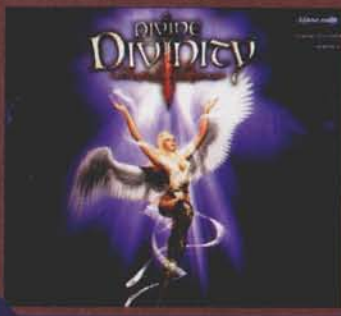
de demoni și un grup de vrăjitori numiți Blestematii, are de gând să rezolve problema suprapopulării planetei prin metoda "la frigare cu ei". În timpul bătăliei finale cei șapte lideri ai raselor se sacrifică pentru a declanșa o magie foarte puternică în urma căreia răul este învins, dar acesta a fost prevăzător și a lăsat o parte din sufletul său într-o sabie care posedă trupul celui care o are. Peste câteva sute de ani urmașii cultului Blestematiilor pornesc în căutarea sabiei și cineva trebuie să-i oprească.





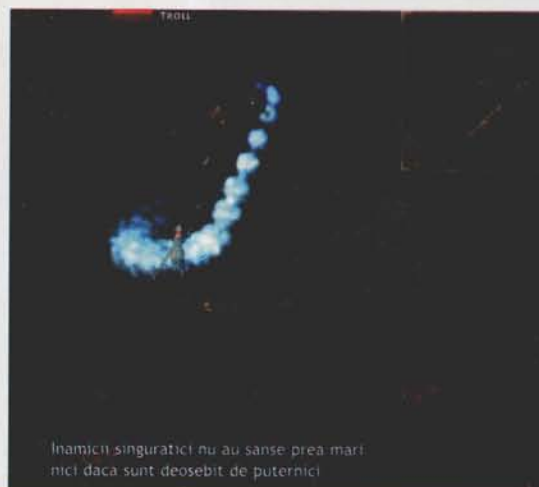
## NASTEREA

Povestea din spatele jocului concurează ca suspans cu cea din interiorul său. La el se lucrează din interiorul său. La el se lucrează din 1998, când producția sa a început sub numele de *The Lady, the Mage and the Knight*. Producția sa a încetat o vreme, apoi s-a revenit la el sub titulatură *Divinity: Sword of Lies*. În momentul în care au semnat contractul de distribuție cu germanii de la CDV numele a devenit *Divine Divinity*. După cum vedeți, cel mai puțin se pricepe la nume cei de la Larian, dat fiind că din trei încercări tot la ceva insipid au ajuns.



prezentări

Un han este un loc bun pentru a întâlni personaje interesante



Inamicii singuratici nu au șanse prea mari nici dacă sunt deosebit de puternici

## ACȚIUNE/RPG

"Cobori în catacombe fără număr unde omori tot ce-ți iese în cale."

personajele care au o părere negativă despre tine te vor ataca. La rezoluție mare, raza vizuală a propriului personaj nu este suficientă pentru a acoperi tot ecranul, ceea ce este cam supărător, dar odată depășit acest impediment prin investirea de puncte în abilitatea de a vedea la distanță, se pot observa și problemele de inteligență ale monștrilor. Aceștia au o rază de percepție foarte mică și tendința de a uita ce voiau să facă, așa că se poate întâmpla să rămână întepenii pe undeva sau să înceapă să se plimbe fără sens prin decor.

## APOI ÎNCEP LUCRURILE SERIOASE

Grafica este oarecum o problemă de gust, perspectiva este foarte ciudată, amintind de pictura naivă, de altfel ca și aspectul general. Deși 2D arată chiar bine, mai ales că nivelul de detaliu este remarcabil, veți vedea păsări zburând, personajul se oglindește în apă, iar pietrele prețioase aruncă o lumină colorată în jur. Animațiile personajelor însă sunt cam ciudate, mișcările lor și mai ales pozițiile în care rămân atunci când nu fac nimic creează în general senzația neplăcută de statui mișcătoare sau de persoane cu diferite disfuncții fizice. Sunetul se încadrează cam în aceeași tendință, pe ansamblu este bun dar din loc în loc jignind urechea muzicală a ascultătorilor. Muzica este însă extraordinară, partea vorbită fiind cea care deranjează destul de mult. Actorii nu sunt prea grozavi, iar frazele sunt mult prea lungi și de un patetism exagerat. Ceva mai interactive decât cele din *Diablo*, dialogurile sunt destul de limitate și nu prea se pune problema să poți aborda o discuție în mai multe feluri. Cîreșă stricată de pe acest tort este reprezentată însă de replicile standard ale personajului propriu, foarte repetitive și nepotrivite cu ceea ce se întâmplă în jur.



Orcii au fost cândva și ei aliați cu oamenii dar acum nu sunt de loc prietenoși

Astfel, atunci când rămâne fără *mana*, vrăjitoarea mea se apucă să recite pe tonul unei învățătoare care explică modul în care Colgate penetrează această cretă: "My energies are depleted, let me regain my strength". Foarte des se întâmplă ca pe fundal aceeași vrăjitoare să geamă de durere din cauza loviturilor primite, dat fiind că nu se oprește din frază orice-ar fi și până o termină multe se pot întâmpla. Din fericire există posibilitatea de a elimina aceste comentarii, ceea ce vă recomand călduros.

Încetul cu încetul senzația de copie se estompează și universul jocului începe să te captiveze. Misiunile sunt variate și interesante, încadrate foarte bine în poveste și nu constau niciodată în ducerea unui lucru dintr-un loc în altul. În luptă trebuie folosite bine toate abilitățile avute la dispoziție pentru a reuși, singurul lucru care nu prea este la locul lui fiind abuzul de poțiuni. Dată fiind interactivitatea mai mare și varietatea alegerilor, *Divine Divinity* are șanse să mulțumească și fanii genului RPG serios. În mod realist însă, trebuie să spunem că este destinat celor pasionați mai mult de acțiune. Aceștia vor găsi în el mult mai mult decât în alte titluri din același gen, cum ar fi recentul *Prince of Quin*.

## EVALUARE GENERALĂ

- conține un univers vast și complex
- acțiunea este bine pusă la punct
- dialogurile sunt cam simple iar actorii folosiți lasă de dorit
- unele probleme de AI

## JOCURI ALTERNATIVE

Diablo II

Dungeon Siege

## VERDICT XTREMP

Este mult mai mult decât o simplă clonă.

8

# EDUCAȚIA IT LA ROMÂNII

## S AU C I N E Ș T I E C U N O A Ș T E

**UN** magazin important din București. La parter, alături de CD-uri, casete video, casete audio și alte astfel de mărunțișuri, se găsește un raion cu jocuri originale. Mă apropiu să arunc o privire și absolut întâmplător, surprind următoarea conversație.

Ea, o doamnă între două vârste, plinuță, cu coc, întoarce de pe o parte pe alta un joc suficient de rapid încât să nu apuc să văd despre ce titlu e vorba, și îl întreabă timid pe vânzător:

- **Ăsta merge pe calculatorul meu?**  
Vânzătorul, întrerupt din lecturarea revistei de cultură generală România Mare, ridică privirea și îi răspunde doct:

- **Depinde, doamnă. Ce calculator aveți?**

Doamna ezită. Mă gândesc că poate îi e rușine cu sistemul ei învechit.

- **Unul destul de bun, zice. Are două hard disk-uri.**

- "C" și "D", adaugă după o pauză de efect.

Mă surprind zâmbind. Vânzătorul pare însă să aibă răbdare.

- **Nu contează hard disk-urile, doamnă, o lămurește. Procesorul contează.**

- **Ahaa... se luminează doamna. Ce e ăla procesor?**

M-am înecat cu guma de mestecat. Vânzătorul îmi agravează situația când răspunde:

- **Procesorul este ansamblul compus din placa de bază și memorie.**

Aceste situații au fost, sunt și vor fi adevărate. Există oameni care cred că tăvița CD-ROM-ului este suport pentru ceașca de cafea. Există oameni care cred că pot să transfere Internetul pe calculatorul personal. Există oameni care confundă unitatea centrală cu monitorul. Există. Pe cuvânt. Personal am încetat de mult să mai fiu sceptic în privința asta.

Însă din moment ce mi se întâmplă destul de rar să întâlnesc astfel de persoane, am senzația că sunt foarte puțini. O prejudecată greșită. Sunt peste tot în jurul nostru. Ne înconjoară. Nu înțeleg, dar își dau cu părerea. Se bagă în seamă. Genul de oameni care atunci când te aud că te plângi de performanța în jocuri spun "S-ar putea

să fie de la surșă. Știu eu pe cineva care...". "E natural", veți spune. "Doar nu crezi că e necesar să știi cum funcționează metrour ca să mergi cu el, sau ce microprocesor are un cuptor cu microunde pentru a îți încălzi o pizza". Adevărat. Însă computerele ne-au invadat viața mai ceva ca metrour și cuptoarele cu microunde. De fapt, în viitorul nu foarte îndepărtat, vom avea metrour condus prin computer și cuptoare cu microunde conectate la Internet. Așa că iertați-mi impertinența, însă am pretenția ca atunci când vreți sau aveți nevoie să utilizați un computer, indiferent de scop, să știți despre ce e vorba. Lipsa cunoștințelor din domeniul calculatoarelor este o formă de analfabetism în societatea informatizată în care trăim cu toții.

Mai am un exemplu de "băiat de cartier" care și-a luat calculator și apoi a învățat de la un prieten să îl folosească. Ca un papagal, pornea PC-ul, naviga după memorie până la singurul joc instalat, Virtual Pool 2 și se juca. Într-o bună zi, când bunica lui a șters praful de pe calculator, a apăsă din greșeală comutatorul închis/deschis al monitorului. Băiatul de cartier a venit, a pornit calculatorul și când a văzut că nu apare nimic pe ecran, a decis că aparatura s-a stricat și nu l-a mai utilizat două săptămâni, după care l-a mutat sub birou. Caz real. Povești adevărate. Bineînțeles că nimeni nu se naște înțelept, însă în momentul în care ai dat bani pe un sistem sau ți-ai bătut

părinții la cap să îți ia unul, ai putea avea măcar decența să înveți să îl folosești, dacă nu din curiozitate personală, măcar ca să nu ajungi de răsul lumii.

Ca întotdeauna însă există și extrema cealaltă: cei care își ascund ignoranța în spatele unui limbaj cifrat care le dă un fals sentiment de superioritate sau de apartenență la un grup elitist. De exemplu puștii care discută în mașină în așa fel încât să îi audă toată lumea.

- Mamă, ai văzut ce au câmpat ăia astăzi? Și la ce le-a folosit când ne-am dus peste ei numai cu patru unu și i-am făcut mucii în be doi. Niște leimări de trei lei.

- Da, mă, și noi am avut și lag și pachet los, pot să zică ei ce-or vrea. Oau! Uită-te, bă, pe geam la ce carcasa are aia. Asl pls, beibi! Îmi vând Geforsul și mergem în discotecă diseară, pupa-te-aș pe procesor.

- Nu mai bate în geam, handicapatele, că ne daunloadează ăștia la prima!

- Taci, fraiere, că oricum coborâm la prima. Ia-o înspre ușă și las-o pe mamaie să stea jos, că e oboșită. Hai, bagă strafe, dabăl jamp, calcă pe ei, că rămânem în mașină.

Și duși au fost. Sii iu leităr, atligheităr.

Nouă nu ne rămâne decât să sperăm că atât cei ce citesc aceste cuvinte se află undeva departe de aceste categorii. Salutăm extremele, dar suntem dedicați celorlalți. Oamenilor normali. Nu?





Cea mai populară aventură  
de pe Game Boy Advance se întoarce



# Castlevania®

Harmony of Dissonance

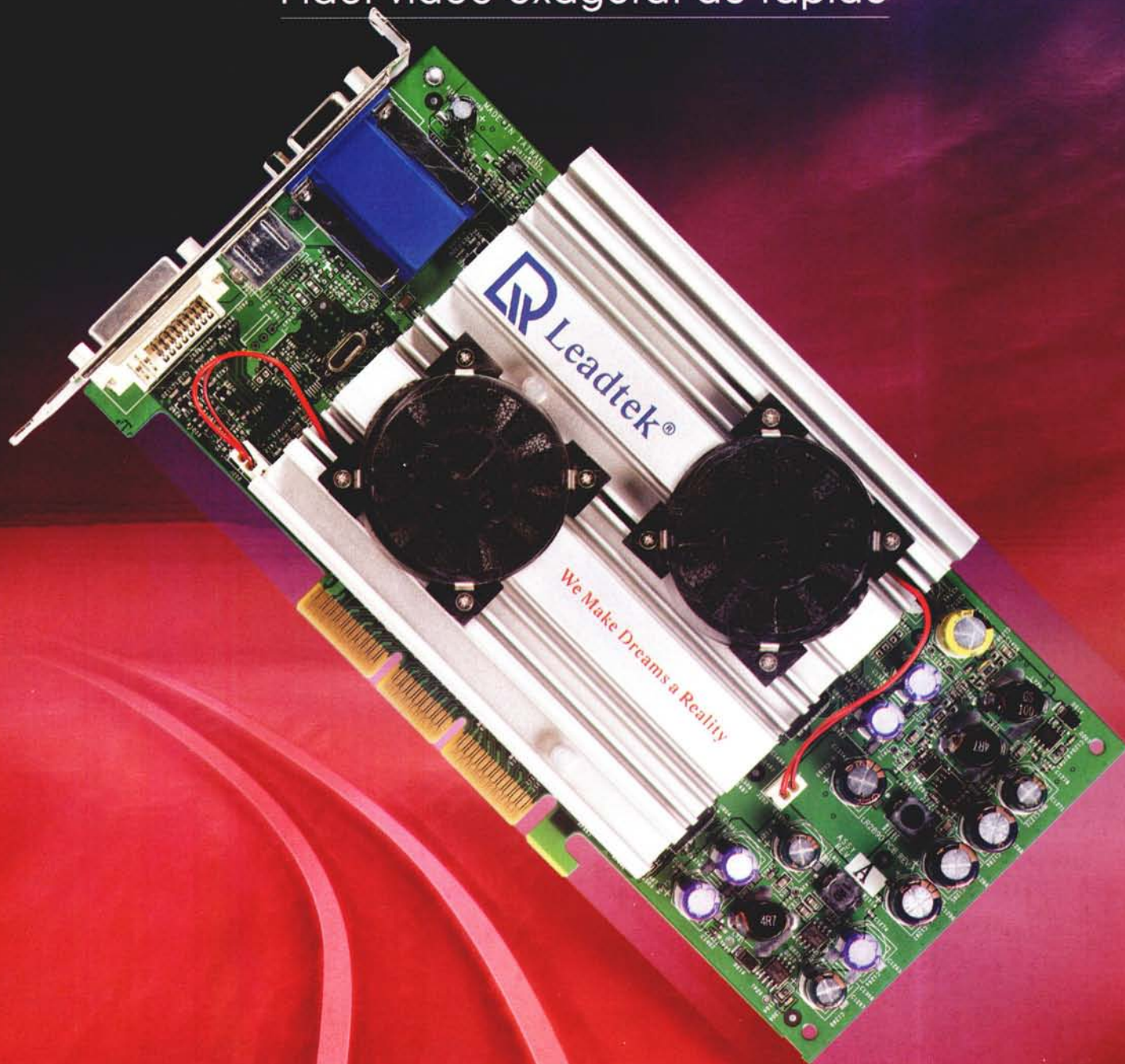


GAME BOY ADVANCE



# Leadtek®

Plăci video exagerat de rapide



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



**GeForce4**
**WinFast  
A250 ULTRA TD**

Chipset: GeForce4 Titanium 4600  
 Memorie: 128Mb DDR  
 Viteză memorie: 3.5ns  
 Frecvență chipset: 300MHz  
 Frecvență memorie: 325MHz  
 Conectori: TV-Out, DVI  
 Răcire: 2 coolere + dublu radiator  
 Bundle: 2 jocuri originale

**GeForce4**
**WinFast  
A250 TD**

Chipset: GeForce4 Titanium 4400  
 Memorie: 128Mb DDR  
 Viteză memorie: 3.5ns  
 Frecvență chipset: 275MHz  
 Frecvență memorie: 275MHz  
 Conectori: TV-Out, DVI  
 Răcire: 2 coolere + dublu radiator  
 Bundle: 2 jocuri originale

**GeForce3**
**WinFast  
Titanium200 TDH**

Chipset: GeForce3 Titanium 200  
 Memorie: 128/64Mb DDR  
 Viteză memorie: 3.8/4ns  
 Frecvență chipset: 175MHz  
 Frecvență memorie: 200MHz  
 Conectori: TV-Out, DVI  
 Răcire: cooler + radiator  
 Bundle: 2 jocuri originale

**GeForce4**
**WinFast  
A170 DDR T**

Chipset: GeForce4 MX440  
 Memorie: 64Mb DDR  
 Viteză memorie: 4ns  
 Frecvență chipset: 270MHz  
 Frecvență memorie: 200MHz  
 Conectori: TV-Out  
 Răcire: cooler + radiator  
 Bundle: 2 jocuri originale

**GeForce4**
**WinFast  
A170 TH**

Chipset: GeForce4 MX420  
 Memorie: 64Mb SDR  
 Viteză memorie: 5ns  
 Frecvență chipset: 250MHz  
 Frecvență memorie: 166MHz  
 Conectori: TV-Out  
 Răcire: cooler + radiator  
 Bundle: 2 jocuri originale

**GeForce2 MX**
**WinFast  
GeForce2MX400TH**

Chipset: GeForce2 MX400  
 Memorie: 64Mb SDR  
 Viteză memorie: 6ns  
 Frecvență chipset: 200MHz  
 Frecvență memorie: 166MHz  
 Conectori: TV-Out  
 Răcire: cooler + radiator  
 Bundle: 2 jocuri originale

**GeForce2 MX**
**WinFast  
GeForce2 MX64**

Chipset: GeForce2 MX200  
 Memorie: 32Mb SDR  
 Viteză memorie: 6ns  
 Frecvență chipset: 175MHz  
 Frecvență memorie: 166MHz  
 Răcire: radiator

**TV/FM Tuner**
**WinFast  
TV2000 XP**

Tuner: TV/FM  
 Sistem: PAL B/G, PAL D/K  
 Canale TV: maxim 181  
 Radio: FM 88MHz - 108MHz  
 Control: Telecomandă  
 Facilități: Picture-in picture, scanare automată posturi TV și FM, captură film 640x480, video mail.

**Placa de sunet**
**WinFast  
6Xsound**

Poziționare audio: 3D HRTF, suport boxe spate, poziționare C3DX in sistem de 6 canale  
 API: DirectSound 3D, A3D, EAX  
 leșire digitală: S/PDIF optic și coaxial  
 Conectori: microfon, boxe față/spate, MIDI, S/PDIF out/in,  
 Extra: Cablu S/PDIF optic

**SIS 735**
**WinFast  
7350KDA**

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



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

**SKINMEDIA**  
IT ENTERTAINMENT

Str. Puskin 18 Bucuresti 1;  
 Tel/Fax: +40 21-2315097;  
 E-mail: contact@skin.ro, www.skin.ro

\* pentru plăcile video cu excepția GeForce2 MX 64



# BANC POST

# taifun



## Card în lei cu utilizare națională și internațională

Cardul *taifun* poate fi folosit pentru retrageri de numerar sau pentru cumpărături atât în România - în lei, cât și în străinătate - în moneda țării în care vă aflați.

## Card acceptat universal

Cardul *taifun* are principalele elemente de identificare în relief, ceea ce îl face utilizabil atât la terminalele electronice (bancomate și EFTPOS-uri), cât și la imprimere. Puteți să folosiți cardul oriunde este afișată sigla MASTERCARD.

## Card destinat atât persoanelor fizice, cât și companiilor

Cardul *taifun* poate fi cardul dumneavoastră personal.

Companiile pot folosi și ele un card *taifun*.

## Card virtual asociat

Cardului *taifun* emis pentru persoane fizice i se asociază un card virtual care permite efectuarea de cumpărături pe Internet.

