

"Nimeni nu are de ce să-și dorească să aibă un computer acasă" - Ken Olsen, președinte Digital Equipment Corp. 1977

<http://www.xtrempc.ro>

xtremPC

FURTUNĂ ÎN CARCASĂ

25 DE COOLERE ÎȘI DAU AERE

**UMFLĂ
POTUL!**

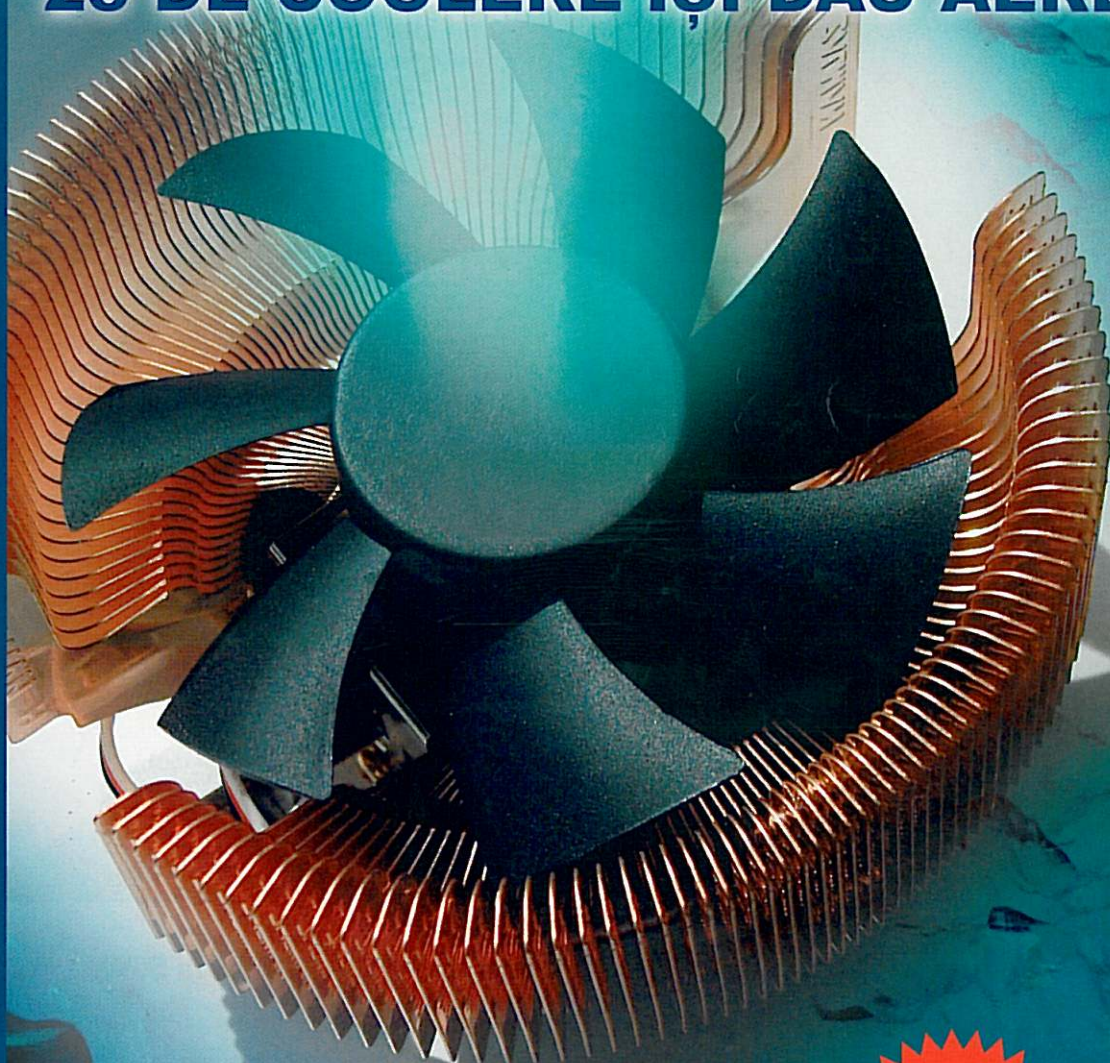
1x Albatron - PX845PEV-800
1x Terratec Aureon 7.1 Space
3x 3D VISION
CrystalTuneTV/FM

PAINTER 8
TRUSA DE PENSULE DIGITALE



**GENERATIA
DIRECTX 9**
NOUL VAL DE PLĂCI GRAFICE

HALF LIFE 2
JOCUL AȘTEPTAT DE ÎNTREAGA LUME

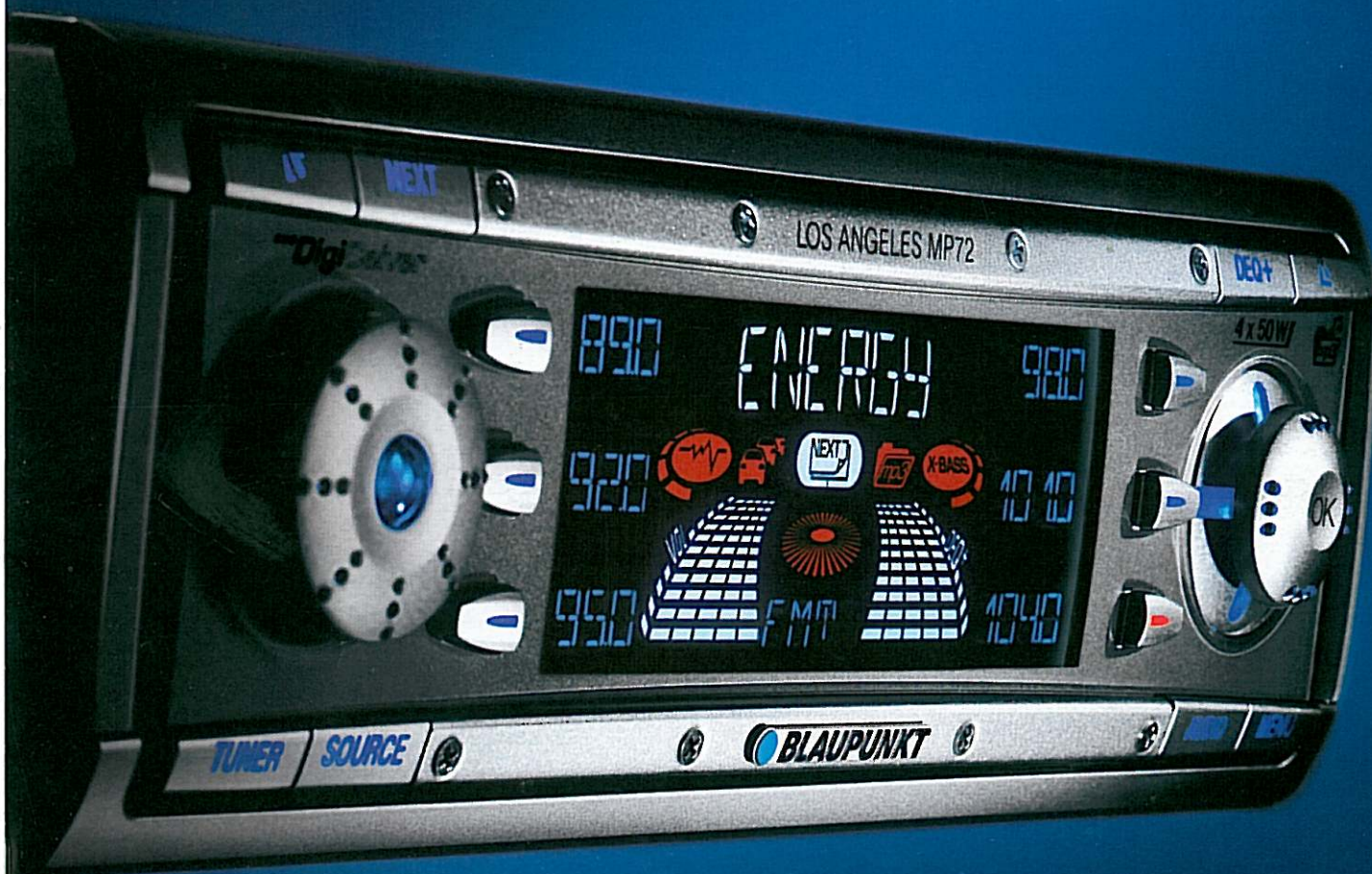


**UN JOC
ORIGINAL
GRATUIT**
pentru abonamentele
pe 2003

SIS ÎNFRUNTĂ FORȚA NFORCE 2: SIS 746FX vs SOLTEK SL-75FRN2-RL

NOU! Program complet cu MP3.

OK Los Angeles MP72 cu Player MP3 pentru CD și Card Multimedia
- tehnologie de vârf de la Blaupunkt -



- Player MP3 - 12 ore de sunet digital, la o putere de până la 50W.
- Design ultramodern și panou acționat electronic.
- Dublă protecție antifurt prin panoul detașabil și cartela de siguranță.

Los Angeles MP72 este alegerea perfectă pentru automobilul dumneavoastră!

www.blaupunkt.com

BLAUPUNKT
Un punkt în plus pentru mașina ta.

Dinamica adaptării

Sunteți în posesia unui nou număr al XtremPC, care are o înfățișare subtil diferită, mai aerisită, în ton cu colecția primăvară-vară. Sperăm ca schimbările să fie de bun augur și să găsiți revista noastră la fel de informativă și interesantă ca și până acum.

Începem cu o nouă rubrică, IT Express, care vă va prezenta cele mai noi tendințe din domeniul IT, o privire aruncată în viitorul apropiat care vă va ajuta să vă faceți o idee despre cum va arăta peisajul din lumea tehnologiei peste câteva luni, un an sau chiar mai mult.

Rubrica de hardware vă oferă două teste mari: unul de coolere, tocmai potrivit pentru sezonul estival, și unul de plăci video, pentru a restabili o ierarhie care să cuprindă și ultimele apariții pe piață. Veți găsi în continuare știri, noutăți, și numeroase produse diverse testate după cum v-am obișnuit. Un articol dedicat tehnologiei wireless completează "oferta" numărului din iunie.

Secțiunea Hobby combină ca de obicei prezentările de programe de grafică și sunet cu Xplorer, rubrica dedicată navigării pe Internet. Testul comparativ de programe pentru scrierea CD-urilor vă va lămuri în privința alternativelor la Nero, sperăm noi.

La final, dar nu cea din urmă, rubrica de jocuri vă va delecta cu un articol exhaustiv despre Half-Life 2, completat de un interviu cu Gabe Newell, fondatorul Valve. Veți mai afla care este jocul ce merită din nou nota 10, care este cel ce merită nota 3 și ultimele noutăți de la E3, cea mai importantă expoziție din lumea divertismentului digital.

Pentru cei care vor să ne dea replica pentru ContraEditorialul de la rubrica Puncte de Vedere, acum veți avea de ales între patru subiecte, pentru că fiecare rubrică va începe cu un articol de opinie cu care puteți fi sau nu de acord.

Vă așteptăm mesajele pe adresa deja cunoscută, redactia@xtrempc.ro.

Echipa XtremPC



IUNIE

006 IT EXPRESS

- 008 Puncte de vedere
- 010 NVIDIA GeForce FX5900 Ultra
- 011 INTEL Canterwood
- 011 AMD Barton 3200+
- 012 AMD Opteron
- 012 PlayStation Portable
- 013 PCI Express
- 014 Tehnotrend
- 016 Reportaj în România

018 HARDWARE

- 020 Ultima oră
- 024 Rețele wireless
- 026 Generația DirectX 9
- 038 Furtună în carcasă
- 048 Cu 746FX SiS atacă platforma AMD
- 052 Laborator
- 064 Hard mail
- 066 Topuri

070 HOBBY

- 070 Ultima oră
- 072 Corel Painter 8
- 074 SketchUP 3D
- 075 Paint Shop Pro 8
- 076 Galerii Xtreme
- 078 Soft cu ardere internă
- 082 Hacking the Matrix
- 084 Xplorer Xtrem

086 JOCURI

- 088 Reportaj E3
- 092 Half-Life 2
- 098 Enter the Matrix
- 100 Mistmare
- 102 Grand Theft Auto: Vice City
- 104 BloodRayne
- 106 Postal 2
- 108 Port Royale
- 109 Moto GP 2
- 110 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- 111 Red Faction 2
- 112 Toca Race Driver
- 113 Cuvântul cititorilor
- 114 Black View

Alb-negrul mută și câștigă.



hp LaserJet 1000w

- până la 10 ppm, prima pagină în 15 secunde
- pentru toate sistemele de operare Windows® capabile USB

€199



hp LaserJet 1005w

- până la 14 ppm, prima pagină în 10 secunde
- pentru mediile Windows® (conexiune paralelă și USB)

€249



hp LaserJet 1150

- până la 17 ppm, prima pagină în 10 secunde
- adaptată celor mai utilizate sisteme de operare
- opțional rețea

€299



hp LaserJet 1300/n

- până la 19 ppm, prima pagină în 8 secunde
- 16 MB RAM
- adaptată tuturor mediilor de birou
- opțional a doua tavă de 250 de coli
- hp jetdirect print server intern la 1300n

de la €359

Fă mutarea câștigătoare! Alege HP! Mai ales când este vorba de performanțele și fiabilitatea imprimantelor monocrom personale. Noua linie de imprimante îți oferă exact ceea ce-ți dorești de la HP: viteză, calitate profesionistă și fiabilitate. Ca să nu mai amintim de extraordinara tehnologie LaserJet, care prin activarea rapidă a fuser-ului, elimină timpul de încălzire și economisește energie.

La toate acestea se adaugă productivitatea sporită și valoarea de necontestat.

De ce să faci compromisuri, când calitatea HP este atât de accesibilă?



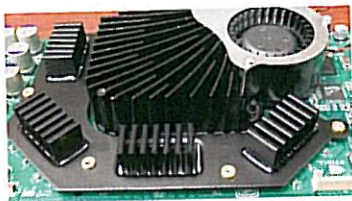
i n v e n t

NVIDIA GeForce FX5900 Ultra

NV35 BATE LA USA ATI

Cel mai mare producător de chipset-uri grafice revine pe primul loc în clasamentul plăcilor high-end / high-performance

NVIDIA VINE DUPĂ O PERIOADĂ ÎN care a avut o evoluție descendentă: lipsa unei plăci capabile să înfrunte Radeon 9700 Pro a pus un semn de întrebare asupra capacității NVIDIA de a concura ATI; dezamăgirea numită FX5800 Ultra, ale cărei performanțe depășeau de puțin pe cele ale lui Radeon 9700 Pro;



Design deosebit prin dimensiunea cooler-ului și prin poziția memoriilor

lansarea lui Radeon 9800 Pro a însemnat încă o lovitură dată fanilor seriei GeForce; NVIDIA a renunțat la producția FX 5800 Ultra datorită slabei acceptări a acestuia pe piață.

Iată totuși că, spre surprinderea noastră, pe 12 mai NVIDIA anunță cu surle și trâmbițe un nou GPU numit FX5900 (nume de cod NV35). Beneficiază de aceeași arhitectură cu FX5800, cu câteva modificări: bus-ul memoriei pe 256 biți (față de 128 biți), 256MB DDR 850MHz (față de 128MB DDR2 1GHz), chipset la 450MHz (față de 500MHz) și software îmbunătățit: Detonator FX, CineFX 2.0 și Intellisample HCT.

TEHNOLOGII

CineFX 2.0: dublează puterea de procesare pixel shader a lui FX5800 și crește performanța grafică la aplicarea unor efecte realiste (umbre, explozii etc.). Datorită implementării tehnologiei Vertex Shader 2.0+ capacitățile de procesare a vertex-urilor cresc simțitor, iar Pixel Shader 2.0+ oferă programatorilor noi metode de a prelucra și controla pixelii.

Intellisample HCT (High-resolution Compression Technology): îmbunătățește algoritmi de compresie a imaginii,

oferind o calitate a Antialiasing-ului cu până la 50% mai bună.

UltraShadows: permite aplicațiilor 3D realizarea unui calcul mai rapid al umbrelor provenite de la surse de lumini multiple.

PRO ȘI CONTRA

Suma care trebuie plătită pentru achiziționarea unui accelerator dotat cu FX5900 este cu 100USD mai mare decât în cazul FX5800 Ultra; comparând performanțele celor două plăci putem spune că prețul este imens dar rezonabil. Un alt plus al lui NV35 îl reprezintă disponibilitatea sa largă față de predecesorul său, NV30. Sistemul de răcire utilizat are dimensiuni aproape de normal, NVIDIA trecând peste nereușita sistemului FlowFX al lui FX5800.

În afară de prețul exorbitant mai apar și alte inconveniente: lungimea PCB-ului și faptul că blochează accesul la primul slot PCI datorită cooler-ului.



Noul FX5900 depășește semnificativ în lungime plăcile precedente

PERFORMANȚE

În lipsa unui accelerator care să ne convingă de performanțele NV35 singura șansă de a avea o perspectivă asupra acestuia au fost site-urile de profil. Majoritatea acestora au cotate ultima creație NVIDIA drept cea mai rapidă placă grafică din lume, cu performanțe peste Radeon 9800 Pro.

CNET.com consideră că este greu de stabilit un învingător clar deși FX5900 are un mic avantaj. Dintre rezultatele obținute interesant este cel din UT2003 Flyby-Antalus unde FX5900 surclasează Radeon 9800Pro cu aproape 25fps (119.5 față de 94.7).

Site-ul TOMSHARDWARE.com evidențiază că în UT2003 diferențele față de Radeon 9800Pro sunt între 10 și 30fps, iar în Splinter Cell și 3DMark2001 SE câștigător este Radeon 9800 Pro.

Unul dintre primele teste cu FX5900 a fost cel realizat de HEXUS.net. NVIDIA învinge în rezoluții mari cu AA/AF, diferențele fiind de ordinul zecilor de fps.

DRIVERI "PREA" OPTIMIZAȚI?

La lansarea driverilor Detonator FX site-ul www.extremetech.com publică un articol despre anomalii descoperite în funcționarea lui FX5900 în controversatul 3DMark2003. Specialiștii site-ului menționat afirmă că este posibil ca programatorii NVIDIA să fi micșorat cantitatea de informații ce trebuiau prelucrate de către accelerator, bazându-se pe faptul că traiectoria camerei este cunoscută. Seriozitatea și profesionalismul realizatorilor articolului precum și imaginile

oferite au obligat NVIDIA să dea un răspuns oficial: se poate să fie vorba de un bug în noile drivere și că va investiga. FutureMark a efectuat o serie de teste și a concluzionat că NVIDIA folosește diverse trucuri pentru a îmbunătăți performanțele plăcilor sale, iar plăcile ATI prezintă nereguli doar în testul 4 (Nature). Urmarea a fost lansarea unui update pentru 3DMark2003 (versiunea 3.30) în care scăderile de performanțe sunt de circa 10% pentru FX5900 și 3-8% pentru Radeon 9800 Pro.

CONCLUZIE

NV35 se vrea a fi cel mai rapid chipset grafic al momentului. Rulând pe un bus de 256 biți la fel ca Radeon 9800 Pro, dar având viteze de tact superioare acestuia, FX 5900 Ultra reușește să se impună în duelul pentru șefia sectorului high-end. NVIDIA declară ca a proiectat FX5900 pentru a permite utilizatorului să "seteze totul la maxim": rezoluție 1600x1200, AntiAliasing 4X, Anisotropic Filtering 8X cu Trilinear Filtering.

Cele mai performante chipseturi grafice

Chipset	ATI Radeon 9800PRO	NVIDIA FX5800 Ultra	NVIDIA FX5900 Ultra
Nume de cod	R350	NV30	NV35
Tehnologie	0.15 microni	0.13 microni	0.13 microni
Frecvență chipset	380	300/500	300/450
Frecvență memorie	340MHz (680 DDR)	500MHz (1000 DDR2)	425MHz (850 DDR)
Tranzistori (mil.)	110	125	130
Memorie maximă	256	128	256
Bus memorie	256biți	128biți	256biți
Lățime de bandă	21.8GB/s	16GB/s	27.2GB/s
AGP	1X / 2X / 4X / 8X	1X / 2X / 4X / 8X	1X / 2X / 4X / 8X
Conducte de randare	8	8/4	8/4
DirectX	9.0	9.0+	9.0+
Tip FSAA	MultiSampling	IntelliSampling	IntelliSampling HCT
RAMDAC intern	2x400MHz	2x400MHz	2x400MHz
Extra	F-Buffer, Stencil shadow buffer	Memorie DDR-II	UltraShadow, CineFX 2.0



tărie ieșirea din anonim și scrieți-ne. Nu de alta, dar omul ăsta spune că suntem inteligenți și nu am vrea să îl dezamăgim.

>>> MATRIX CU INCISIVI >>>

De la: Virgil Pop (pvirgil1979@yahoo.com)

Pentru: redactia@xtrempc.ro



Sunt în posesia primelor imagini din Matrix Reloaded... Ce spuneți de asta?



XtremPC: Credem că este vorba de un fals. Lui Neo îi lipsesc ochelarii de soare și în plus, pare mult mai inteligent decât în realitate.

>>> PERFORMANȚA VS. CALITATE >>>

De la: Fisheye (fisheye@xnet.ro)

Pentru: redactia@xtrempc.ro



O întrebare se naște în mintea mea bolnavă de cărcotas, fără nici o legătură cu emisiunea aferentă. Oare nu cumva producătorii de plăci video lucrează mână în mână cu producătorii de jocuri, în sensul rău al cuvântului? (jocurile solicitând plăci video mai mult decât ar fi nevoie pentru a "IMPULSIONA" gamerii să achiziționeze o nouă placă video cu numai 300-400\$ care la anul va fi prea slabă, sau chiar jocurile au ajuns la un nivel la care chiar au nevoie de resurse (VIZUAL NU SE JUSTIFICĂ), dar asta ar face subiectul unei alte scrisori și nu de alta, dar mă întind.

XtremPC: Consumul crește o dată cu veniturile, spune o lege de bază a economiei. Ea se aplică pe orice piață și este evident că având la dispoziție platforme din ce în ce mai puternice, producătorii vor crea jocuri din ce în ce mai pretentioase. Există un cerc vicios aici, însă nu credem că există o intenție malefică din partea nimănui. Este ca și cum ai spune că Internetul a fost creat pentru a crește încasările companiilor de servicii telefonice.

>>> CONCURSURI SI PREMII >>>

De la: Raluca Zaha

(raza_g20022002@yahoo.com)

Pentru: redactia@xtrempc.ro



Bună la toți cei din redacție.

Am fost puțin (sau mai mult) mirată de rezultatele concursului Poser publicate în nr. 43. Nu mi-a venit să cred că numai atâtia au trimis imagini. Ai zice că pentru o miză așa de mare cum este Poser 5 toți cei care cât de cât țin creionul în mână și au

habar să deseneze s-ar pune pe treabă. Dacă ar fi să-mi dau cu părerea pe marginea imaginii câștigătoare, defectul pe care îl aș găsi este că, deși seamănă, a LOTR nu prea aduce, adică fără titlul de jos ar fi doar un grup de călăreți fantomatici într-un decor funebru, lucru deloc greu de găsit prin cărțile de fantasy, gen căruia îi aparține și LOTR.

Însă lăsând la o parte câștigătorul, am observat o particularitate: majoritatea (ca să nu zic toți, pentru că numele de Vasile Brândușa poate aduce vag a fată) celor care au trimis imagini pentru concurs sunt de sex masculin. Să mă întreb oare ironic: misoginism sau coincidență? Să înțelegem că nu au existat prezențe feminine la acest concurs (excluzând sus numitul concurent al cărui gen este incert) sau să înțelegem că din "curtoazie" (și vechea lipsă de spațiu pe un CD de 700MB!) imaginile lor nu au fost arătate lumii pentru... a nu le eclipsa pe cele ale celorlalți participanți?

De aceea eu cred că ar trebui să se facă o distincție clară și între imaginile 2D și cele 3D în regulamentul celorlalte concursuri. Asta nu înseamnă că grafica 2D este inferioară celei 3D din punct de vedere al efectelor obținute sau că ar trebui să se facă o discriminare între cele două tipuri de artă.

Ca un ultim gând aș vrea să mai adaug, cu mare dezamăgire, o concluzie la care am ajuns. Artistul român 3D în adevăratul sens al cuvântului nu există, încă nu s-a format (apropro de o remarcă apărută în XtremPC nr. 40, în care se afirmă că revista ar fi contribuit cumva la formarea unei "generații de graficieni 3D în România"). Există doar profesioniști dar în alte domenii (arhitectura, arte plastice) care au un hobby iar slujba sau ceea ce studiază își lasă clar amprenta asupra imaginilor create.

XtremPC: Te asigurăm că am descoperit cu surpriză că Nicholas Black este pseudonimul unei fete. În rest, proporția masculin-feminin reflectă foarte bine la nivel componența publicului revistei.

Cu acest concurs, am vrut să dăm o șansă și creatorilor de imagini 2D, tocmai pentru a avea o prezență mai numeroasă la concurs. Ceea ce s-a văzut. Ne vom gândi dacă vom continua această practică și pe viitor.

În ceea ce privește imaginile aduse de tine, ne pare rău că au fost omise de pe CD, însă va trebui să ne crezi că au fost luate în calcul în cadrul evaluării pentru stabilirea câștigătorului. După cum ne-ai rugat, îi anunțăm pe cei care vor să le vadă că le pot găsi la www.renderosity.com, postate sub numele de "ghandi".



CU OCHII PE FORUM!

Toranağa

☉ Iată un amănunt pe care nu-l observasem până acum: cotorul revistei, care evoluează în sfârșit spre funcționalitatea normală, indicând numărul revistei, luna și top-stories. BRAVO! De mult timp așteptam această schimbare în bine, mai ales că cei de la CHIIP au adoptat-o de câțiva ani. De-acum o să pot regăsi un număr mult mai ușor decât dacă ar avea, ca numerele precedente "cotorul" alb.

Zâna Maseluta

Ce m-a izbit pe copertă este iarăși Duelul Tîtanilor... mi se pare destul de nașpa să apară la fiecare 2-3 luni un duel al titanilor... mai multe după ce o citesc.

Keos

Hmm, per ansamblu eu vă dau 9+ (ceea ce e foarte mult, credeți-mă pentru că 10 nu există pentru mine în nici un domeniu). În primul rând mă bucur foarte mult că ați introdus secțiunea de "software testing" lucru ce era cerută de multă lume. Pe partea de design al revistei parcă s-a mai schimbat un pic, dar nu mult, poate arată un pic mai bine. Am totuși o întrebare, de ce vă ocupă atâta spațiu partea de cuprins? De reclame nu o să mă leg pentru că... a fost și mai rău și oricum multe sunt chiar haioase. În rest ce să mai spun, destul cu criticile, că oricum tot revista mea preferată rămâne.

Seth

Părerea mea este că a fost un număr mai slab decât altele. Partea hardware, ca de obicei bună... Partea de jocuri... Brrr... mie nu-mi place să citesc un interviu cu nu știu ce game-creator-like-personaj care răspunde la întrebări cheie despre minunea de joc ce au născut-o ei. Poate le place altora, mie nu îmi pasă.

Kodiak

O mică umbră de nepotism apare la rubrica "Cuvântul cititorului", unde cel mai slab articol este declarat câștigător. Nu zic că articolul este prost, dar, dacă nu știm că jocul este RPG, de exemplu, aș fi putut jura ca este shooter. Mie personal mi-a plăcut descrierea de la Utopia: adică am înțeles despre ce este vorba în joc, dar autoarea era o fată, și poate de asta nu a câștigat, cine știe...

Bogdan Bridinel

La cititori nu există nici un nepotism, dintre toți participanții care au fost până acum îl cunosc puțin pe unul pe care îl cunoașteți și voi, este vorba despre Bossman, care a trimis o prezentare acum câteva numere. Inițial voiam să dau premiul loanei tocmai pentru că era fată, dar prezentarea la Gothic a apărut în ultimul moment și mi-a plăcut foarte mult.

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



Dacă înainte video-conferința era folosită sporadic, acum acest sistem de comunicare este utilizat intens de către reprezentanții marilor firme de IT din China și sediile acestora din exterior.

CONTRAEDITORIAL: CITITORII AU CUVANTUL

Numărul trecut atrăgeam atenția asupra efectului pe care sindromul pneumoniei atipice (sau SARS cum îi spun americanii) îl are asupra lumii IT. E adevărat că la momentul în care am scris editorialul, amploarea nu era încă atât de mare și nu am surprins toate efectele secundare. Ele au

fost surprinse de cititorul nostru, dar și noi am fost surprinși să vedem că numele lui apare pentru a doua oară în cadrul acestei rubrici. Dar oricum, emailul lui este mult mai la obiect decât replica de luna trecută, pentru că ia în discuție chiar editorialul care trebuie.

"PNEUMONIA ȘI CALCULATORELE."

De la: Stanea Daniel
(stanea_daniel@yahoo.com)

Pentru: redactia@xtrempc.ro



Eu sunt de părere că există "boli" care se transmit prin Internet, dar din fericire (dacă se poate spune așa) numai sănătatea PC-ului este pusă la grea încercare. Se numește Coronex (alias SARS virus) și este cel mai la modă e-virus, care până acum a avut efecte nesemnificative. Însă nu acest lucru mi-a atras atenția în mod deosebit, ci faptul că în ultimii ani de fiecare dată când apare un eveniment planetar (medical, militar, terorism), se ivește un creator de viruși care să profite de naivitatea unora și care în cele din urmă să amenințe integritatea datelor de pe calculatoarele noastre.

Un alt aspect care m-a surprins, oarecum plăcut, este inventivitatea celor de la marketing care sunt în stare să scoată bani dintr-o situație care, aparent, aduce numai pierderi umane și materiale. Este vorba despre ultima găselniță în materie de SMS a celor de la Sunday Communications, firma situată în zona de lucru a virusului, Hong Kong. Astfel, pentru suma de 12 cenți, utilizatorul află care au fost ultimele locații unde s-a semnalat SARS. Când am auzit de acest

nou serviciu am avut unele rezerve că o să prindă la public imediat, ținând cont că știrile abundă de informații asemănătoare. Totuși instinctul de conservare a făcut ca zeci de mii de abonați să apeleze la aceste SMS-uri sumbre.

Interesant de urmărit pe Internet mi s-a părut noul mod de desfășurare a afacerilor în general și cele IT în special, în zonele bătute de pneumonia atipică. Dacă înainte video-conferința era folosită sporadic, acum acest sistem de comunicare este utilizat intens de către reprezentanții marilor firme de IT din China și sediile acestora din exterior. Cele care au profitat de această conjunctură au fost companiile care oferă soluții și servicii în acest domeniu.

În final, cel mai mult ne interesează cum va afecta acest sindrom nevoile noastre computaționale. Deși pe piața IT asiatică plutește o atmosferă de neîncredere, personal nu cred că prețurile la semiconductori o să crească mult iar utilizatorii români vor cumpăra, ca și până acum, fără nici o reținere bunuri din Taiwan și China. Iar argumente de genul "și dacă a strănutat un infectat pe placa mea de bază" sunt de-a dreptul hilare și nu mai au nevoie de nici un comentariu.

INTRĂ ÎN CONTACT!



ADRESA:
Str. Puskin nr. 18
București 1



E-MAIL:
redactia@xtrempc.ro



TELEFON:
021-231.28.66



FAX:
021-231.28.66

>>> UN OARECARE MAIL DE LA UN OARECARE >>>

De la: kezek (kezek@home.ro)

Pentru: redactia@xtrempc.ro

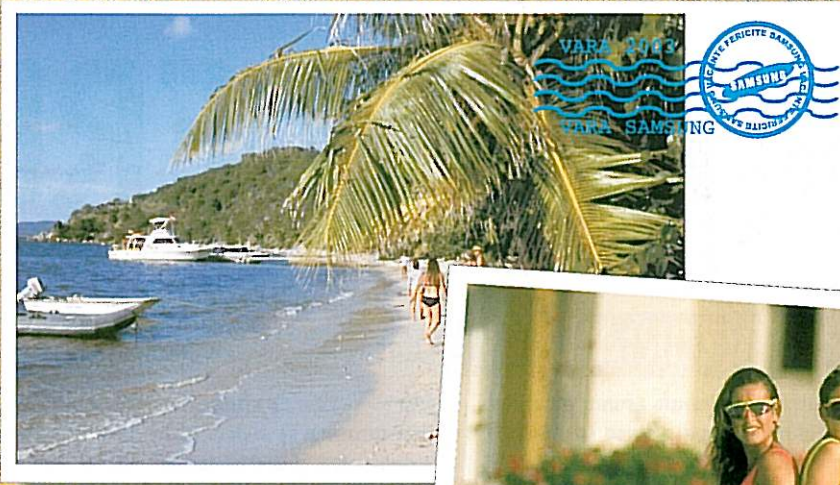


Sincer să vă zic, nu știu de ce îmi consum neuronii în tentativa de a scrie un amărât de mail care oricum nu are nici un mesaj. Știți voi, vorba lungă, sărăcia omului... sau românului. Mă rog... ca să intrăm în domeniul banalităților, pot zice că vă citesc revista și încerc să o iau ca atare, lucru uneori imposibil din motive personale (nu are nici o legătură cu revista). Așa că XtremPC nu va primi din partea mea nici un calificativ. Dacă este un lucru bun, rămâne la latitudinea voastră. Ocolind puțin contextul principal al revistei, pot găsi în redactorii niște oameni inteligenți, cu un rafinat simț al umorului. Bineînțeles, aceste calități sunt deduse în limita capacității mele intelectuale, sunt sigur că acești minunați redactori sunt mai mult decât niște

oameni deștepți și umoristici (și uneori ironici). Pe lângă această apreciere, observ o interactivitate crescândă între revistă și cititorii ei, un fel de forum off-line. Faptul ca XtremPC se "coboară" la nivelul oamenilor de rând (luați-o ca o metaforă) poate avea un efect amăgitor pentru cei ce aspiră la subita popularitate prin publicarea propriilor mesaje în cadrul revistei. Cam așa este și acest mail. Ei (noi, alții, 99%)... nu cunosc consecințele (inexistente), așa că trăiesc o iluzie conștientizată numai în momente de pură luciditate... ANONIMATUL. De ce nu vor oare oamenii să îl accepte?

XtremPC: Cine spunea că românul s-a născut poet? Credem că românul este mai curând foarte versat în bătutul câmpilor, artistic firește, dar nu și atunci când uită să își ia pastila de coerență. Dacă cineva dintre voi înțelege ce a vrut să spună stimatul nostru cititor, vă rugăm, infrunțați cu

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsungelectronics.ro

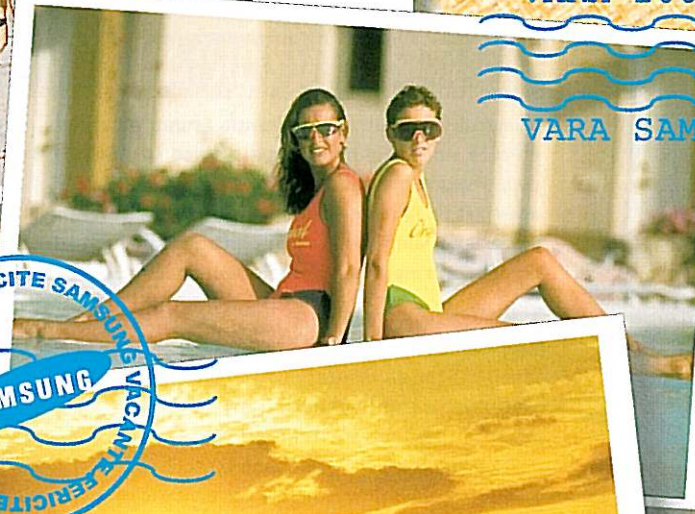


VARA 2003

VARA SAMSUNG

VARA 2003

VARA SAMSUNG



Rezolutie: 1280x768
Dim.pixel: 0.26
Contrast: 400:1
Timp raspuns: 25 ms
Interfata: Digital, Analog

GARANTIE
3
ANI

SyncMaster 172 W - Wide Screen 16:9
cu Multimedia Stand

DECK
Computers

DECK Computers Intl. S.A.
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania

SAMSUNG

IT express

008 Puncte de vedere
În contact cu cititorii

010 NVIDIA GeForce FX5900 Ultra
Cel mai rapid accelerator grafic al momentului

011 INTEL Canterwood
Combustibil pentru P4

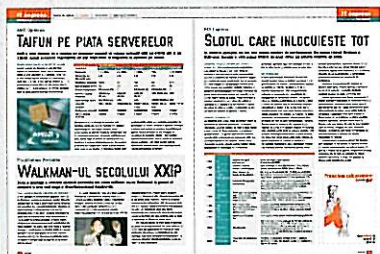
011 AMD Barton 3200+
FSB400 pentru AMD



012 AMD Opteron
Taifun pe piața serverelor

012 PlayStation Portable
Walkman-ul secolului XXI?

013 PCI Express
Slotul care înlocuiește tot



014 Tehnotrend
Tendințe în lumea tehnologiei

016 Reportaj în România
Evenimentele pieței locale IT



Adrian Dorobăț



CICLUL MARILOR SPERANTE

Regulile subtile cărora li se conformează orice fenomen din industria IT

În 1995, un analist IT pe nume Jackie Fenn a pus bazele unui concept care reușea să contureze foarte bine toate trendurile din lumea IT. Este vorba de "hype cycle" sau, tradus aproximativ în română - "ciclul marilor speranțe". El apare în cazul oricăror inovații în domeniile hardware sau software și are cinci pași:

- declanșatorul tehnologic: o descoperire, demonstrație publică, lansare de produs sau orice alt eveniment care generează interesul presei și industriei IT;
- vârful așteptărilor supralicitate: o fază de entuziasm exagerat și de proiecții nerealistice în timpul căreia are loc un vârtej de activități tehnologice care rezultă într-o serie de succese, dar și mai multe insuccese; tehnologia este împinsă către limitele ei. Singurele firme care fac bani în acest stadiu sunt organizările de conferințe;
- "valea" deziluziilor: punctul în care tehnologia își pierde strălucirea și presa abandonează subiectul pentru că tehnologia nu s-a ridicat la nivelul așteptărilor supralicitate;
- "panta" reanimării: prin experimentare și efort susținut din partea unor organizații și companii IT, tehnologia respectivă începe să fie înțeleasă la adevărata ei valoare; i se relevă aplicabilitatea, riscurile și beneficiile.

Metodologiile și instrumentele adiționale devin disponibile, favorizând procesul de dezvoltare;

- "platoul" productivității: beneficiile practice ale tehnologiei sunt demonstrate și acceptate. Instrumentele și metodologiile care o susțin devin din ce în ce mai stabile, pentru că au ajuns deja la a doua sau a treia generație. "Înălțimea" finală a platoului variază în funcție

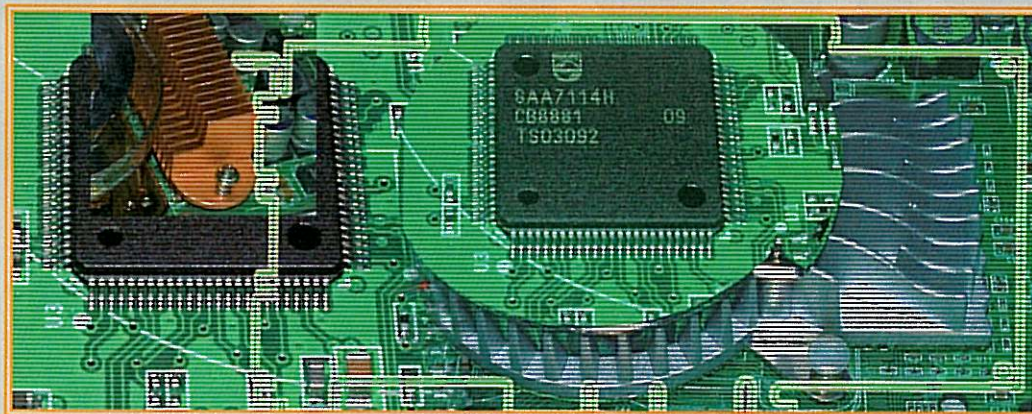
de cât de aplicabilă este tehnologia: la nivel global sau doar la nivel de nișă tehnologică.

Trebuie să recunoașteți că acest ciclu se aplică tuturor marilor descoperiri din domeniul IT, din trecut și până în prezent: mouse-ul, acceleratoarele grafice, Windows 95, browserul Internet, portul AGP, GPRS, WAP, Bluetooth, PDA, laptop-uri, Centrino, Tablet PC. Iată de ce am considerat necesară prezența rubricii IT Express: pentru a surprinde momentul dintre primele două faze ale ciclului pomenit mai sus - între declanșatorul tehnologic și vârful așteptărilor supralicitate, astfel încât să puteți avea o imagine asupra a ceea ce ne aduce viitorul. Multe din tehnologiile prezentate în cadrul acestei rubrici vor ajunge în faza de productivitate, afectând întreg domeniul IT. Altele s-ar putea să cadă în uitare după ce vor deziluziona pe toată lumea și nu vor mai fi folosite decât de o mână de specialiști în cine știe ce domeniu foarte specific. Dar dacă vrem să fim pregătiți pentru viitor, avem nevoie de informații, și avem nevoie de ele din timp.

Faptul că rubrica din acest număr este dedicată unor subiecte hardware (PCI Express, Intel Canterwood, FX5900, Opteron) nu trebuie să vă neliniștească. Vom aborda și subiecte din domeniul software sau din cel al comunicațiilor. Luna viitoare vom lua în discuție Windows Longhorn, de exemplu.

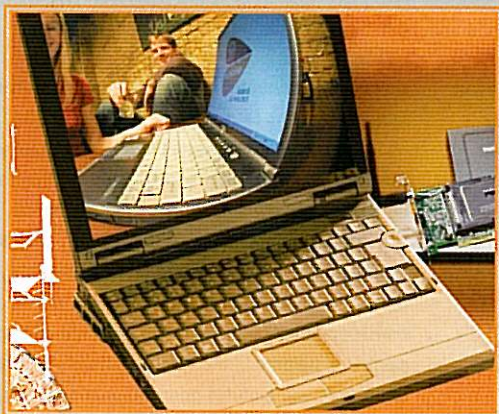
Este ciudat că un domeniu cu o dezvoltare atât de rapidă și nu tocmai controlată ca cel IT&C este subiectul unor cicluri atât de simplu de definit, însă acesta este adevărul. Dacă găsiți excepții care să contrazică "ciclul marilor speranțe", nu ezitați să ne anunțați și pe noi.

CUPRINS



026 GENERATIA DIRECTX 9

Performanțe fără perdea ale celor mai noi acceleratoare grafice



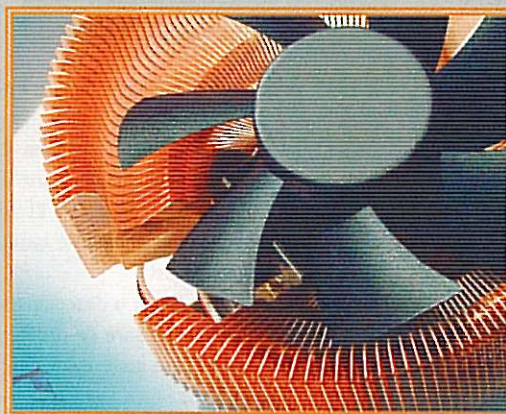
024 RETELE WIRELESS

O lume fără cabluri



072 COREL PAINTER 8

Artiști, pregătiți-vă penelurile, pentru că și Corel v-a pregătit o surpriză



038 FURTUNA IN CARCASA

25 de coolere își dau aere



102 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Singurul oraș de pe planetă în care mafiștii ascultă Michael Jackson



Echipa

Adrian Dorobăț redactor șef
Liviu Marica redactor hardware
Ionuț Popa redactor hardware
Gabriel Boacă redactor hardware
Bogdan Brădineț redactor jocuri

Design

Cristina Imireanu tehnoredactare
Florina Marina grafică

Publicitate & PR

Cristina Savu manager vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising

E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacția

Adresă: 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

Poze Galeriei Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor

E-mail: cititorii@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Probleme legate de produsele testate

E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

Producție

Infopress S.A. tipar
MG&D realizare CD

Publisher

Romas Comercial S.R.L.
Str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN

1582-2818

Distribuitor național



INTEL Canterwood

COMBUSTIBIL PENTRU P4

Cel mai performant companion pentru noile procesoare Pentium 4

ODATĂ CU LANSAREA DE CĂTRE SIS A chipset-ului SiS655, Intel s-a văzut în situația de a-i fi amenințată poziția de lider al performanței pentru platforma Pentium 4, poziție deținută prin chipset-ul Granite Bay. Pentru a remedia această situație, Intel a lansat simultan procesorul Pentium 4 la 3GHz cu frecvența de bus de 800MHz și chipset-ul Canterwood, pentru a suporta acest procesor. I875P, cunoscut sub numele de Canterwood, aduce suport pentru memorie dual-channel DDR400, care oferă o lățime de bandă de 6.4GB/s, pentru a sprijini

creșterea cu 50% a FSB-ului noului procesor. Astfel, lățimea de bandă este egală cu cea oferită de memoria DDR400 în dual-channel.

Noutățile aduse de Intel nu se opresc aici, la nivelul southbridge-ului fiind aduse foarte multe modificări. Acestea vizează înglobarea a cât mai multor facilități pentru a face chipset-ul mai atractiv. Pentru a beneficia de Serial ATA producătorii de plăci de bază nu mai trebuie să apeleze la chip-uri suplimentare, această facilități fiind inclusă în southbridge. Pentru o și mai mare integrabilitate Intel oferă versiunea

ICH5-R a southbridge-ului cu controller Serial ATA RAID. Pentru conectivitate este integrat suportul pentru un maxim de opt porturi USB2.0.

O altă noutate adusă de Intel este PAT (Performance Acceleration Technology) ce îmbunătățește accesul la memorie în momentul în care folosim memorie DDR400 cuplată cu un procesor cu FSB la 800MHz. Pentru a putea fi folosit în serverele monoprocesor, Intel Canterwood este dotat cu ECC (Error Checking and Correction) pentru memorie.

Pentru a ușura traficul dintre southbridge și northbridge Intel a patentat tehnologia Communications Streaming Architecture care permite conectarea chip-urilor Gigabit Ethernet direct la northbridge-ul plăcii de bază. Astfel, scad și latențele și ocuparea procesorului.

Varianta cu controller RAID a lui Intel Canterwood va costa 53\$ pentru comenzi de peste 1000 de bucăți, lucru care va ridica prețul unei plăci de bază în jurul valorii de 150\$, pentru varianta cu controller Gigabit Ethernet prețul putând sări peste 200\$. Odată cu lansarea procesoarelor cu frecvențe de 2.4, 2.6 și 2.8GHz, cu prețuri accesibile, Intel intenționează să livreze cât mai puține chipset-uri de generație veche pentru a accelera trecerea la FSB-ul de 800MHz.

Tabel comparativ al chipset-urilor Intel

	Intel 875P	Intel 865PE	Intel 845PE
Procesoare suportate	Pentium 4	Pentium 4, Celeron	Pentium 4, Celeron
Frecvență FSB	800/533MHz	800/533/400MHz	800/533/400MHz
Suport Hyper-Threading	+	-	+
Intel Performance Acceleration	+	-	-
Dual-channel	+	+	-
DIMM-uri per canal/ Memorie maximă	2 DIMMs per canal 4GB	2 DIMMs per canal 4GB	2 DIMMs per canal 2GB
Suport ECC	+	-	-
Rată transfer AGP	AGP 8X	AGP 8X	AGP 4X
Port CSA pentru Gigabit Ethernet	+	+	-
IDE	UDMA66/100	UDMA66/100	UDMA66/100
Serial ATA	2xSATA150	2xSATA150	-
USB ports	8 USB 2.0 ports	8 USB 2.0 ports	6 USB 2.0 ports
AC'97	+	+	+

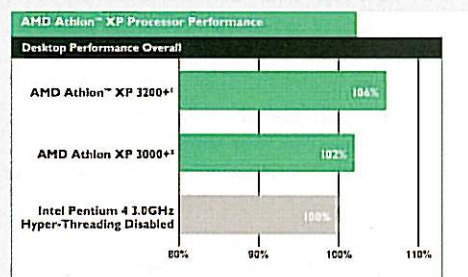
AMD Barton 3200+

FSB400 PENTRU AMD

Athlon XP se sincronizează cu memoria DDR400

ÎN CURSA PENTRU LANSAREA CELUI MAI RAPID procesor desktop, anul acesta AMD și Intel au aruncat în luptă arme puternice. AMD Barton a fost răspunsul la tehnologia Hyper-Threading a lui Intel. Dublarea cantității de memorie cache level 2 a contracarat cele două procesoare virtuale ale lui Intel Pentium 4 3.06GHz. Intel nu a stat nici el cu mâinile în sân, lansând de curând procesorul la 3GHz, care prezintă o creștere cu 50% a FSB-ului de la 533MHz la 800MHz.

Acest lucru a făcut ca AMD să își lanseze pe data de 13 mai procesorul Barton 3200+, ce oferă o frecvență reală de funcționare de 2200MHz. Noutatea este însă FSB-ul său, care acum este de 400MHz. Lățimea de bandă oferită de procesor este astfel de 3.2GB/s, egală cu cea a memoriei DDR400. Dacă acest procesor este folosit în



platforme dual-channel lățimea de bandă a memoriei ajunge la 6.4GB/s. Pentru noul procesor NVIDIA a lansat o revizie a actualului chipset nForce2 numită nForce2 Ultra 400. Pe piață există deja plăci de bază cu acest chipset de la producători precum Abit, ASUS și Epox. NVIDIA nForce2 Ultra 400 nu este singurul chip care suportă noul FSB la 400MHz deoarece SiS a

anunțat chipset-ul SiS748, iar VIA a anunțat KT400A. Singura diferență este că acestea din urmă nu sunt disponibile pe piață.

Odată cu lansarea noului procesor, AMD a publicat și rezultatele acestuia comparate cu Pentium 4 la 3GHz pe o platformă Canterwood. Conform acestor rezultate Barton 3200+ are un avans de 6%. Replicile nu au întârziat să apară. Principalele lucruri care au fost atacate se referă la plăcile de bază folosite în test: acestea au fost Intel D875PBZ pentru Pentium 4 la 3GHz respectiv ASUS A7N8X 2.0 pentru AMD Barton 3200+. Astfel, platforma AMD a beneficiat de o placă de bază mult mai performantă decât platforma Intel. Un alt punct fierbinte l-a constituit dezactivarea Hyper-Threading-ului pentru procesorul de la Intel. AMD a replicat spunând că în testele lor activarea acestei opțiuni ducea la scăderi semnificative de performanță. Până și graficul performanței publicat de AMD a fost atacat, deoarece acesta începea de la 80%, făcând ca diferența de 6% să pară mult mai mare. Migrația către FSB-ul la 400MHz aduce un plus de performanță semnificativ, punându-se întrebarea de ce AMD face așa de târziu acest pas.

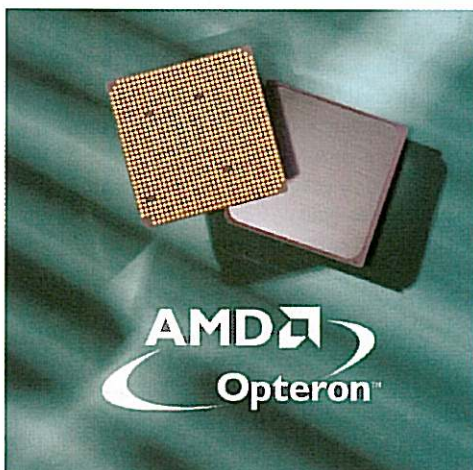
AMD Opteron

TAIFUN PE PIATA SERVERELOR

AMD a luat decizia de a realiza un procesor capabil să ruleze aplicații atât pe 64 biți cât și pe 32 biți. Acest procesor reprezintă un pas important în migrarea la aplicații pe 64 biți.

PRIMUL PROCESOR PE 64 BIȚI DE LA AMD

poartă numele Opteron și este destinat stațiilor și serverelor. Poate rula și aplicații pe 32 biți și este disponibil în 3 variante: seria 100 (1 way server pentru sisteme cu 1 procesor), seria 200 (1-2 way server pentru sisteme cu 1-2 procesoare) și seria 800 (1-8 way server pentru sisteme cu 1-8 procesoare). În viitorul apropiat, AMD va lansa pentru desktop-uri procesorul



Cele mai performante chipseturi grafice

Specificații	Opteron	Xeon	Xeon MP	Itanium II	Athlon MP
Frecvență	1.4-1.8GHz	2-3.06GHz	1.4-2GHz	1GHz	1.6-2.213GHz
Tehnologia de fabricație (μm)	0.13	0.13	0.13	0.18	0.13
Tranzistori (milioane)	105.9	55	108	221	37.5
Mărimea pastilă (mm ²)	193	131	N/A	464	80
Sistem multiprocesor	2-8 (maxim 32)	2	2-8 (maxim 32)	2-8 (maxim 64)	2
Memorie maximă accesibilă	1024GB flat (40 bit)	64GB PSE (36 bit)	64GB PSE (36 bit)	1024 TB (50 bit)	4GB
Spațiu Virtual maxim	256 TB (48 bit)	4GB	4GB	1024000 TB (60bit)	4GB
L2-cache	1MB / 128 bit	512KB / 256 bit	512KB / 256 bit	256KB / 256 bit	256KB / 64 bit
L3-cache	-	-	1-2MB	3MB	-
Configurația memoriei	2xDDR333	2xDDR266	2xDDR200/266	4xDDR266	DDR266
Lățime maximă de bandă	5.4GB/s	4.2GB/s	3.2GB/s	6.4GB/s	2.1GB/s

Athlon64 ce se va deosebi de Opteron prin mărimea cache-ului și prin numărul de legături HyperTransport. Din cauză că până acum procesoarele au păstrat arhitectura X86 de împărțire a BUS-ului, sistemele multiprocesor erau foarte mult încetinite de lățimea mică de bandă ce îi revenea fiecărui procesor. De această problemă de scalabilitate suferă și procesoarele Intel Xeon ce nu reușesc să mărească foarte mult

performanțele odată cu creșterea numărului de procesoare în sistem. Deoarece Opteron folosește o arhitectură bazată pe legături HyperTransport pentru fiecare procesor și are integrat un controller de memorie (NUMA - Non Unified Memory Architecture), AMD a reușit să ocolească aceste probleme. Din tabel puteți analiza diferențele tehnice dintre cele mai importante soluții pentru piața serverelor.

PlayStation Portable

WALKMAN-UL SECOLULUI XXI?

Sony a anunțat o viitoare consolă portabilă ale cărei utilizări nu se limitează la jocuri ci acoperă o arie mai largă a divertismentului electronic.

PÂNĂ ACUM DOMENIUL CONSOLELOR PORTABILE a fost aproape în exclusivitate apanajul celor de la Nintendo, compania japoneză reușind datorită acestui fapt să treacă relativ ușor peste vânzările sub așteptări ale consolei GameCube, depășită la mare distanță de PlayStation2 și în ultima perioadă chiar și de XBOX. Această dominație nu avea cum să rămână mult timp necontestată și s-a dovedit în ultima perioadă că toate marile companii au planuri pentru acest surprinzător de mare segment de piață. Mai întâi Nokia a anunțat N-Gage, o combinație de telefon mobil și consolă portabilă cu un preț peste cel al unei console normale (299 \$), iar Tapewave pregătește Helix, ce poate fi utilizat atât ca PDA cât și ca suport pentru jocuri.

În cadrul târgului E3, Sony și-a făcut publică intenția de a pătrunde pe această piață cu o consolă portabilă denumită simplu: PlayStation Portable. Aceasta va folosi un nou tip de disc optic, UMD (Universal Media Disc), cu o capacitate de 1.8 Gb și protecție sporită împotriva pirateriei. PSP va avea un ecran TFT de



480x272 pixeli și un chipset grafic puternic, capabil să folosească atât clasicile poligoane cât și suprafețe curbe (NURBS). Pentru a se putea conecta la alte dispozitive, PSP va avea un port USB 2.0. Ca și la celelalte portabile nou-anunțate, jocurile vor reprezenta doar una dintre modalitățile de a utiliza PSP, deși detalii despre celelalte facilități ale sale (printre care se pare și vizionarea de filme) nu există încă.

PSP mai are destul de mult până la apariția pe piață ce va avea probabil loc anul viitor și nu a fost încă dat publicității nici măcar un preț estimativ. Asta nu l-a împiedicat pe Ken Kutaragi, CEO Sony Computer Entertainment, să compare impactul viitoarei portabile cu cel pe care l-a avut walkman-ul.

PCI Express

SLOTUL CARE INLOCUIESTE TOT

În viitorul apropiat nu vor mai exista scăderi de performanță din cauza lățimii limitate a BUS-ului. Soluția o vom putea întâlni de anul viitor pe plăcile noastre de bază.

ÎNCEPÂND CU ISA ȘI CONTINUÂND CU EISA, VL BUS, PCI, PCI-X performanțele magistralelor s-au dublat la fiecare 3 ani. Însă ritmul de creștere a fost mai mare în cazul procesoarelor, ducând la probleme de transfer a datelor cauzate de o lățime de bandă insuficientă. De 10 ani slotul PCI este prezent în calculatoarele noastre și se simte nevoia unei schimbări radicale deoarece în următorii ani procesoarele vor atinge frecvențe de peste 5GHz iar plăcile grafice vor cere din ce în ce mai multă lățime de bandă. Piața serverelor a adoptat soluția PCI-X ce a ajuns de curând la versiunea 2.0, oferind în acest moment o lățime de bandă de până la 4.3GB/s (comparativ cu PCI ce oferă un transfer de până la 1.1GB/s).

URMAȘUL SLOTULUI PCI

La inițiativa Intel a luat ființă un proiect menit să elaboreze un succesor pentru PCI. La început tehnologia a purtat numele de 3GIO și după numai 6 luni o serie de firme puternice s-au alăturat acestui proiect. În aprilie 2002 au fost stabilite specificațiile preliminare iar tehnologia 3GIO și-a schimbat numele în PCI Express. Foarte mulți specialiști au atras atenția asupra numelui foarte asemănător cu tehnologia PCI-X destinată

serverelor, dar nimic nu a fost schimbat și nici în viitor nu se va schimba ceva în acest sens.

NOI TEHNOLOGII

În iulie 2002 consiliul director al PCI-SIG (PCI Special Interest Group) a aprobat versiunea 1.0 a specificațiilor PCI Express. Arhitectura PCI Express va permite un transfer de până la 10GB/s, transfer maxim pe pin, PnP, compatibilitate software cu tehnologia PCI, capabilități de management al consumului electric. Nu putem trece cu vederea posibilitatea de a monta o placă în slotul PCI Express fără să fim nevoiți să oprim calculatorul și faptul că nu va mai fi un bus cu transfer paralel prin care toate datele circulă la o viteză presetată. PCI Express va fi serial, cu benzi individuale de comunicație, fiecare bandă fiind alcătuită din linii de date bidirecționale. Teoretic, fiecare bandă ar trebui să fie capabilă de un transfer de 2.5GB/s în ambele direcții. PCI Express este construit astfel încât să suporte upgrade. Prin această tehnologie producătorii de plăci de bază pot atașa mai multe benzi astfel încât lățimea de bandă disponibilă să crească în funcție de necesitățile momentului sau a destinației slotului (de exemplu mărirea transferului pentru slotul

destinat plăcii grafice). Deoarece datele nu vor mai trece printr-un bus comun (fiecare bandă comunică separat între 2 puncte), se vor elimina situațiile de supra-aglomerare a comunicației (problemă cunoscută sub numele de PCI bottleneck).

Deoarece în conectarea PCI Express se folosesc doar patru circuite (pentru o bandă) în loc de 32 în cazul PCI, costurile destinate realizării de plăci de bază vor fi mai mici.

Aceste specificații sunt foarte interesante și promit schimbări importante în structura internă a calculatoarelor. Chiar dacă pare foarte greu de înlocuit, portul AGP din cauza numeroaselor plăci video existente pe piață, să nu uităm forța de convingere a gigantului Intel care a reușit de foarte multe ori să-și impună cu multă ușurință propriile standarde. Iar dacă ținem cont de firmele care sunt alături de Intel în acest proiect (cum ar fi AMD, Compaq, HP, IBM, Microsoft, Phoenix, ServerWorks and Texas Instruments) nu vom mai avea nici o îndoială de reușita tehnologiei PCI Express.

Primele plăci de bază cu sloturi PCI Express sunt așteptate să fie lansate la sfârșitul acestui an. Pentru început plăcile vor avea și sloturi PCI pentru o trecere facilă pentru cumpărătorii la noua tehnologie (la fel cum au coexistat în trecut sloturile ISA cu PCI). În timp, PCI Express va înlocui total sloturile PCI și AGP.

Descrierea sloturilor existente / foste

1984	ISA	Industry Standard Architecture	A fost dezvoltat inițial pentru calculatoarele 8088.
1988	EISA	Extended Industry Standard Architecture	Este în esență un port ISA extins și a fost utilizat pentru calculatoarele 80286 până la 80486.
1992	VLB VL-BUS VESA Local Bus	Video Electronics Standards Association	Mai lung cu 4 inch decât ISA, VL-BUS era pe 32 biți. Conceptul a fost foarte repede abandonat deoarece majoritatea producătorilor au ales standardul PCI.
1993	PCI	Peripheral Component Interconnect	A fost proiectat de Intel și oferă capabilități PnP. PCI rulează la 33MHz și poate împărți adresele IRQ eliminând astfel problema cauzată de numărul limitat de IRQ dintr-un calculator.
1994	Tehnologia PnP	Tehnologie dezvoltată de Intel. A fost urmată în 1999 de UPnP (Universal Plug and Play)	Tehnologia prin care calculatorul caută schimbări în configurația sa la fiecare inițializare. Când o schimbare este depistată componenta este automat configurată (IRQ, DMA și adresa de memorie).
1996 - 1999	AMR ACR CNR	Audio Modem Riser - Advanced Communications Riser - Communications Network Riser	O soluție destinată calculatoarelor entry-level. Se folosesc plăci speciale ce nu suportă funcția PnP și utilizează software pentru a emula anumite funcții hardware.
1997	AGP	Accelerated Graphics Port	Port special creat pentru acceleratoarele grafice 3D.
2002	PCI-X 2.0	PCI eXtended	PCI-X 2.0 este o nouă versiune de PCI dezvoltată de IBM, HP și Compaq. PCI-X 533 oferă o lățime de bandă de până la 4.3GB pe secundă, de 32 de ori mai rapid decât prima generație de PCI. De menționat este compatibilitatea completă hardware și software cu PCI.
2004	PCI Express	Preconizat să apară anul viitor	Permite o comunicare directă printr-o legătură dedicată. În acest fel dispăre nevoia de împărțire a lățimii de bandă.

Proiectam calculatoare!

MARIO
SOFT



www.mariosoft.ro
tel 312 67 26
312 67 33

FingerWorks TouchStream&iGesture Pad

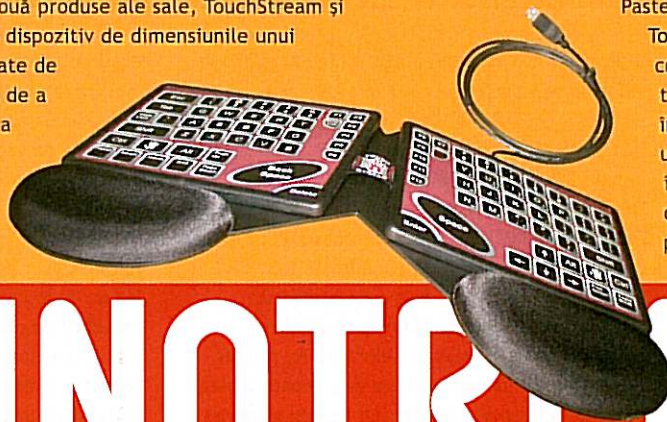
UN GEST FACE MAI MULT DECAT 1000 DE CUVINTE?

► Care este cel mai comun gest pe care il arată cineva calculatorului? Unii ar putea spune că cel cu degetul mijlociu ridicat, atunci când ai nervi, în timp ce alții ar susține că o palmă poate face minuni uneori. Dar compania FingerWorks încearcă să schimbe prejudecățile privind recunoașterea gesturilor, cu cele două produse ale sale, TouchStream și iGesture Pad. iGesture Pad este un dispozitiv de dimensiunile unui mousepad obișnuit, cu funcționalitate de touchpad și în plus cu posibilitatea de a recunoaște diverse gesturi. Pentru a deschide un fișier, utilizatorul ține toate degetele de la o mână pe suprafața sensibilă și rotește mâna ca și cum ar încerca să

scoată capacul unui borcan. Pentru comanda Cut, degetele se strâng laolaltă ca și cum ați vrea să apucați mălai de pe masă. Pentru paste, ele se răsfiră brusc ca și cum ați avea apă pe ele și ați vrea să stropiți pe cineva.

Dispozitivul suportă comenzi gen Point, Click, Right Click, Cut, Paste, Zoom In, Zoom Out, Undo, Open, Save, Exit, etc.

Touch Stream folosește aceeași tehnologie, doar că o combină cu o tastatură de 84 de taste tip laptop, cu taste ZeroForce și aceeași suprafață sensibilă ca și în cazul iGesture Pad. Ambele dispozitive suportă un GameMode care, deși mai greu de învățat la început, suportă operații și mai complexe. De la contabili cu mâini înțepenite până la gameri pasionați, ele își pot găsi cu siguranță o utilitate.



TEHNOTREND

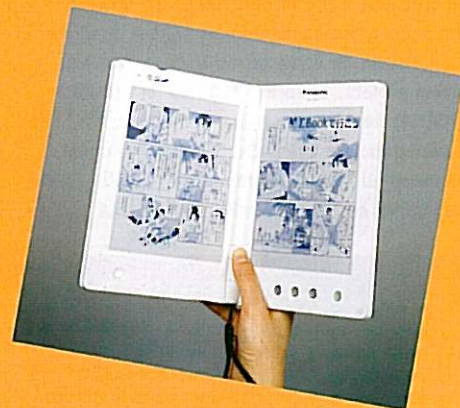
vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Panasonic Sigma Book

CARTILE VIITORULUI

► Matsushita Electric Inc. și Panasonic plănuiesc lucruri mari pentru pasionații de lectură. Intitulat Sigma Book, dispozitivul din imagine este o carte electronică ce arată identic cu o carte normală. Două ecrane de rezoluție mare (1024x768), alb negru, situate față în față, vă vor

da același sentiment cu citirea unui roman obișnuit. Cartea va avea un sistem "instant on", ceea ce înseamnă că nu va mai trebui să așteptați să se inițializeze. În ciuda ecranului cu rezoluție mare, cartea va consuma foarte puțin. Panasonic afirmă că trei baterii AA vă vor ajunge pentru 6 luni de utilizare sau 10.000 de afișări de pagini.



Eyetop

MULTIMEDIA DOAR PENTRU OCHII TAI

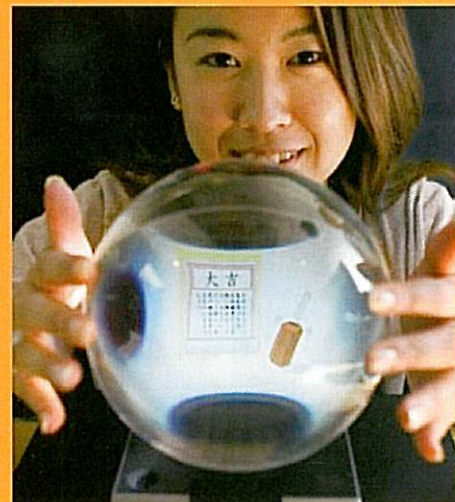


► Eyetop, de la compania cu același nume, este un ecran LCD virtual construit într-o pereche de ochelari. Conectați la ei un PDA, un laptop sau o cameră video și veți vedea ceea ce poate fi descris ca un display de dimensiuni mari suprapus în câmpul vostru vizual. Imaginea poate fi văzută doar de voi, restul lumii văzând doar o persoană cu ochelari cool (discutabil). Ecranul are dimensiuni fizice de jumătate de inch, dar imaginea creată este mult mai mare. Rămâne de văzut câți vor fi dispuși să plătească 700\$ pentru privilegiul de a viziona filme sexy (să zicem) în mijlocul mulțimii, fără ca nimeni să nu își dea seama ce se petrece.

Hitachi

MAGIE SAU TEHNOLOGIE

► Hitachi a prezentat un prototip de monitor care ne trimite cu gândul la sferile de cristal cu care vrăjitoarele din filme încercau să prevadă viitorul sau să își localizeze inamicii. Construit dintr-un plastic acrilic, monitorul stă deasupra unui PC special, care proiectează imaginea în interior. Dispozitivul se folosește ținând ambele mâini pe suprafața sferei și suflând ușor către ea. Pare de domeniul basmului? Hitachi susține că monitorul va începe să fie produs în serie peste 3 ani de zile.



MAXview

prospetimea culorilor digitale



Maxview L500

15" TFT Active Matrix
Timp de raspuns: 30ms
Stralucire: 250 cd/m²
Contrast: 350:1
Rezolutie maxima: 1280x1024
3 ani garantie

Maxview P776

17" CRT PureFlat
Dimensiunea punctului: 0.25
Tub Mitsubishi Diamontron
Banda video: 120 MHz
Rezolutie maxima: 1280x1024
3 ani garantie



 **DISTRIBUTION**

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

REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

LANSARE WINDOWS SERVER ȘI VISUAL STUDIO.NET 2003

În cadrul unei conferințe de presă organizată la Romexpo pe 19 mai 2003, Microsoft România a anunțat disponibilitatea Windows Server 2003 și Visual Studio.Net 2003. Domnul Silviu Hotăran, General Manager Microsoft România a declarat: "Windows 2003 Server este un produs de bază din portofoliul Microsoft, un prim rezultat al inițiativei Trustworthy Computing, care va oferi un nivel mai mare de securitate și fiabilitate, permițând, în același timp noi creșteri de productivitate. Cunoaștem așteptările clienților noștri privind

maximizarea investițiilor pe care le-au făcut sau doresc să le facă în tehnologia informației și ne propunem să oferim o rată foarte bună de recuperare a acestei investiții." Evenimentul de lansare s-a bucurat de sprijinul partenerilor Microsoft care au arătat rezultatele colaborării cu Microsoft. HP România și Fujitsu Siemens Computers România au demonstrat performanțele mașinilor pe arhitectură Intel și rezultatele obținute cu Windows 2003 Server și SQL pe 64 biți.

www.microsoft.com/romania



PACHETE SOFTWARE DE LA PINNACLE

Pe data de 23 mai 2003 Flamingo Computers a organizat un eveniment ce a avut loc la sediul său din Otopeni în cadrul căruia a anunțat disponibilitatea în România a 4 noi pachete software de la Pinnacle: Studio MovieBox USB și Studio MovieBox DV - pentru editare video, Clean Plus 4.0 - pentru restaurarea semnalului audio, Edition 5 - pentru editarea și publicarea pe DVD și Cubasis VST 4.0 - studio de muzică.

www.pinnaclesys.com



3M ROMANIA LANSEAZA 3MTM DIGITAL WALL DISPLAY

3M a lansat în România 3MTM Digital Wall Display, ultima generație de soluții de prezentare, pe data de 26 mai, la hotelul Crown Plaza. Prin această soluție se elimină nevoia de dispozitive multiple. Totodată sunt reduse la minim cablajele, zgomotul, spațiul ocupat și costurile de întreținere și instalare/reinstalare a echipamentelor de prezentare. Dispozitivul încorporează următoarele caracteristici tehnice: ecran cu diagonala de 60 inch și o imagine cu aspect de 4:3

perfect adaptat nevoilor de prezentare; conectivitate totală pentru computer, video și DVD; tehnologia patentată de 3M Vikuiti Light Enhancement pentru o imagine extrem de clară și luminoasă; ecran intocuibil, aproximativ 40 Kg greutate, telecomandă; sistem audio propriu de 18 Watt integrat; proiector multimedia încorporat în brațul mobil cu o luminozitate de aproximativ 2000 de ANSI lumeni.

www.3m.com/ro





MAGAZIN DIVERTA ÎN RAMNICU VALCEA

Diverta, parte a grupului RTC, anunță deschiderea la începutul lunii mai a primului magazin din orașul Râmnicu Vâlcea, situat în Bd. Nicolae Bălcescu nr.10. Deschiderea magazinului Diverta în Râmnicu Vâlcea face parte din campania de extindere la nivel național a lanțului retail propriu. Magazinul Diverta din Râmnicu Vâlcea este amplasat pe două nivele, având în ofertă peste 15000 repere ce acoperă cele cinci game principale de produse distribuite de grupul Diverta: IT, carte, muzică, GSM și papetărie.

www.dol.ro

HITACHI GLOBAL STORAGE TECHNOLOGIES

Hotelul Hilton, sala regina Maria a găzduit pe data de 22 mai 2003 primul seminar Hitachi Global Storage Technologies organizat în România. S-au prezentat noile coduri și tehnologii rezultate din acordul de fuziune dintre divizia de harddisk-uri IBM și Hitachi. Fuziunea a fost

anunțată la sfârșitul anului trecut iar compania nou rezultată poartă numele Hitachi Global Storage Technologies. Prezentarea a fost susținută de domnul David Grant - Customer Support Engineer, Hitachi Global Storage Technologies Europe Ltd.

www.asbis.ro

ALLIED TELESYN SI-A ANUNȚAT REZULTATELE FINANCIARE

Pe data de 20 mai la World Trade Center, Allied Telesyn și-a anunțat rezultatele financiare pe anul 2002 și strategia pentru anul 2003 în cadrul unei conferințe de presă. Takayoshi Oshima, CEO & President Allied Telesyn K.K. a prezentat și modul în care Allied Telesyn se va implica în susținerea inițiativelor propuse de parteneri și clienți locali, inițiative menite să accelereze dezvoltarea societății și infrastructurii informaționale în România.

www.alliedtelesyn.com



PRODUSE SIMPLETECH PRIN LRMARKETING

În magazinul Music Megastore, pe data de 15 aprilie 2003, a avut loc lansarea oficială a produselor SimpleTech prin LRmarketing. SimpleTech este unul din cei mai importanți producători de carduri de memorie pe plan mondial. Produsele SimpleTech se adresează atât consumatorilor industriali cât și consumatorilor finali. LRmarketing împreună cu SimpleTech lansează Bonzai - mini drive-ul USB - o metodă foarte simplă de stocare, transfer și transport a fișierelor. Oferta de produse SimpleTech conține acum una din cele mai vaste game de medii de stocare

flash: carduri Compact Flash, carduri Smart Media, carduri MultiMedia, carduri SecureDigital precum și accesoriile acestora. Tehnologia flash se potrivește perfect dinamicii pieței aparatului electronic ce include camerele digitale, playerele MP3, telefoanele celulare, mini computere, precum și alte aparate. Evenimentul a fost marcat de participarea reprezentantei firmei SimpleTech, doamna Margaret Tankhim, Regional Sales Manager, Central - Eastern Europe, Balkans, Russia.

<http://www.lrmarketing.ro/simpletech>



hardware

- 020 **Ultima oră**
Noutățile care merită toată atenția
- 024 **Feature**
O introducere în rețelele fără fir
- 026 **Test comparativ - plăci video**
Soluțiile NVIDIA și ATI în eterna competiție
- 038 **Test comparativ - coolere**
Cum să-ți menții procesorul la o temperatură optimă
- 048 **Versus**
Cu 746FX SiS atacă platforma AMD
- 052 **Laborator**
De la plăci de bază și plăci video la camere foto digitale
- 064 **Hard mail**
Te ajutăm să scapi de problemele tehnice
- 066 **Topuri**
Locul unde poți alege un produs cu adevărat de top

ABIT IC7-G



Noul val de procesoare Intel Pentium 4 cu frecvența de bus de 800MHz sunt excelent puse în valoare de Abit IC7-G care prin nivelul ridicat de performanță și dotările excelente primește titlul de "Produsul lunii".

FUJIFILM FINEPIX F602 ZOOM



Dotările foarte bune și calitatea fotografiilor au adus camerei FujiFilm FinePix F602 Zoom titlul de "Produsul lunii".



Liviu Marica

CE POTI FACE PENTRU PUNCTE?

Luna aceasta ne-au surprins conflictele legate de programele de benchmark

Programele de benchmark au apărut cu mult timp în urmă cu scopul de a evalua diferența de performanță dintre componentele hardware. Deoarece toată presa IT folosește programe de benchmark pentru testarea componentelor, utilizatorii au început să acorde din ce în ce mai multă importanță acestor pachete software și să achiziționeze componente în funcție de rezultatele obținute în aceste teste. S-a ajuns în acest fel la o luptă continuă pentru cât mai multe puncte obținute în diverse programe de benchmark, lucru bun pentru toți utilizatorii. Din păcate nu toți jucătorii sunt fair-play, recurgând la metode mai puțin cinstitute.

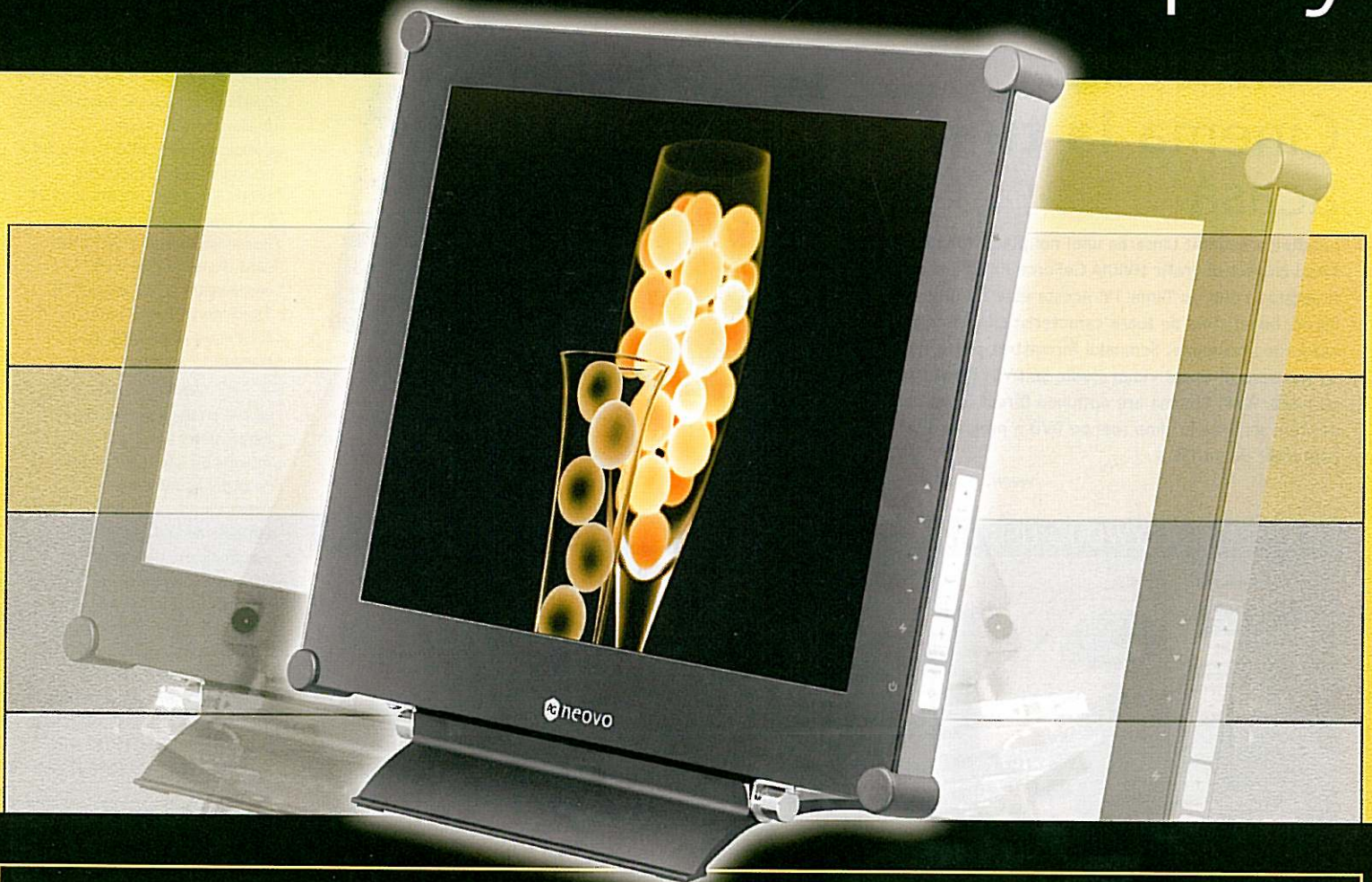
Pentru început putem menționa cum a realizat AMD sistemul de benchmark și modul de prezentare al rezultatelor pentru Athlon XP3200+. În primul rând este surprinzătoare compararea procesorului AMD cu Pentium 4 la 3.0GHz, procesorul Intel având opțiunea Hyper-Threading dezactivată. După un timp au apărut în grafic și rezultatele cu Hyper-Threading activat, dar mai mici cu 3% decât în cazul dezactivării (surprinzător pentru noi toți). În al doilea rând, nu se poate trece cu vederea sistemul de testare: placa de bază folosită pentru procesorul Intel este una slabă din punct de vedere al performanțelor (Intel D875PBZ) în schimb ce AMD a folosit pentru procesoarele sale o placă rapidă: Asus A7N8X (revizia 1.04).

Un alt caz care ne-a atras atenția a fost lansarea noului Detonator FX pentru plăcile GeForce FX. După ce am fost impresionați de rezultatele bune (lăudând munca inginerilor NVIDIA pentru optimizarea driverilor), am aflat cu surprindere, de pe site-ul ExtremeTech, că Detonator FX folosește o tehnică prin care se mărește artificial rezultatul obținut în 3D Mark

2003. Răspunsul companiei FutureMark (compania care a realizat 3DMark 2003) a venit rapid prin intermediul unui comunicat de presă prin care se anunța lansarea unui patch ce elimină metodele de detecție din Detonator FX. Deoarece neîncrederea plutea și asupra driverilor Catalyst, ATI s-a simțit datoră cu o explicație prin care anunța eliminarea din versiunea viitoare a optimizării ce consta în schimbarea succesiunii instrucțiunilor față de cea din shaderle FutureMark. Asta chiar dacă ATI consideră că această optimizare respectă specificațiile FutureMark. Nu aceeași reacție au avut-o reprezentanții NVIDIA ce au susținut că FutureMark încearcă să discrediteze produsele NVIDIA prin crearea unor scenarii fanteziste.

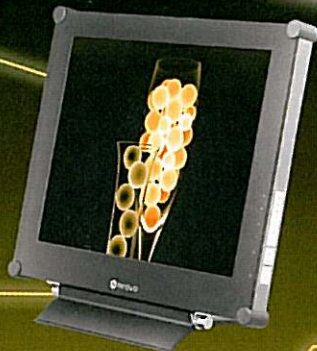
MSI a încercat ceva mai surprinzător: overclocking fără ca utilizatorul să bănuiască ceva. Site-ul Tom's Hardware a descoperit acest procedeu în timpul testării plăcii de bază MSI 865 Neo 2 ce a obținut rezultate mult mai mari decât era normal. Prin intermediul unui software special, redactorii site-ului au aflat cu surprindere că placa de bază MSI mărea valoarea FSB-ului în timpul testelor. Această tehnologie nu este documentată nici în manualul plăcii nici pe site-ul MSI. Mai mult: nici nu se poate dezactiva din BIOS. Răspunsul a venit rapid dar total neconvingător. MSI a afirmat că este vorba despre o tehnologie nouă ("dynamic overclocking"), va fi vizibilă în BIOS-ul următoarelor plăci de bază și nu a fost anunțată oficial deoarece trebuia patentată. Oare cine plătește dacă procesorul sau altă componentă se defectează din cauza acestui procedeu, ținând cont că utilizatorul nu este informat despre această facilități?

A Different Class Of Display



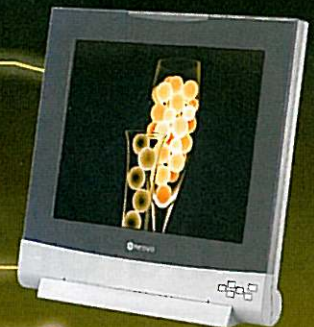
NEOVO seria X

Mărime	15"/17"
Tehnologie	NeoV
Tip semnal	Analog, Video
Luminozitate	350cd/m ²
Contrast	500:1
Unghi vedere	(O/V) 160° / 160° (Minim)
Rezoluție	1024x768 / 1280 x 1024
Timp de răspuns	15ms / 10ms *



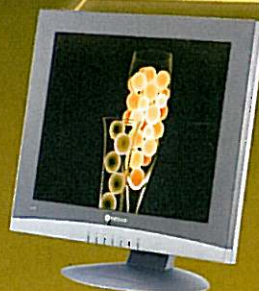
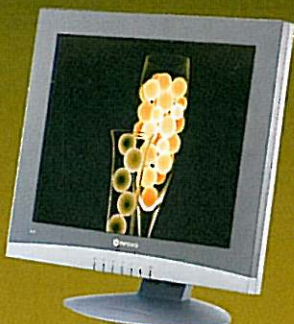
NEOVO seria S

Mărime	15"/17"/18"/19"
Tehnologie	NeoV
Tip semnal	Analog, Video, Digital
Luminozitate	250cd/m ²
Contrast	500:1
Unghi vedere	(O/V) 170° / 170° (Minim)
Rezoluție	1024x768 / 1280 x 1024
Timp răspuns	15ms / 10ms *



NEOVO F- 17

Mărime ecran	17"
Culori disponibile	Negru / Argintiu / Alb
Luminozitate	250cd/m ²
Contrast	400:1
Unghi vedere	(O/V) 160° / 130° (Minim)
Rezoluție	1280 x 1024
Timp de răspuns	25ms / 10ms
S-Video	(modelul F-317)
Boxe	(modelul F-317)



NEOVO F- 15

Mărime ecran	15"	Rezoluție	1024 x 768
Culori disponibile	Negru / Argintiu / Alb	Timp de răspuns	25ms / 10ms
Luminozitate	250cd/m ²	S-Video	(modelul F-315)
Contrast	350:1	Boxe	(modelul F-315)
Unghi vedere	(O/V) 130° / 100° (Minim)		

SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT

Str. Pușkin 18, București 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro www.skin.ro

* Caracteristicile pot varia între modelele 15"/17"/18"/19"

ULTIMA ORA

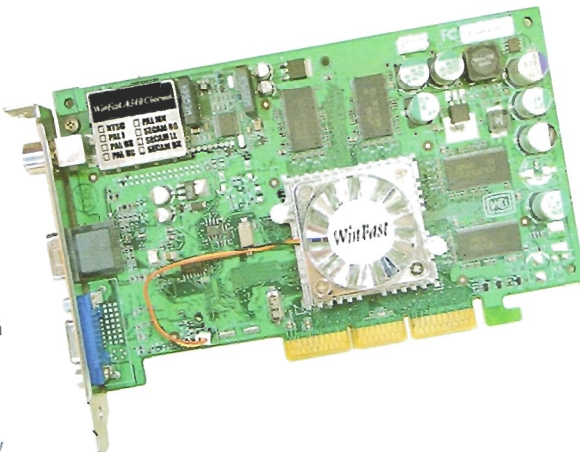
NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

LEADTEK A340 CINEMA

Cinema la tine acasă

Leadtek a anunțat lansarea unei noi plăci video care va folosi chipset-ul grafic NVIDIA GeForce FX5200 și care va fi dotată în plus cu Tuner TV. Acesta este un Tuner TV clasic, beneficiind de toate caracteristicile pe care acesta le presupune. Semnalul înregistrat poate fi editat cu software-ul Ulead Video studio SE DVD, livrat împreună cu placa. A340 Cinema are opțiunea Direct Burn, care permite scrierea în timp real pe DVD a programelor capturate de pe TV.

www.leadtek.com.tw



Pe scurt

Computex amânat în Septembrie
Organizatorii expoziției
Computex Taipei 2003 au anunțat
programarea evenimentului
pentru perioada cuprinsă între 22
și 26 septembrie. Evenimentul
fusesse inițial amânat datorită
SARS. Pentru a 23-a oară
evenimentul se va desfășura la
Taipei World Trade Center. În
total vor fi peste 2800 de
standuri.

www.computex.com.tw

MSI va produce notebook-uri
Producătorul MSI și-a anunțat
intenția de a intra pe piața
notebook-urilor. Primele
notebook-uri vor folosi tehnologii
obținute de la partenerul LG
Electronics cu care detine o
fabrică de producție. MSI detine
49% iar LG Electronics 51% din
fabrică. Decizia de a produce
notebook-uri vine ca urmare a
exemplului Shuttle care își
rotunjește veniturile prin
vinderea de miniPC-uri. Pe piața
notebook-urilor au intrat și alți
mari producători precum ASUS și
ECS.

www.msi.com.tw

Noi procesoare Celeron
Intel a început deja să livreze
câte clienți procesoarele
Celeron la 2.5GHz și 2.6GHz care
vor fi anunțate oficial abia la
sfârșitul lunii iunie. Prețul pentru
comenzi de peste 1000 de bucăți
va fi de 89\$ pentru varianta la
2.5GHz, respectiv 102\$ pentru
cea la 2.6GHz. Acest lucru va
atrage o scădere de prețuri
pentru variantele la frecvențe
mai mici. Mișcarea Intel va
determina o scădere de prețuri și
din partea producătorului AMD.

www.intel.com

Scăderi de prețuri la
procesoarele AMD
Pe data de 27 mai AMD a anunțat
scăderi de prețuri semnificative
pentru gama sa de procesoare
Athlon XP. Astfel, prețul unui
procesor Barton 2500+ este acum
de 89\$ pentru comenzi de peste
1000 de bucăți.

www.amd.com

DAZZLE HOLLYWOOD USB 2.0



Captură MPEG2 pe USB 2.0

Hollywood USB 2.0, produs de Dazzle, este primul dispozitiv de captură MPEG1 și 2 în timp real, cu intrare DV care se conectează pe portul USB2.0 al calculatorului. Captura video se poate face direct de pe dispozitivele analogice VHS, Video8, S-VHS, Hi8 sau digitale DV/D8. Bundle-ul software este bogat și include programele MovieStar 5, DVD Complete, OnDVD pentru prelucrarea capturilor efectuate de Hollywood USB 2.0.

www.dazzle-europe.com

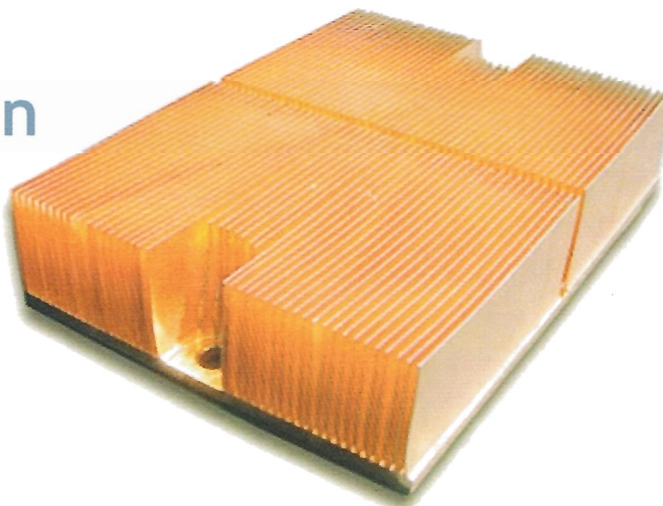
www.multinet.ro

OCZ ELIMINATOR K8

Răcire pasivă pentru Opteron

OCZ Technology a lansat de curând o soluție de răcire pasivă pentru procesoarele AMD Opteron. Eliminator K8 este un radiator confecționat din cupru cu dimensiunile de 100x74x24mm și o greutate totală de 572 grame. Lamele foarte fine ale radiatorului permit disiparea eficientă a căldurii produse de procesor. Dimensiunile lui Eliminator K8 permit instalarea acestuia în serverele de tip 1U.

www.ocztechnology.com



MINOLTA DIMAGE E223

Pentru începătorii în lumea digitală

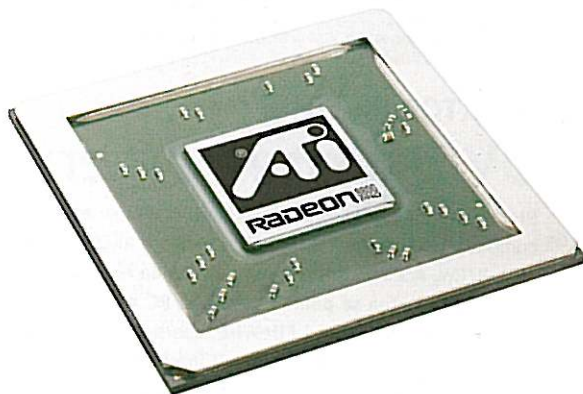
Prin DiMAGE E223 Minolta demonstrează că s-a gândit și la cei care vor să renunțe la camera foto cu film în favoarea aparatelor digitale. Reglajele pentru timpul de expunere, focus, white balance și flash sunt automate oferind utilizatorului cea mai bună alegere. Atât zoom-ul optic cât și cel digital sunt 3X iar CCD-ul este de 2.1

Megapixeli. Camera este dotată cu o memorie internă de 8MB și se pot folosi carduri de memorie SD sau MultiMediaCard. DiMAGE E223 este foarte atractivă pentru doritorii de camere foto de tipul „point and shoot” dar nu va fi acceptată de un profesionist.

www.minoltaeurope.com



ATI RADEON 9800 PRO CU 256MB DDR II implementat și de ATI în Radeon



ATI a lansat o versiune de 256MB a plăcii video Radeon 9800 PRO. Această versiune este mai lungă decât cea cu 128MB datorită spațiului suplimentar ocupat de memoria în plus. Surpriza o reprezintă alegerea memoriilor DDR II în locul celor clasice. Acestea

funcționează la frecvența de 350MHz cu doar 10MHz peste cea a versiunii cu 128MB DDR. Conform declarațiilor ATI, de memoria suplimentară vor beneficia jocurile rulate în rezoluții mari și cu Anti-Aliasing 6X. Prețul comunicat de ATI pentru această variantă este de 499\$.

www.ati.com

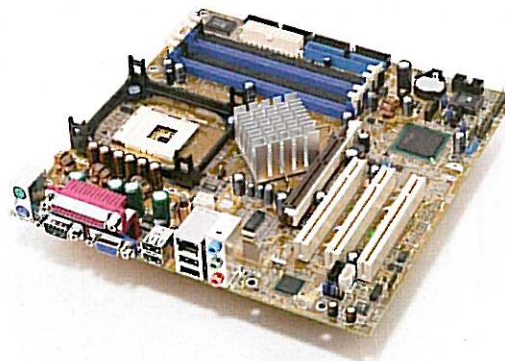
ASUS P4P8X, P4P800, P4P800 Deluxe și P4P800VM

ASUS lansează plăci cu Intel Springdale

Gama de produse ASUS bazate pe chipset-ul Intel Springdale va conține pentru început patru plăci de bază care încorporează toate cele trei variante ale chipset-ului : i865P, i856PE și i865G. Aceste plăci se numesc ASUS P4P8X, P4P800, P4P800 Deluxe și P4P800VM și vor fi dotate cu un conector proprietar ASUS care asigură conectivitate wireless. Pe lângă facilitățile oferite de Springdale, ASUS va adăuga multe din deja cunoscutele sale opțiuni precum Crash-Free BIOS, Q-Fan, MyLOGO etc.

www.asus.com

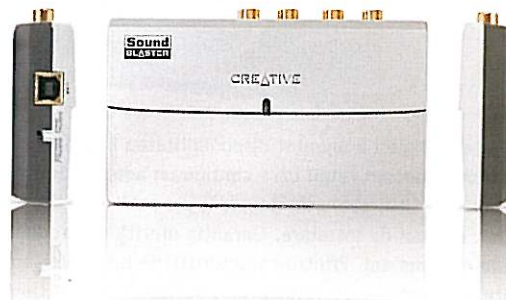
www.romsoft.ro



CREATIVE Sound Blaster MP3+ Sunet stereo de calitate pe USB

Cea mai nouă placă de sunet externă produsă de Creative se numește Sound Blaster MP3+ și se conectează la PC sau laptop prin intermediul portului USB 1.1, fiind compatibil și cu standardul USB 2.0. Printre facilitățile aduse de Sound Blaster MP3+ se numără Bass Boost pentru obținerea unui sunet puternic, Audio Clean-Up pentru reducerea zgomotului de fond din melodii, egalizator cu zece benzi, Smart Volume Management al MP3-urilor, sunet virtual surround și efecte EAX. Prețul acestuia se situează în jurul valorii de 50\$.

www.creative.com



Pe scurt

NVIDIA nForce 2 cu Serial ATA integrat în southbridge NVIDIA plănuiește să lanseze la sfârșitul lunii iunie o nouă versiune de southbridge pentru chipset-ul nForce 2 care aduce conectivitate Serial ATA și Gigabit Lan. Astfel, NVIDIA va avea cel mai dotat southbridge de pe piață. Alte dotări ale lui nForce 2 deja includ Firewire, 6 porturi USB 2.0, ATA133 și encoder Dolby Digital.

www.nvidia.com

Chipset cu grafică integrată compatibilă DirectX 9.0 ATI și-a anunțat intenția de a lansa până la sfârșitul acestui an un chipset de placă de bază cu grafică integrată compatibilă DirectX 9.0. Cel mai probabil acesta va folosi RV350, datorită procesului tehnologic de 0.13 microni, care ușurează integrarea acestuia într-o placă de bază.

www.ati.com

Disc optic de 36GB

Toshiba va produce un disc optic rewritable cu o capacitate de 36GB. Acesta va folosi formatul AOD (Advanced Optical Disk) dezvoltat de NEC Corp. Dimensiunile discului sunt aceleași cu cele ale CD-urilor și DVD-urilor actuale. Atingerea unor capacități de stocare așa mari este posibilă datorită folosirii unui laser albastru care are lungimea de undă mai mică decât cea a laserelor roșii folosite în sistemele actuale.

www.toshiba.com

Micron livrează DDR-III

Primele module de memorie DDR-III au fost livrate, conform declarațiilor Micron, către Nvidia și ATI. Chipurile sunt produse într-un proces tehnologic de 0.11 microni. Principalele avantaje aduse de aceste memorii față de DDR-II constau în viteza mai mare cu până la 50% și consumul mult redus. Momentan chipurile livrate sunt folosite în scop de evaluare, pentru utilizatorul obișnuit ele vor fi disponibile doar în plăci grafice high-end.

www.micron.com

VIA KT600

VIA a lansat pe 13 mai noul chipset KT600 pentru procesoarele AMD Athlon XP cu FSB de 400MHz. KT600 are suport nativ pentru Serial ATA, RAID (modurile 0, 1 și 1+0) și 8 porturi USB 2.0.

www.via.com.tw

Pe scurt

Intel Itanium 2 cu probleme Intel a anunțat că a descoperit o problemă electrică la procesoarele sale Itanium 2 care are ca efect o comportare defectuoasă sau blocarea sistemului. Pot fi afectate de această eroare procesoarele Itanium 2 la 900MHz și 1GHz. Procesoarele defecte pot fi înlocuite gratis de Intel, însă pentru o soluție temporară se recomandă scăderea frecvenței de operare.

www.intel.com

Procesoare AMD falsificate Apariția de procesoare AthlonXP falsificate, bazate pe nucleul Thoroughbred B0, a îndemnat producătorul AMD la luarea de măsuri. Acestea s-au concretizat prin schimbarea modului de împachetare a procesoarelor. Astfel, este îngreunată încercarea de deblocare a multiplicatorului și mărirea tensiunii de alimentare a nucleului.

www.amd.com

Specificațiile RLDRAM II anunțate de Micron și Infineon Infineon Technologies și Micron Technology au anunțat specificațiile complete pentru arhitectura de memorii cu latență redusă RLDRAM II. Arhitectura este optimizată pentru atingerea unei lățimi de bandă maximă de 28.8Gb/s folosind o interfață pe 36 biți. Frecvența de funcționare este de 400MHz. Tensiunea de alimentare este de 1.8V. Modulele de memorie vor fi disponibile în format 144-ball BGA și vor avea dimensiunile de 11mmx18.5mm.

www.micron.com

www.infineon.com

Harddisk-uri de 7200rpm pentru notebook-uri Noua tehnologie dezvoltată de Hitachi, care permite construirea de harddisk-uri cu viteză de rotație de 7200rpm, cu profil îngust pentru instalarea în notebook-uri, se numește Femto. Primul harddisk din serie de numește Hitachi Travelstar 7K60 și are o capacitate de stocare de 60GB. Înălțimea acestuia este de 9.5mm iar timpul de acces este de 10ms.

www.hitachi.com

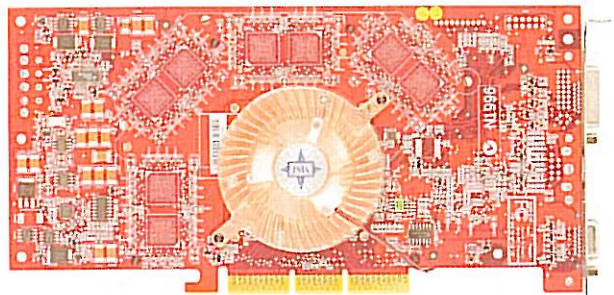
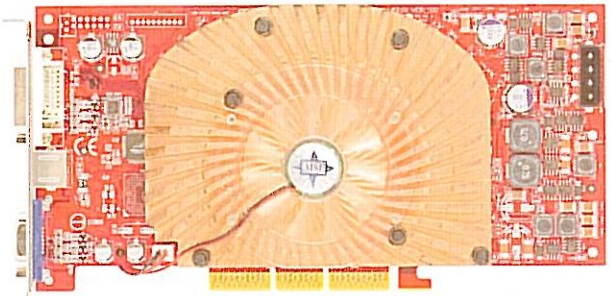
ATI renunță la comercializarea plăcilor video în Europa și Asia ATI a declarat că va renunța la comercializarea plăcilor "Built by ATI" în Europa și Asia, concentrându-se pe piața americană.

www.ati.com

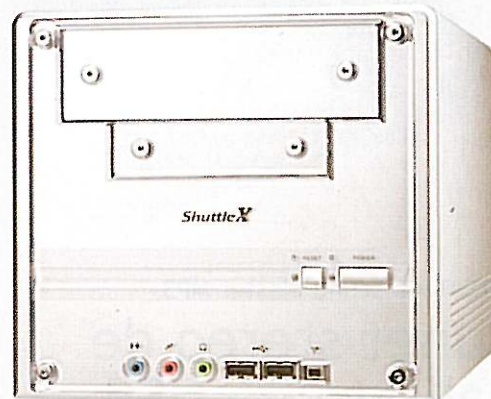
MSI GEFORCE FX 5900 ULTRA FX5900 cu două ventilatoare

MSI a lansat linia sa de plăci video bazate pe chipset-ul NV35. Varianta 5900 Ultra se distinge de celelalte modele de la alți producători prin forma și dimensiunea cooler-ului. Acesta ocupă o mare parte din PCB-ul plăcii, protejând deopotrivă chipul grafic și memoria DDRAM. De asemenea, culoarea PCB-ului este roșie, culoare adoptată de MSI și pentru plăcile sale de

bază. Inedită este și plasarea unui al doilea ventilator pe partea din spate a plăcii pentru a îmbunătăți răcirea componentelor. Acest sistem de răcire a fost denumit de MSI Twin Flow Cooling. Din imaginile furnizate de MSI se observă că placa va ocupa doar un slot în spatele carcasei, o altă diferență față de modelul de referință NVIDIA. www.msi.com



SHUTTLE SN45G



nForce2 Ultra în barebone-urile XPC

Seria de XPC-uri de la Shuttle s-a mărit prin venirea modelului SB45G, care aduce suport pentru procesoarele AMD cu FSB-ul la 400MHz. Acest lucru este posibil datorită integrării unei plăci de bază cu chipset-ul NVIDIA nForce2 Ultra. Celelalte caracteristici sunt AGP 8X, 1 slot PCI, dual-channel DDR400, lan 10/100Mb/s, Firewire, USB 2.0, S/PDIF. Greutatea carcasei cu placa de bază montată este de 2.85Kg. La alegerea utilizatorului, Shuttle oferă mai multe accesorii precum memory-card reader, fețe detașabile sau plăci de extensie PCI.

www.shuttle.com

www.fit.com.ro / www.proca.ro / www.eta2u.ro

WESTERN DIGITAL RAPTOR Dinozaurul în cutie



Western Digital a anunțat disponibilitatea harddisk-ului său Raptor în pachet retail care conține un adaptor Serial ATA produs de SIIG, cablurile necesare conectării precum și un scurt manual de instalare. Garanția oferită de producător este de cinci ani. Printre caracteristicile lui Raptor amintim viteza de rotație de 10.000 rpm, buffer de 8MB și timp de acces de 5.2ms. www.westerndigital.com

PLEXTOR PX-504UF DVD-Writer extern

Plextor a lansat drive-ul extern PX-504UF care este compatibil cu standardul de inscripționare al DVD-urilor DVD+R/RW. Această unitate este versiunea externă a lui PX-504A. Unitatea se poate conecta la PC atât prin portul USB cât și prin cel FireWire încorporat. Memoria buffer este de 2MB. CD-urile pot fi inscripționate la 16X, rescrise la 10X și citite la 40X. Vitezele pentru DVD sunt: 4X, 2.4X respectiv 12X. Prețul recomandat de producător pentru varianta retail este de 315€.

www.plextor.com / www.romsoft.ro



Pe scurt

Viitorul chipset ATI va fi adoptat de marii producători. Viitorul chipset ATI pentru plăcile de bază Pentium 4 se numește RS300 și va avea nucleu grafic Radeon 9200. El va suporta procesoarele Pentium 4 actuale inclusiv cele cu FSB la 800MHz precum și viitoarele procesoare Prescott. Arhitectura memoriei va fi dual-channel. Deja producătorii ASUS, MSI și Gigabyte au anunțat că vor produce plăci de bază cu chipset-ul ATI RS300.

www.ati.com

Intel investește în DDR II. Pentru a-și sprijini chipset-urile cu suport pentru memoria DDR II care vor fi lansate anul viitor, Intel a decis cumpărarea companiei Elpida. Investiția inițială se cifrează la valoarea de 100 milioane de dolari, folosiți pentru modernizarea liniilor actuale de fabricație. Primele module validate de Intel sunt cele de 512Mb care funcționează la 533MHz.

www.intel.com

Memorie pentru Bluetooth cu consum redus

AMD a anunțat realizarea unei memorii flash cu consum redus de energie, ideală pentru folosirea în dispozitive Bluetooth și module GPS. Memoria are un timp de citire de 90ns care permite atingerea unei rate de transfer de 22MB/s. În standby memoria consumă 2mA, iar în timpul funcționării curentul de alimentare are intensitatea de 5mA.

www.amd.com

Plăci video ATI Radeon 9600 Pro cu frecvențe ridicate

Pentru a contracara mărirea frecvențelor de funcționare a plăcilor Nvidia GeForce FX5600 Pro, au apărut pe piață de la producători precum Sapphire și Sumo, plăci video cu chipset-ul ATI Radeon 9600 Pro cu frecvențe mărite pentru procesorul grafic și pentru memorie.

www.ati.com

Springdale single-channel

Pentru a acoperi segmentul plăcilor de bază cu preț redus, Intel va introduce o variantă a chipset-ului Springdale care va îngloba un controller de memorie single-channel, în locul celui dual-channel și va suporta frecvența de bus de 800MHz a noilor procesoare Pentium 4 "C". Noul chipset va concura la nivelul performanței VIA PT800 și SIS648FX.

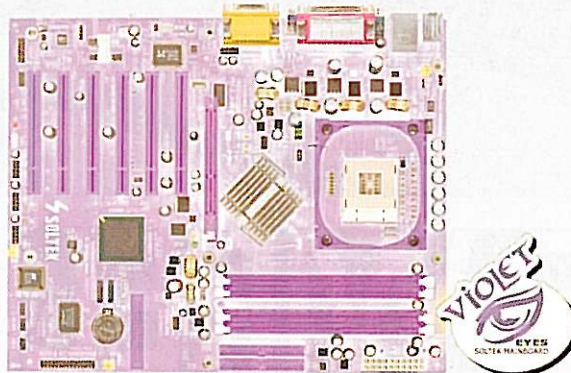
www.intel.com

SOLTEK VIOLET EYES

PCB violet

Un fenomen care ia amploare în prezent este modding-ul. Astfel, din ce în ce mai mulți utilizatori își înfrumusețează calculatorul prin adăugarea de geamuri laterale sau coolere colorate. Acest fenomen este sprijinit și de producătorii de componente de bază care folosesc PCB-uri colorate. Astfel Soltek a lansat linia sa de plăci de bază Violet Eyes care au culoarea violetă. Chipset-urile folosite în prezent sunt Intel Canterwood și Springdale. Prețul acestor plăci este în prezent necunoscut.

www.soltek.com



WAITEC DVD-X4

DVD-Player compatibil MPEG4



În dorința de a oferi un DVD-Player compatibil cu generația actuală de filme în format DivX, Waitec a lansat DVD-X4. Acest player este compatibil cu standardele DVD-RW, CD/MP3, CD-RW, VCD și SVCD. De asemenea, DVD-X4 poate decoda filme în formatul DivX și xVid. Pentru îmbunătățirea experienței vizuale DVD-X4 este dotat cu

funcția Progressive Scan Technology. Waitec DVD-X4 poate, de asemenea, să vizualizeze Kodak CD-uri și JPEG CD-uri. Odată cu apariția de noi versiuni de firmware, acestea pot fi scrise foarte ușor în memoria player-ului. Prețul recomandat este de 288€. Primele unități vor fi disponibile la începutul lunii iulie.

www.waitec.com

ADAPTEC PCMCIA DUOCONNECT

Mobilitate sporită

Adaptec a lansat de curând adaptorul PCMCIA DuoConnect pentru laptop-uri. Acesta oferă pentru prețul de 180€ doi conectori USB 2.0 și unul Firewire. WindowsXP este suportat nativ, iar pentru Windows 98SE, Me și 2000 sunt livrați driveri.

www.adaptec.com



Rezultatele concursului Umflă Potul - 42

"Potul" 42 - Diverta - a fost umflat!

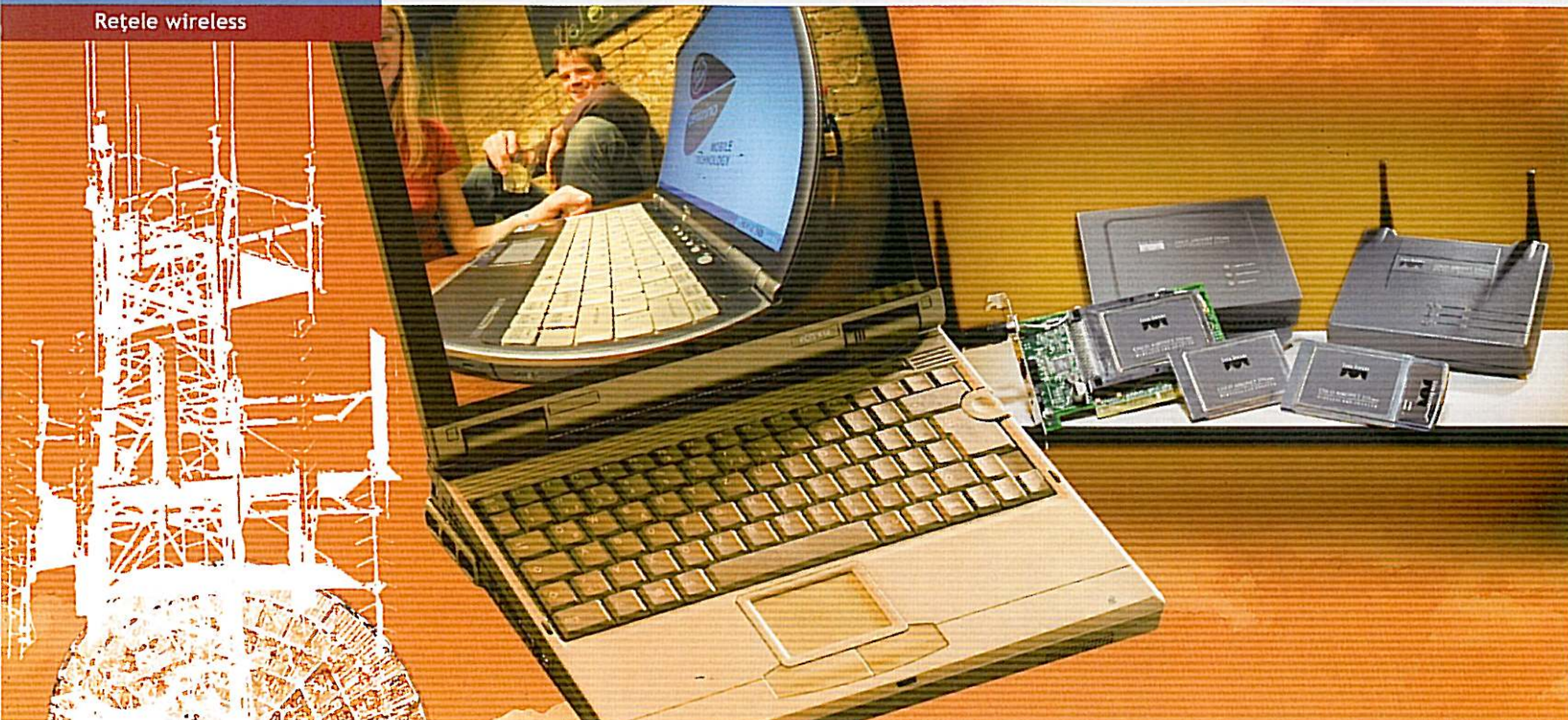


Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 42 au fost oferite de Diverta: o cameră foto digitală HP Photosmart 720, un sistem de boxe Logitech Z560 și un PDA Palm Zire. Cei care au răspuns corect la întrebări și au trimis taloanele de concurs până pe data de 18 mai (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la magazinul Diverta din Complexul Mall.

Câștigători sunt:

Bedo Levente - Cameră foto digitală HP Photosmart 720;
Frățilă Emanuel Ioan - Palm Zire PDA;
Negura Ștefan Horia - Sistem de boxe Logitech Z560.

Filmul tragerii la sorți se poate viziona pe CD-ul revistei. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă potul!".



REȚELE WIRELESS

O LUME FARA CABLURI

În domeniul calculatoarelor, comunicațiile "fără fir" au pătruns mai greu. Care este cauza? Prețul mare al echipamentelor sau securitatea scăzută?

CU GREU NE PUTEM IMAGINA ÎN prezent o lume fără rețele de calculatoare. Procesul de ieftinire al plăcilor de rețea (care la început costau în jurul a 200USD) și în general a echipamentelor din acest domeniu, a facilitat accesul utilizatorilor la o intercomunicare rapidă prin intermediul calculatoarelor. Această tendință ne dă speranțe într-un viitor cu o uriașă rețea wireless la care să avem acces oriunde ne-am afla. Telefonica mobilă a demonstrat că se poate iar dacă există cerere atunci și prețurile vor fi accesibile tuturor.

ÎN LINIE DREAPTĂ

Una din primele soluții destinate comunicării wireless între calculatoare a fost tehnologia IrDA (prin infraroșu, asemănător principiului pe care funcționează o telecomandă). Standardele acestei tehnologii sunt gestionate de Infrared Data Association, organizație fondată în 1993. Avantajul unei implementări ieftine

și ușoară este umbrat însă de dificultățile tehnice de comunicare (deoarece necesită o linie dreaptă între senzori, fără obstacole) și ratei mici de transfer (115.2 Kbps). Din aceste motive tehnologia IrDA nu poate fi luată în considerare decât în comunicația calculatorului cu perifericele (imprimantă, telecomandă, tastatură) și în nici un caz pentru realizarea unei rețele.

DINTELE ALBASTRU

În 1998 Ericsson, IBM, Nokia, Intel și Toshiba au format Bluetooth Special Interest Group ce a dezvoltat și susținut tehnologia bluetooth. Bluetooth are specificațiile accesibile tuturor (open standard) și este destinat transmisiunilor de date și voce între dispozitive mobile (notebook, PDA, telefoane mobile) pe distanță mică (până în 10 metri).

Suportă aplicații ce comunică cu două sau mai multe dispozitive și oferă o rată de transfer de până la 720Kbps. Interferențele cu alte dispozitive cauzează o scădere a vitezei de transfer, dar comunicarea nu este întreruptă. Nu necesită o linie dreaptă și fără obstacole între senzori iar cu ajutorul unor amplificatoare speciale distanța de comunicare poate fi ridicată la 100

STANDARDE IEEE

IEEE 802.11a

Specificații pentru rețele wireless locale la 5Ghz cu viteze de până la 54 Mbps. Echipamentele care respectă acest standard nu sunt compatibile nici cu IEEE 802.11b nici cu IEEE 802.11g din cauză că lucrează în benzi diferite. Avantajul acestui standard este rata de transfer mai mare decât în cazul IEEE 802.11b dar acoperirea nu este mare (până la 20m) iar transmisia prin pereți este dificilă.

IEEE 802.11b

Specificații pentru rețele wireless locale la 2.4Ghz (bandă partajată cu alte produse wireless cum ar fi telefoanele mobile) cu viteze de până la 11 Mbps. Cele mai multe dispozitive wireless existente la această oră pe piață respectă acest standard. Deoarece lucrează în banda de 2.4Ghz, aria de acoperire este mai mare decât în cazul IEEE 802.11a iar pereții nu constituie o barieră în calea comunicației.

IEEE 802.11g

Specificații pentru rețele wireless locale la 2.4Ghz cu viteze de până la 54 Mbps. Echipamentele ce vor respecta acest standard ar trebui să aibă o acoperire asemănătoare cu IEEE 802.11b și un transfer la nivelul produselor IEEE 802.11a. Tehnologia Centrino va folosi acest standard iar în viitor se așteaptă o întocuire totală a echipamentelor cu IEEE 802.11b cu dispozitive compatibile IEEE 802.11g.

de metri. Bluetooth folosește unde radio omnidirecționale în banda de 2.4GHz ce pot transmite prin pereți sau alte obstacole ce nu sunt din metal. Inițial, aproape nimeni nu a pus la îndoială succesul acestei tehnologii datorită marilor nume implicate în acest proiect. Din tendința mondială (demonstrată și prin cele mai recente expoziții) se poate anticipa o reușită cu mult sub așteptările inițiale a tehnologiei bluetooth.

DIFICILUL VIITOR

Majoritatea producătorilor de echipamente wireless și-au îndreptat atenția către standardele IEEE 802.11. Din păcate, graba de care au dat dovadă unii din

producători, de a fi primii care lansează un echipament cu un standard IEE 802.11 cât mai recent (chiar dacă acele specificații nu au fost încă certificate), a condus în mod inevitabil la apariția unor dispozitive ce au probleme mari de interoperabilitate. Aceste probleme au fost depistate mai întâi în cazul standardului IEEE 802.11b, iar de curând s-au semnalat și în unele echipamente lansate cu mult înainte de certificarea standardului IEEE 802.11g. Atenția acordată de firmele importante standardului IEEE 802.11g (ce oferă o rată de transfer de 5 ori mai mare decât IEEE 802.11b) ne arată clar direcția care va fi urmată (cel puțin în viitorul apropiat).

WIRELESS PENTRU ACASĂ

O rețea locală wireless lucrează într-o bandă radio cu o frecvență nelicențiată (cum ar fi 2.4GHz) și nu necesită o linie dreaptă pentru comunicarea între dispozitive. Punctele de acces sunt conectate la un switch, hub sau server și emit pe frecvențe radio ce pot acoperi distanțe de sute de metri. Prin crearea unor astfel de puncte de acces se poate asigura accesul utilizatorilor la o anumită rețea (de obicei chiar la Internet) pe întinderi foarte mari, asemănător principiului folosit în telefonia mobilă. Comunicarea dispozitivelor cu aceste puncte de acces se realizează prin modem-uri radio sau plăci de rețea dotate cu antene.

PROBLEME DE SECURITATE

Dacă realizăm o rețea wireless pentru acasă, securitatea datelor nu este așa de importantă. Dacă rețeaua wireless este destinată unei companii atunci situația se schimbă foarte mult. Până în acest moment orice metode de securitate am aplica, rețelele wireless nu sunt sigure și sunt mult mai ușor de atacat decât în cazul unor rețele cablate. Aceasta este una din principalele cauze care fac ca soluțiile wireless să fie privite cu neîncredere de administratorii de rețete. Totuși nu vrem să fim pesimiști, deoarece credem într-un viitor fără cabluri.

Liviu Marica

DICȚIONAR

ACCESS POINT

Dispozitiv ce se conectează la un hub sau server și asigură accesul wireless al utilizatorilor la rețea. Este un concept similar cu celulele utilizate în telefonia mobilă.

BACKBONE

O porțiune a rețelei care suportă traficul cel mai intens. Este sistemul principal de cabluri care asigură comunicația între punctele de distribuție.

BLUETOOTH

Standard pentru PAN (personal area network). Este folosit pentru comunicare wireless casnică sau la birou și folosește banda de 2.4GHz la 720Kbps. Raza de acțiune este de aproximativ 9.144 metri.

BROADBAND WIRELESS

Deoarece viteza comunicațiilor wireless este mult mai mică decât în cazul folosirii cablurilor, vitezele de peste 1Mbps se pot considera broadband.

GSM

Încă din anii '80 sistemul de telefonie mobilă a cunoscut o dezvoltare rapidă în Europa (în special în Scandinavia și Marea Britanie dar și în Germania și Franța). În 1982 Conference of European Posts and Telegraphs (CEPT) a format un grup de studiu în acest domeniu ce s-a numit Groupe Spécial Mobile (GSM). Astăzi standardele GSM au fost adoptate pe toate continentele și

acronimele au o nouă semnificație: Global System for Mobile Communications.

I-MODE

Serviciu ce oferă acces la Internet (web browsing și e-mail) pentru telefoanele mobile. Taxarea se realizează pentru traficul de date și nu în funcție de timpul conectării.

IEEE

Este o asociație tehnică non-profit. Are 377.000 membri în 150 de țări. Numele întreg este Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. Este un lider în domeniu tehnic începând cu computere, biomedicină și telecomunicații până la energie electrică și aeronautică. Produce 30% din publicațiile tehnice din domeniul ingineriei electronice, calculatoarelor și controlul tehnologiei. Deține 900 de standarde active și încă 700 în dezvoltare.

IEEE 802.16A

Specificații pentru rețele wireless metropolitane în domeniul 2-11GHz.

MBPS

Mbps (Megabits Per Second) indică numărul de grupuri de 1000 biți de date care se transmit prin rețea. Cu ajutorul acestor valori se aproximează „viteza” rețelei.

WPAN

WPAN (Wireless Personal Area

Network) reprezintă conceptul de interconectare wireless a unor dispozitive ce află la o distanță de maxim 10 metri unele de celelalte.

WAP

WAP (Wireless Access Protocol) este un protocol de comunicare prin intermediul căruia se oferă date din Internet dispozitivelor mobile cu ecran de dimensiuni reduse.

WI-FI

Wi-Fi (Wireless Fidelity) este un alt nume pentru standardul wireless 802.11b. Wi-Fi Alliance este o asociație non-profit formată în 1999 cu scopul de a certifica interoperabilitatea echipamentelor wireless LAN bazate pe specificațiile IEEE 802.11. Wi-Fi Alliance are în prezent 183 companii afiliate și, din martie 2000, 698 de produse au primit certificarea Wi-Fi®.

WIN

WIN (Wireless Intelligent Network) reprezintă informația și sistemul de control pentru rețeaua de telefonie mobilă. Cuprinde infrastructura de procesare a tranzacțiilor pentru sistemele wireless. Este cunoscut și sub denumirea de IS-41 și ANSI-41.

WIRELESS BRIDGE

Echipament utilizat pentru a primi și transmite date pe frecvențe radio între două rețele locale.

WIRELESS NETWORKING

Transmisiuni de date între

calculatoare personale, servere, stații grafice sau alte dispozitive de rețea fără a utiliza cabluri de date.

WIRELESS GATEWAY

Dispozitiv utilizat pentru a oferi acces mai multor dispozitive wireless la o singură conexiune Internet.

WIRELESS PORTAL

Un site web compatibil cu aparatele telefonice mobile inteligente (smart phones).

WIRELESS MODEM

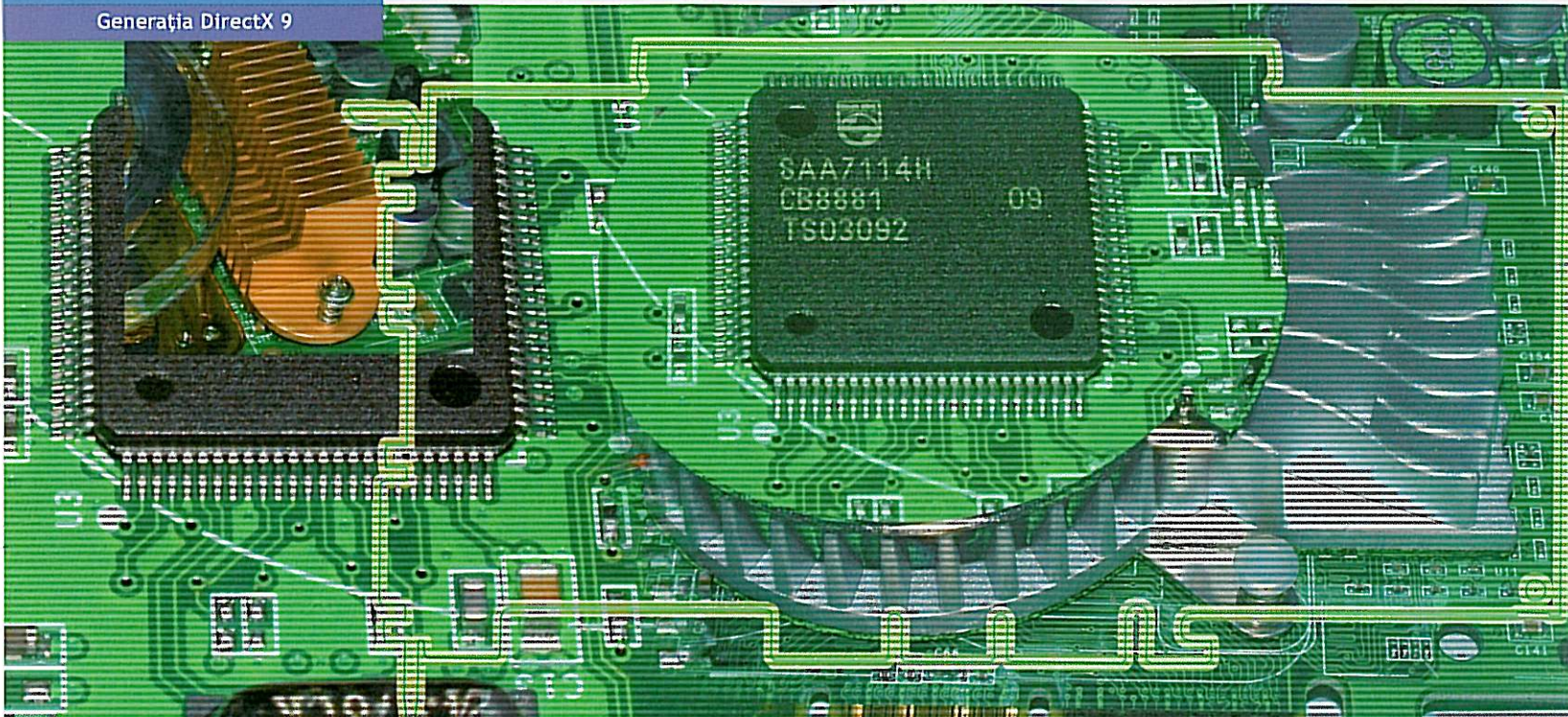
Dispozitiv format dintr-un modem și o antenă ce transmite și recepționează date. În general acest tip de echipament suportă o serie de tehnologii cum ar fi: CDPD, ARDIS, Mobitex, Ricochet, IEEE 802.11 și OpenAir și sunt destinate utilizării împreună cu notebook-uri sau PDA.

WISPR

Tehnologie destinată realizării de funcții pentru wireless LAN asemănătoare celor folosite în celulele pentru telefonia mobilă.

WLIF

WLIF (Wireless LAN Interoperability Forum) este o asociație formată cu scopul de a certifica interoperabilitatea echipamentelor wireless cu cele mai importante standarde (printre care și OpenAir, IEEE 802.11).



GENERATIA DIRECTX 9

PERFORMANTE FARA PERDEA

Așa cum ne-am obișnuit, lumea plăcilor video se schimbă la cel mult 12 luni. XtremPC a testat pentru dumneavoastră chipset-urile grafice ale anului 2003.

PÂNĂ LA JUMĂTATEA ANULUI CURENT AU apărut nu mai puțin de 7 chipseturi grafice noi: din partea NVIDIA seria GeForce FX (cu variantele FX5200, FX5600/Ultra, FX5800/Ultra și mult mai recentul FX5900/Ultra), ATI lansând noile modele Radeon (Radeon 9200, Radeon 9600/Pro și Radeon 9800/Pro). Având în vedere caracteristica generală a acestora de a oferi suport pentru Microsoft DirectX 9.0, putem considera plăcile ce au la bază aceste chipseturi ca făcând parte dintr-o nouă generație: generația DirectX 9.0.

EFECTELE DIRECTX 9

Apariția în ianuarie a versiunii 9.0 a cunoscutului API pentru multimedia și jocuri, DirectX, de la Microsoft a impus lansarea unor componente hardware (în speță plăci video) care să utilizeze noile facilități oferite. Astfel la începutul lunii mai ATI anunța o nouă serie de procesoare grafice compatibile DirectX 9.0: Radeon 9200, Radeon 9600 și Radeon 9800 (fiecare cu varianta Pro). La numai o zi distanță rivala NVIDIA dezvăluie presei detalii despre noile sale acceleratoare pentru sectoarele entry și medium-level: FX 5200 și FX 5600 (și în variantă Ultra), pentru high-end existând deja controversatul FX 5800/Ultra. S-au definitivat competitorii pe categorii de

preț/performanță: Radeon 9200 și FX5200 pentru clasa value (100USD), Radeon 9600 și FX5600 pentru clasa performance (în jur de 200USD) și Radeon 9800 și FX5800 pentru clasa high-end (peste 300-400USD).

CARACTERISTICI GRAFICE

Familia GeForce FX se bazează pe o serie de tehnologii NVIDIA precum CineFX (permite realizarea unor efecte vizuale deosebite prin implementarea unor funcții suplimentare Pixel Shader), High Precision Graphics (claritate și precizie a imaginii cu 128 biți de culoare), nView MultiDisplay (este responsabil de efectele de transparentă și zoom și permite definirea de ecrane virtuale și profile de culoare), are suport AGP 8X, DirectX 9 și OpenGL 1.4.

De partea cealaltă ATI utilizează tehnologii precum SMOOTHVISION (setări pentru calitatea imaginii și performanță legate de antialiasing: 2X, 3X, 4X, 5X, 6X), FULLSTREAM (tehnologie ce îmbunătățește calitatea imaginii prin analiza acesteia și utilizarea unor algoritmi specifici de optimizare) și SMARTSHADER (aduce o serie de avantaje programatorilor de aplicații grafice pe partea de efecte speciale: ceață, umbră, bump mapping, etc.).

SISTEMUL DE TEST

Începând cu acest număr am decis modificarea sistemului de testare și punctare pentru plăci grafice, considerând că precedenta modalitate de test nu mai reflecta în totalitate performanțele chipseturilor actuale. Astfel am decis ca punctajul să se acorde pentru un număr de 3 categorii de bază: performanțe jocuri, performanțe sintetice și dotări. Pentru test vor fi utilizate un număr de 6 aplicații specializate, se vor efectua teste cu și fără Anti Aliasing și Anisotropic Filtering. Driverii utilizați au fost Detonator FX (cunoscut și ca 44.03) pentru plăcile cu chipset NVIDIA și Catalyst 3.4 pentru cele cu chipset ATI.

CONCLUZIE

Singurele motive care justifică achiziția plăcilor FX5200 și Radeon 9200 sunt conectorul TV Out inclus, zgomotul redus (răcire cu radiator) și suportul DirectX 9.0. De cele mai multe ori nu sunt dotate cu coolere, ci doar cu radiatoare, ceea ce ar trebui să fie un indiciu relativ la performanța acestora. Generația DirectX 9, obiectul acestui test, nu prezintă performanțe îmbunătățite față de generația anterioară în sectorul entry-level, ci doar pentru sectorul de gaming (mainstream și high-end).

Gabriel Boacă

DICȚIONAR

VIDEO IN: conector ce permite realizarea de captură de la surse video externe (video player, cameră video, DVD player, etc.).

TV OUT: conector utilizat la afișarea imaginilor de pe computer pe un televizor (ceea ce apare pe ecranul computerului va apărea și pe TV); există două variante: cu 4 sau 7 pini.

VIVO (VIDEO IN VIDEO OUT): conector ce permite realizarea de captură și editare video.

COMPOSITE VIDEO: tip de semnal video în care întreaga informație este compactată (semnalele de roșu, verde și albastru și uneori chiar și sunetul).

S-VIDEO (SUPER VIDEO): tehnologie de transmitere a semnalului video prin împărțirea în două semnale separate, unul pentru culoare (crominanță) și unul pentru luminozitate (luminanță).

GPU (GRAPHICS PROCESSING UNIT): procesor single-chip utilizat pentru calculul luminii și al transformărilor

geometrice din scenele 3D; primul GPU a fost realizat de NVIDIA (GeForce 256).

AGP (ACCELERATED GRAPHICS PORT): interfață bazată pe PCI dezvoltată de Intel pentru conectarea plăcilor video; permite controllerului grafic acces direct la memoria sistemului.

RAMDAC (RANDOM ACCESS MEMORY DIGITAL-TO-ANALOG CONVERTER): un cip de pe placa video care transformă informația digitală în format analogic, pentru a putea fi afișată pe monitoarele CRT; cu cât este mai rapid RAMDAC-ul cu atât ratele de reimprospătare (refresh) sunt mai mari.

PIXEL SHADER: program scris în Cg (C for Graphics, limbaj asemănător C-ului) care este executat de către procesorul grafic (GPU) și care procesează pixeli, oferind o libertate mare de creație pentru dezvoltatorii de jocuri.

VERTEX SHADER: funcție de procesare grafică al cărei rol este de a manipula date legate de vertex-uri într-un plan

XYZ prin calcule matematice asupra unui obiect; datele oferite de către Vertex Shader sunt utilizate cu precădere de către Pixel Shader.

DVI (DIGITAL VISUAL INTERFACE): tip de interfață utilizată pentru conectarea la monitoare LCD (transferul datelor se face în format digital).

DUALHEAD: capacitate a plăcilor video de a afișa imagini pe două monitoare (doi conectori VGA).

UDA (UNIFIED DRIVER ARCHITECTURE): tehnologia NVIDIA prin care se compactează driverii pentru o întreaga familie sau categorie de produse într-o singură componentă (de exemplu driverii Detonator se utilizează pentru toate chipseturile grafice NVIDIA, de la TNT2 până la GeForce FX).

DIRECTX: este un API (Application Programming Interface), un intermediar între software (aplicațiile grafice) și componentele hardware (placa video, de sunet, de rețea,

periferice); este format din mai multe componente (Direct3D, DirectDraw, DirectSound, DirectPlay, DirectInput, DirectMusic).

OPENGL: un API pentru aplicațiile grafice 3D, ce se ocupă doar de partea 3D (asemenea Direct3D).

FSAA (FULL SCREEN ANTIALIASING): tehnologie de corecție a marginilor nefinisate ("pătrătoase") în aplicații 3D pentru creșterea calității imaginii afișate; se poate seta din driver nivelul de corecție (2X, 3X, 4X, 5X, 6X).

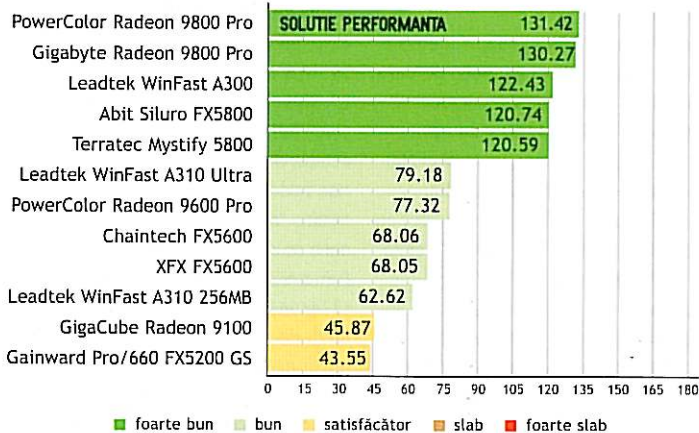
AF (ANISOTROPIC FILTERING): procedeu de înlăturare a efectului de ceață ce apare la aplicarea texturilor pe obiecte (în funcție de dimensiunile obiectului, texturile pot fi mărite sau micșorate pentru a putea fi aplicate, procedeu ce scade claritatea).

OVERCLOCKING: creșterea frecvențelor de funcționare ale procesorului grafic și/sau memoriei în scopul obținerii de performanțe superioare.

Plăci video - Unreal Tournament 2003

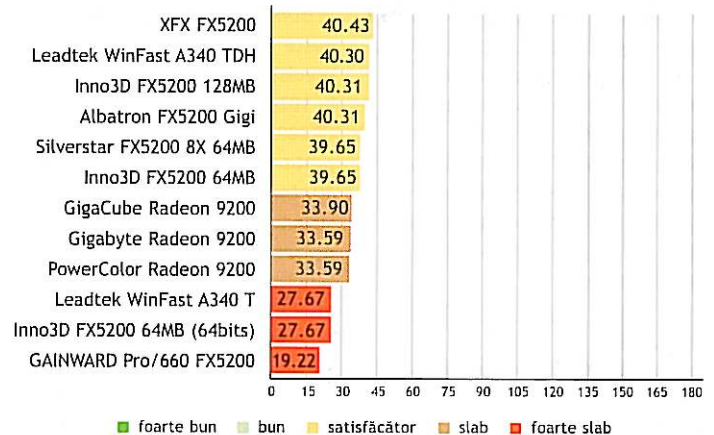
1280x1024

valorile mai mari sunt mai bune



1280x1024

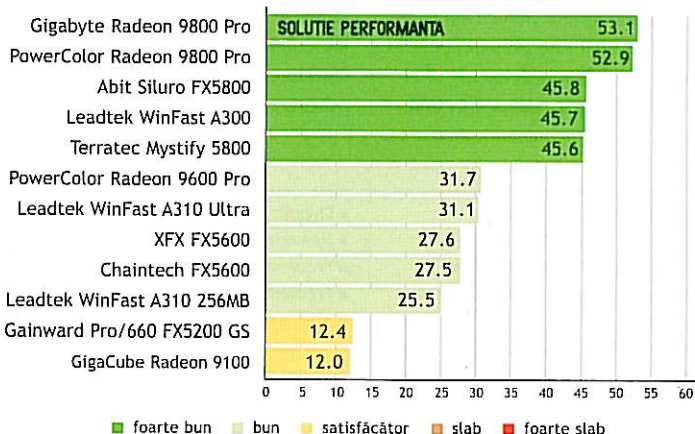
valorile mai mari sunt mai bune



Plăci video - Aquamark Antialiasing/Anisotropic Filtering

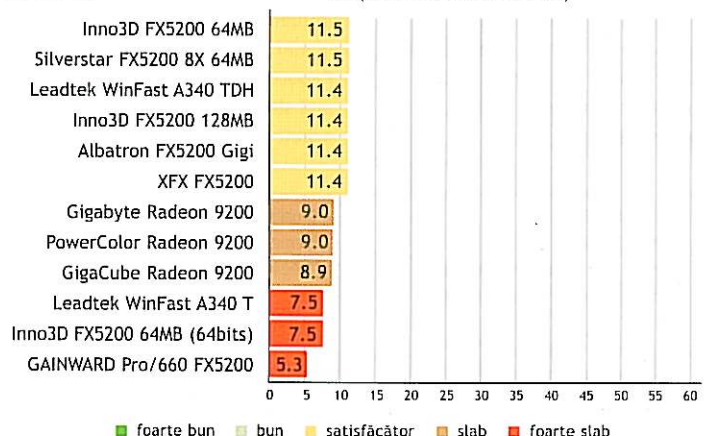
1024x768

FPS (valorile mai mari sunt mai bune)

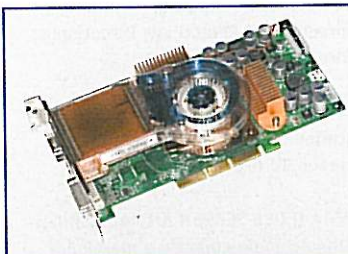


1024x768

FPS (valorile mai mari sunt mai bune)



Abit Siluro FX5800



404\$

Tape Computer / UltraPRO Computers
021-330.57.83 / 021-211.70.90
www.tape.ro / www.ultrapro.ro

Varianta FX5800 de la Abit este dotată cu un sistemul de răcire OTES III, pe cât de eficient pe atât de silențios. Este un accelerator extrem de performant care nu își face simțită prezența în timpul funcționării. Având la bază chipsetul GeForce FX5800 de la NVIDIA cu frecvența de funcționare de 400MHz în combinație cu memoria DDR2 la 400MHz (800MHz DDR2) Siluro FX5800 reușește să se plaseze pe poziția a treia în test, după plăcile cu Radeon 9800 Pro.

PERFORMANȚE

S-a dovedit mai lentă în majoritatea aplicațiilor, dar placa Abit se află la o distanță mică de ocupații primelor două locuri. La capitoul jocuri a obținut o notă mai mare decât Gigabyte Radeon 9800 Pro. În Serious Sam II reușește să se descurce mai bine decât ambele plăci ATI, cu excepția testului 1600x1200.

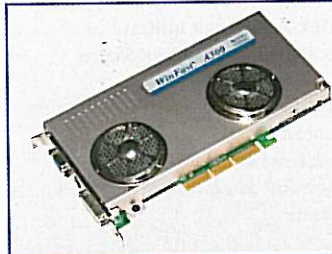
CONCLUZIE

În ciuda controverselor numeroase pe tema funcționării cu probleme a placilor cu FX5800, Abit demonstrează că totuși acestea pot fi utilizate în condiții optime (nivel redus de zgomot, încălzire moderată a plăcii) pentru obținerea de performanțe de top. Deși pentru gamerul de rând prețul este exorbitant, placa își merită cu prisosință banii.

- Chipset: FX5800
- Memorie: 128MB DDR2
- Frecvență chipset: 300/400MHz
- Frecvență memorie: 600/800MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict

Leadtek WinFast A300 TD MyVIVO



391€

Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

Este una dintre cele mai deosebite plăci video realizate din punct de vedere al designului. WinFast A300 utilizează un chipset GeForce FX5800 cu frecvența de funcționare de 400MHz în timp ce memoria funcționează la 800MHz (deci nu este versiunea Ultra). Sistemul de răcire Twin-Turbo II îi conferă plăcii un aspect de cutie, atât fața cât și verso-ul fiind acoperite. Utilizarea conectorului VIVO inclus este completată de adăugarea în pachet a unor cabluri VIVO și S-Video.

PERFORMANȚE

În 3DMark2001 SE reușește să treacă peste 10000 de puncte (10771 mai precis), iar în Quake3 atinge 241.8fps la 1024x768. Chiar și în pretențiosul UT2003 framerate-ul se menține peste 100fps la 1280x1024 și la 1024x768 cu AA/AF. Eficiența sistemului de răcire este demonstrată prin temperaturile de funcționare a GPU-ului: 55 de grade în idle și 68 de grade după rularea testelor.

CONCLUZIE

Deși la jocuri stă ceva mai bine decât celelalte plăci cu FX5800 din test, rezultatele slabe de la capitoul performanțe sintetice sunt cele care influențează în mare măsură clasarea numai pe locul 5 a plăcii Leadtek. Raportul performanțe/preț este ceva mai slab decât în cazul acceleratoarelor Radeon 9800 Pro.

- Chipset: GeForce FX5800
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 400MHz
- Frecvență memorie: 800MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, VIVO

5.20 Verdict

Terratec Mystify 5800



491.4\$

UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Problema încălzirii excesive a chipsetului FX5800 a fost rezolvată de Terratec prin introducerea unui cooler puternic, de dimensiuni mari și a radiatoarelor pentru memorie. Nu lipsește conectorul MOLEX pentru alimentare, caracteristic seriei FX5800. Numărul mare de condensatori și coolerul crează un aspect de îngheșuală pe placă. Prețul ridicat se justifică prin introducerea ca bundle a unor jocuri de succes precum Warcraft III sau Splinter Cell. Atenție, nu este o placă FX5800 Ultra.

PERFORMANȚE

Rezultatele au fost aproape identice cu ale lui Abit Siluro FX5800, pe care l-a depășit numai în 3DMark2001 SE 1280, Serious Sam 1280 și la nota pentru dotări. Rularea în 1600x1200 a jocurilor este echivalentă din punct de vedere al framerate-ului cu rezoluția de 1024x768 cu AA 4X și AF 8X. În Windows XP temperatura chipsetului s-a menținut la 42 de grade, iar în teste nu a trecut de 68 de grade; radiatoarele memoriilor s-au încins puternic însă au făcut față cu brio cerințelor la care au fost supuse.

CONCLUZIE

O soluție completă pentru sectorul de gaming high-end atât din punct de vedere al performanțelor cât și al bundle-ului oferit. Locul 4 în test.

- Chipset: GeForce FX5800
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 300/400MHz
- Frecvență memorie: 600/800MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

4.82 Verdict

Chaintech FX5600 128MB



241\$

ASBIS România
021-233.38.41
www.asbis.ro

Accelerator grafic bazat pe chipsetul NVIDIA GeForce FX5600 dedicat sectorului de gaming. Pentru a evita supra-încălzirea, procesorul grafic funcționează la două frecvențe diferite: una pentru medii 2D (275MHz), unde nu este nevoie de putere de procesare și alta pentru aplicații 3D (325MHz). Sistemul de răcire se rezumă la cooler-ul pentru chipset, memoria Samsung de 4ns neavând răcire.

PERFORMANȚE

Demonstrează din plin că este o placă dedicată gamerilor prin framerate-urile ridicate obținute în test: 68.06fps în UT2003 1280, 59.4fps în Serious Sam II 1600 și 27.5fps în Aquamark 1024 cu AA 4X și AF 8X. În premieră am avut ocazia de a realiza "overclocking cu risc redus": în driveri există o setare "AUTO" pentru frecvențe, prin care se stabilesc valorile maxime de funcționare pentru GPU/memorie (374/641MHz în cazul nostru). Cele 8695 de puncte din 3DMark2001 SE, obținute în condiții de stabilitate și la temperaturi normale, demonstrează o capacitate de overclocking ridicată.

CONCLUZIE

Fiind un gamer dedicat, singurul impediment în achiziționarea lui Chaintech FX5600 ar fi prețul ridicat.

- Chipset: GeForce FX5600
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 270/325MHz
- Frecvență memorie: 550MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

5.18 Verdict

3.23

MASSIMA POTENZA



GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9800

Chipset: Radeon9800PRO / 9800
Memorie: 256/128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI
Video In/Out, cooler,
cooler memorii



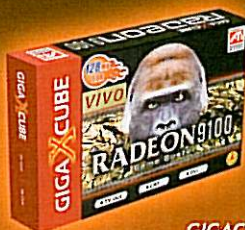
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9600

Chipset: Radeon9600PRO / 9600
Memorie: 128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI
Video In/Out, cooler
cooler memorii



GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9200

Chipset: Radeon9200PRO / 9200
Memorie: 128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI
Video In/Out
cooler



GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9100

Chipset: Radeon9100
Memorie: 128/64MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, Video In/Out
cooler



GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9000

Chipset: Radeon9000
Memorie: 128/64MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, cooler



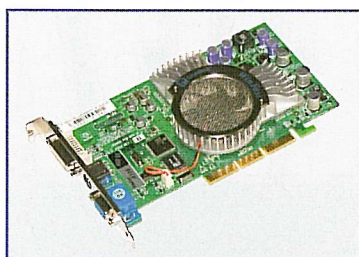
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 7000

Chipset: Radeon7000
Memorie: 64MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI
radiator

SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT

Str. Puşkin 18, Bucureşti 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro www.skin.ro

Leadtek WinFast A310 TD MyVIVO 256MB



199€

Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

Varianta Leadtek de GeForce FX5600 cu 256MB de memorie este tactată la 324MHz pentru chipset și doar 501MHz pentru memoria Hynix de 4ns (în acord cu specificațiile NVIDIA, dar cu 50MHz mai puțin decât varianta cu 128MB). Sistemul de răcire utilizat (include un cooler și radiatoare pentru memorii) nu a deranjat sonor în timpul testelor, fiind destul de discret. Fiind o placă cu posibilități de captură și editare video, producătorul taiwanez nu a omis adăugarea cablurilor și a softului necesare acestor operații (Ulead VideoStudio 6, Ulead Cool3D SE, cabluri VIVO, S-Video, adaptoare).

PERFORMANȚE

Frecvența redusă a memoriilor își spune cuvântul, rezultatele obținute fiind mai slabe cu minim 10fps în Quake3 și 500 puncte în 3DMark2001 SE. Aducerea frecvențelor la valorile de 360MHz pentru chipset și 615MHz pentru memoria a avut ca efect o creștere de performanță de 17% în Quake3 1600x1200 și o contra-performanță în CodeCreatures 1280x1024.

CONCLUZIE

Încheie secțiunea plăcilor dedicate sectorului gaming. Este un accelerator complet din punct de vedere al facilităților oferite, alături de alte două plăci Leadtek (A300 și A310 Ultra): TV-Out, DVI, Video In (VIVO), bundle software.

- Chipset: GeForce FX5600
- Memorie: 256MB DDR
- Frecvență chipset: 324MHz
- Frecvență memorie: 501MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict

3.01

Leadtek WinFast A310 TD Ultra MyVIVO XFX FX5600



222€

Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

PCB-ul este în mare măsură identic cu celelalte modele cu FX5600, cu excepția conectorului suplimentar pentru alimentare iar pentru răcire sistemul este cel utilizat pentru toată seria A310 de la Leadtek (sistem de răcire compus din ventilator cu grilaj și radiatoare pentru memorii). Chipsetul, FX5600 Ultra (singurul de acest tip din test), funcționează la frecvența de 351MHz, iar cei 128MB DDR cu care placa este dotată la 700MHz.

PERFORMANȚE

Reușește să întrecă acceleratoarele bazate pe Radeon 9600 Pro la toate cele trei capitole punctate, dar diferențele sunt mici, insesizabile în jocuri. Temperatura de funcționare a GPU-ului este destul de ridicată, aproape de 70 de grade în idle (fără a rula aplicații 3D) în Windows XP. Se observă echivalența utilizării unei rezoluții de 1600x1200 cu cea de 1024x768 având activat AA/AF, câștigul calității imaginii fiind evident pentru a doua variantă.

CONCLUZIE

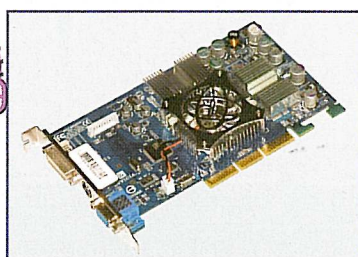
Performanțele sunt sub ale unui Radeon 9500 Pro sau GeForce4 Ti4200. Facilitățile de captură video oferite, bundle-ul bogat și performanțele din jocuri recomandă A310 Ultra utilizatorilor din sectorul high-end, nefiind în nici un caz o alternativă pentru cei cu buget limitat.

- Chipset: GeForce FX5600 Ultra
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 351MHz
- Frecvență memorie: 702MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict

3.74

XFX FX5600



199\$

Omnitech Trading
021-326.80.38
www.omnitechgroup.ro

Modelul FX5600 de la XFX atrage atenția înainte de montarea în carcasă prin designul deosebit al cutiei în formă de X. Coolerul utilizat este însă unul de dimensiuni medii, iar memoria este protejată de radiatoare atât pe fața cât și pe spatele plăcii.

PERFORMANȚE

Comparativ cu ceea ce au oferit alți producători, modelul XFX FX5600 a avut rezultate la înălțime: identice cu cele ale plăcii Chaintech FX5600 (la un preț semnificativ mai mic), ocupând un loc rezonabil în clasamentul final. Frecvența de funcționare a procesorului grafic este de 270MHz în medii 2D și crește la 325MHz (frecvența standard) la rularea aplicațiilor 3D. În Serious Sam II este recomandată utilizarea unei rezoluții de 1024x768 cu Antialiasing 4X și Anisotropic Filtering 8X, scăderea de performanță față de modul 1280x1024 (fără AA/AF) fiind insignifiantă: doar 2.6fps.

CONCLUZIE

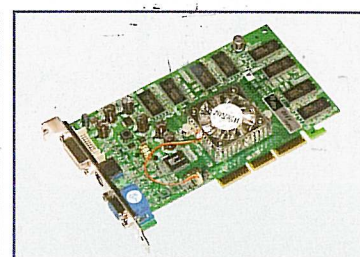
Performanța oferită este satisfăcătoare pentru un gamer împătimit al cărui buget este relativ limitat. Pentru aproape 200\$ puteți achiziționa un accelerator compatibil DirectX 9.0, dar cu performanțe sub Ti4200.

- Chipset: GeForce FX5600
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 325MHz
- Frecvență memorie: 550MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict

3.23

Leadtek WinFast A340 TDH



95€

Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

Accelerator cu chipset FX5200 tactat la 250MHz și 128MB memorie DDR Samsung la 4ns ce funcționează la 400MHz. Se situează printre puținele FX5200 dotate cu sistem de răcire activ și cu sistem de monitorizare hardware a temperaturilor generate de funcționare. Cutia conține un manual, un CD cu driveri, două CD-uri cu jocuri (GunMetal și Big Mutha Truckers), un cablu S-Video și unul RCA, un adaptor DVI-VGA (pentru a putea conecta două monitoare simultan) și unul RCA-S-Video.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute la activarea Antialiasing demonstrează capacitatea redusă de a rula aplicații 3D la o calitate ridicată a imaginii caracteristică seriei FX5200. Ridicarea frecvențelor de funcționare la 280/460MHz a permis obținerea a 8.1 fps în plus în Quake3 1280x1024 și 5.7fps în 1600x1200 sau 12.6% câștig de performanță în Serious Sam II. Sistemul de răcire s-a dovedit extrem de eficient, placa încălzindu-se moderat chiar și în overclocking.

CONCLUZIE

La final A310 TDH a ocupat un meritat loc 13, aproape de jumătatea clasamentului, fiind cel mai bine plasat GeForce FX5200 cu frecvențe de funcționare standard (250/400MHz).

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict

1.90

Gainward PowerPack Inno3D Pro/660 GoldenSample FX5200 128MB



121.6\$

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Modelul FX5200 GoldenSample de la Gainward iese în evidență inițial prin culoarea roșie a PCB-ului, culoare cu obișnuită pentru plăcile cu chipset ATI. Următoarea surpriză a fost la afișarea frecvențelor de funcționare: 260MHz pentru core și 440 pentru memorie, ușor peste specificațiile oficiale (250/400). Producătorul a optat pentru folosirea unei memorii performante: Samsung 4ns, probabil și pentru a păstra stabilitatea în funcționare la creșterea frecvențelor.

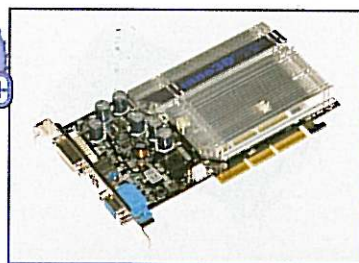
PERFORMANȚE

Performanțele sunt substanțial mai bune decât ale modelului fără "GoldenSample". Avantajele față de celelalte plăci FX5200 se rezumă la 10fps în Q3, 5fps în Serious Sam II și aproximativ 450 de puncte în 3DMark2001 SE. La activarea Antialiasing și Anisotropic Filtering performanțele se înjumătățesc, chiar și la 1024x768. Funcționarea în overclocking s-a dovedit stabilă la frecvențele maxime de 290MHz/500MHz cu un câștig de performanță de 11.8% în Quake3 și Serious Sam II 1280 și 9.75% în 3DMark2001 SE 1280. Rularea Q3 1280 cu chipsetul la 300MHz și memoria la 500MHz a avut ca efect blocarea sistemului.

CONCLUZIE

Gainward oferă sectorului buget un accelerator grafic stabil (s-a încălzit destul de puțin chiar și la creșterea frecvențelor de lucru), cu posibilități de overclocking însemnate.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 260MHz
- Frecvență memorie: 440MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out



95.3\$

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Accelerator grafic bazat pe chipsetul FX5200. Designul este interesant, toate componentele integrate fiind montate pe o singură parte. Din punct de vedere al aspectului și din punct de vedere constructiv este identic cu variantele cu 64MB. Bundle-ul este format din manual, 1 CD cu driveri, un adaptor DVI-VGA, un adaptor RCA-S-Video și 5 CD-uri cu soft și jocuri.

PERFORMANȚE

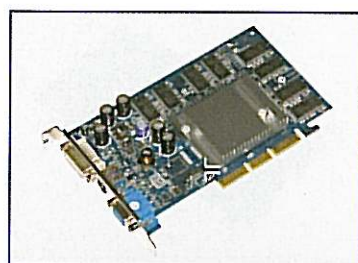
La capitolul performanță diferențele față de celelalte plăci cu FX5200 sunt minime (+/- 1-2fps), dovedind încă o dată faptul că chipset-ul este principalul determinant al performanței unei plăci video. Față de FX5600 rezultatele sunt de aproximativ două ori mai slabe în toate testele. Overclockingul la 275/451MHz a avut ca efect o creștere de 509 de puncte în 3DMark2001 SE (+8.98%), 12.4fps în Quake3 1280x1024 (+10.3%) și 5.1fps în Quake3 la 1600x1200 (+6.15%).

CONCLUZIE

Performanțele se încadrează în limitele obișnuite ale seriei FX5200. Cei 128MB incluși nu aduc în mod evident un spor de performanță față de modelul cu 64MB. Overclockingul nu este recomandat din două motive: radiatorul (lipsa unei răcirii active) și câștigul redus obținut.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

XFx FX5200 128MB



84\$

Omnitech Trading
021-326.80.38
www.omnitechgroup.ro

Prima placă testată în laboratorul XtremPC de la producătorul Pine Technology (sub numele de XFX). Radiatorul de dimensiuni reduse acoperă doar chipsetul grafic; memoria Samsung de 4ns nu beneficiază de răcire. În cutie se găsesc destul de puține accesorii (1 CD cu driveri și soft, un manual și un cablu S-Video), lucru de înțeles fiind vorba de o placă dedicată sectorului buget.

PERFORMANȚE

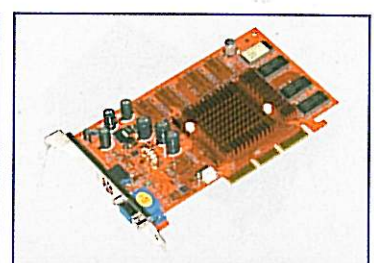
Se observă că scăderea de performanță la aplicarea AA/AF în 1024x768 este destul de însemnată în jocuri. Rezultatele la capitolul performanțe sintetice sunt ceva mai bune decât media (cu 4197 de puncte a înregistrat cel mai bun scor în testul 3DMark2001 SE la 1600x1200), dar în jocuri s-a situat sub celelalte FX5200. Memoria de 4ns și cei 128MB nu au reușit să dea un plus de viteză, fiind întrecut de Silverstar FX5200 cu doar 64MB DDR la 5ns.

CONCLUZIE

Putem spune că placa XFX nu se remarcă prin performanțe, plasându-se pe penultimul loc între modelele cu FX5200 a căror memorie este pe 128 biți. Altfel, permite obținerea unui framerate decent la 1280x1024 în jocuri și oferă suport pentru DirectX 9.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Gainward FX5200 Pro/660TV



105.3\$

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Integrează un chipset FX5200 pe 128 biți răcit de un radiator de dimensiuni medii. Memoria, cei 128MB de memorie Hynix, nu beneficiază de răcire. Placa nu este dotată cu ieșire DVI, devenită deja un standard pe piața plăcilor video, probabil în scopul reducerii prețului. Un fapt cel puțin curios a fost frecvența de funcționare a memoriei, cu mult sub specificațiile NVIDIA: 280MHz. Parcă pentru a completa tabloul reducerilor de preț (și de performanță în același timp) Gainward a inclus în afara CD-ului cu driveri și a manualului doar un adaptor S-Video-RCA.

PERFORMANȚE

Frecvența redusă a memoriei are ca efect obținerea unor performanțe sub celelalte plăci. În overclocking s-a comportat stabil (chipset 275MHz/memorie 327MHz), dar nu a reușit să ajungă la performanța unui FX5200 cu frecvențe standard: 62.5fps în Quake3 1280, 28.8fps în Serious Sam II.

CONCLUZIE

Memoria sub-tactată reprezintă caracteristica definitorie a acestui model Gainward și "suportul" pentru performanțele slabe din teste. Eforturile producătorului de a reduce prețul prin diverse metode nu justifică introducerea unei memorii de 128MB. Ultimul loc în test.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 280MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, TV Out

Verdict

2.04

Verdict

1.90

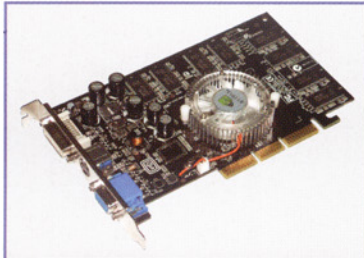
Verdict

1.86

Verdict

0.84

Silverstar FX5200 8X



79\$

Omnitech Trading
021-326.80.38
www.omnitechgroup.ro

Singura placă bulk din test a reprezentat o surpriză plăcută: răcirea se realizează printr-un cooler rotund de dimensiuni medii, iar memoria este performantă: Samsung 5ns. Producătorul (de altfel prezent pentru prima oară în XtremPC și probabil destul de recent în România) oferă în afară de CD-ul cu driveri și manual și un cablu S-Video-RCA. Conectorii oferți sunt cei standard: VGA, DVI, TV-Out.

PERFORMANȚE

Nota la capitoul jocuri este mai bună decât a celorlalte plăci FX5200 datorită rezultatelor din testele Antialiasing / Anisotropic Filtering, unde se situează pe primul loc. De-a lungul testelor s-a încălzit doar într-o mică măsură, datorită sistemului de răcire activă, o raritate la această categorie de plăci.

CONCLUZIE

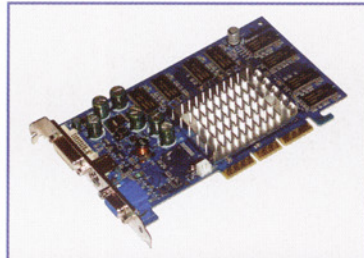
Silverstar FX5200 a reprezentat o surpriză plăcută: performanțele sunt cel puțin la același nivel cu cele ale unor plăci de calitate precum Leadtek, Inno3D sau Albatron. Lipsa unor dotări minime pentru utilizarea funcțiilor de TV-Out și DVI au contat decisiv la nota finală. Are cel mai mic preț din test și totodată cel mai bun raport preț/performance. Privind utilizarea pe termen lung nu putem da nici un verdict, numele producătorului fiind pentru noi o premieră.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 64MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict

1.87

Albatron FX5200 Gigi



N/A Albatron

www.albatron.com.tw

Modelul FX5200 al producătorului taiwanez Albatron este dotat cu memorii rapide Hynix de 3.6ns, dovadă a atenției sporite pentru calitate și stabilitate. Sistemul de răcire utilizat este unul sumar, asemenea majorității acceleratoarelor cu FX5200: radiator pentru chipset, memorii fără răcire. Pentru utilizarea conectorului TV Out se livrează un adaptor S-Video-RCA și un cablu RCA. Lipsește adaptorul DVI-RCA, funcția DualHead nefiind în acest caz utilizabilă.

PERFORMANȚE

Creșterea cu 10% a frecvențelor de lucru pentru chipset/memorie s-a făcut simțită destul de puternic: +33.4fps în plus în Quake3 1280x1024, +4.2fps în plus în Unreal Tournament 2003 1280x1024. În CodeCreatures a reușit să obțină maxim 16fps (1280x1024) și un număr de 8.3 milioane de poligoane pe secundă prelucrate. Capitoul de disipare a căldurii reprezintă un minus pentru FX5200 Gigi: s-a încălzit puternic pe toată durata testelor.

CONCLUZIE

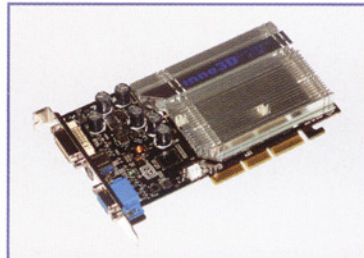
Performanța oferită este la același nivel cu al celorlalte plăci FX5200 cu bus 128 biți. Acceleratorul grafic de la Albatron reprezintă clasicul GeForce FX5200.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict

1.89

Inno3D FX5200 64MB



85.2\$

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Este varianta cu 64MB a lui FX5200 de la Inno3D, cu bus-ul memoriei pe 128 biți. Frecvențele de funcționare sunt 250MHz pentru GPU și 400MHz pentru memorie (standard). Radiatorul cu o formă deosebită este caracteristic seriei FX5200 InnoVISION. Conectorii oferți sunt VGA, DVI și TV Out.

PERFORMANȚE

Deși la testele normale se află la distanță mică în urma modelului cu 128MB (1-2fps, 80 puncte în 3DMark2001 SE), la activarea AA/AF se află în fața acestuia în toate testele: +4fps maxim, +122 puncte în 3DMark2001. Overclocking-ul (275/452MHz) a adus un plus de performanță: între 6.06% în Quake3 Arena 1600 și 9.8% în 3DMark2001 SE 1280. Valorile obținute în 3DMark2001 SE la testele Vertex Shader (28.5fps) și Advanced Pixel Shader (15.9fps) indică puterea redusă de procesare. În test se situează și înaintea lui Radeon 9200 în majoritatea aplicațiilor, deși frecvențele de funcționare sunt identice.

CONCLUZIE

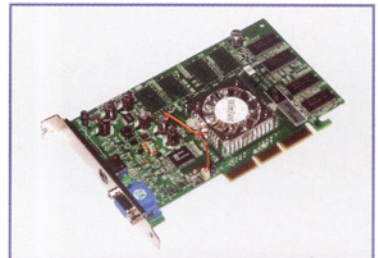
Oferă performanțe satisfăcătoare pentru sectorul entry-level din care face parte. Utilizarea doar a unui radiator dăunează răcirii chipsetului, dar are avantajul de a nu produce zgomot.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 64MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict

1.81

Leadtek WinFast A340 T



79€

Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

Modelul A340 T are la bază un chipset FX5200 cu 64MB pe 64 biți. Deși este un accelerator ce se adresează numai sectorului buget, producătorul a ales utilizarea unor memorii fiabile: Samsung de 5ns și a unui sistem de răcire activă pentru chipset. Alături de manual și CD-ul cu driveri sunt incluse un adaptor DVI-VGA, un cablu RCA, un cablu S-Video și 2 CD-uri cu jocuri.

PERFORMANȚE

Utilizarea unei rezoluții mari în jocuri (1600x1200) și în special activarea AA/AF are ca efect scăderea dramatică a vitezei de procesare. Totuși în Quake 3 s-a comportat onorabil, cele 77.2 fps obținute la 1280x1024 fiind suficiente pentru o experiență relaxantă (în măsura în care Quake3 poate fi astfel). La overclocking rezultatele au fost bune: o creștere medie a performanței de 13.55% pentru frecvențele de 275MHz chipset / 455MHz memorie.

CONCLUZIE

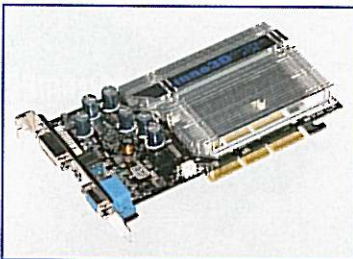
Permite rularea jocurilor în 1280x1024 la un framerate rezonabil, fiind totodată și una dintre cele mai ieftine plăci din test. În cazul jocurilor bazate pe motorul de Quake3 (Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor) se poate încerca o setare de AA/AF la 1024x768.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 64MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 64 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict

1.24

Inno3D FX5200 64MB (64 biți)



79.4\$

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Bus-ul memoriei este pe 64 biți. Răcirea se realizează printr-un radiator de dimensiune mare ce acoperă atât chipsetul cât și memoria, insuficient se pare: în test s-a încălzit puternic. Acest lucru nu a afectat însă stabilitatea plăcii în teste. Bundle-ul este impresionant: adaptoare DVI-VGA și RCA-S-Video, soft pe 6 CD-uri: WinDVD, 3DMark03, Comanche 4, WinDVD Creator și Games Try-Out.

PERFORMANȚE

Testele de performanță au utilizat placa la maxim, ca dovadă rezultatele obținute: 2523 puncte în 3DMark2001 SE 1600x1200, 5.9fps și 2.9 milioane poligoane pe secundă prelucrate în CodeCreatures 1600x1200 sau 1752 puncte în 3DMark2001 SE 1024x768 cu AA/AF. Rezultatele overclockingului (Q3 1280x1024: 83.2fps; 3DMark2001 SE 1280x1024: 4036; Q3 1024x768 AA/AF: 36fps) arată un câștig de maxim 11.4% pentru o creștere cu 10% a frecvențelor.

CONCLUZIE

Deși sectorul țintă pentru un model FX5200 pe 64 biți ar trebui să fie cel de buget, InnoVISION (compania producătoare) adaugă un bundle ce crește fără îndoială prețul de achiziție. Astfel, diferența de preț dintre modelul pe 128 și cel pe 64 de biți este destul de redusă. Placa a rulat stabil, deși temperaturile atinse au fost ridicate.

- Chipset: GeForce FX5200
- Memorie: 64MB DDR (64bits)
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

PowerColor Radeon 9800 Pro



449\$

ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

Cel mai nou chipset de la ATI în implementarea PowerColor. Frecvențele de funcționare sunt 378MHz pentru core și 675MHz pentru memorie (337MHz DDR). ATI ne-a obișnuit cu sisteme de răcire de dimensiuni reduse pentru chipseturile sale și Radeon 9800 Pro nu face excepție: coolerul este unul mediu, iar memoria Samsung nu beneficiază de radiatoare.

PERFORMANȚE

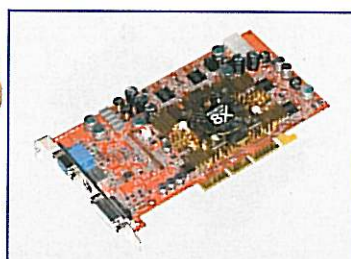
Nivelul performanțelor este unul foarte ridicat, reușind să depășească modelele cu FX5800 (așa cum era de așteptat). La 1600x1200 poate rula orice aplicație 3D în condiții mai mult decât mulțumitoare pentru majoritatea utilizatorilor. Chiar și cu setările de AA 4X și AF 8X a obținut rezultate bune: peste 119fps în Serious Sam II și peste 10500 de puncte în 3DMark2001 SE. Nu suportă overclockingul: la frecvențele 400 (core) / 700 (memorie) au apărut artefacte vizuale chiar și în idle, iar la 418/750 rezultatul din Q3 1280x1024 a fost mai mic decât în mod normal: 111.8fps.

CONCLUZIE

De-a lungul testului se observă pregnant un lucru: puterea de procesare (vizibilă mai ales în CodeCreatures). Prețul plătit pentru performanța maximă este mare într-adevăr, dar Radeon 9800 Pro impresionează și atât prin rezultate cât și prin design.

- Chipset: Radeon 9800 Pro
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 378MHz
- Frecvență memorie: 675MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 256 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Gigabyte Radeon 9800 Pro



406\$

UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Radeon 9800 Pro cu 128MB în implementarea Gigabyte. Coolerul auriu utilizat este ceva mai mare decât ne obișnuie ATI, dar incomparabil mai mic decât cele utilizate pentru plăcile NVIDIA. Chipsetul rulează la 378MHz, iar memoria Samsung (2.8ns) la 675MHz. Drept bundle sunt oferite jocurile NFS High Stakes, Serious Sam, Oni, 4x4 EVO, Motocross Mania și Heavy Metal F.A.K.K. 2 plus playerul PowerDVD XP.

PERFORMANȚE

Față de modelul PowerColor Radeon9800 Pro rezultatele în Antialiasing sunt ceva mai slabe: 5.2fps în Quake3, 3.9fps în Serious Sam II și 24.91fps în UT2003. Permite rularea jocurilor în rezoluții de 1600x1200 cu peste 120fps, lucru care credem că poate mulțumi orice categorie de utilizator. Diferențele de performanță față de Radeon 9700 Pro există, dar nu sunt foarte mari: între 421 și 913 puncte în 3DMark2001 SE și între 7.5 și 22.8fps în Quake3.

CONCLUZIE

Raportul preț/performance este mai bun decât în cazul plăcii PowerColor Radeon 9800 Pro, diferența de preț fiind substanțială. Performanțele deosebite, stabilitatea în funcționare și bundle-ul generos recomandă Gigabyte Radeon 9800 Pro utilizatorilor high-end.

- Chipset: Radeon 9800 Pro
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 378MHz
- Frecvență memorie: 675MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 256 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

PowerColor Radeon 9600 Pro



199\$

ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

Cel de-al doilea chipset DirectX 9 din punct de vedere al performanței este Radeon 9600Pro, în implementarea PowerColor. Frecvențele de funcționare sunt cele standard: 398.25MHz pentru GPU și 675MHz pentru memoria Samsung (128MB DDR, 2.8ns). Se mai livrează cu manual, driveri, două cabluri (RCA și S-Video) și două adaptoare (DVI-VGA și RCA-S-Video).

PERFORMANȚE

Rezultatele situează Radeon 9600 Pro înaintea lui FX5600 ca viteză, dar este depășit de mai vechiul Radeon 9500 Pro (700-900 puncte în 3DMark2001 SE, 16-19fps în Quake3 sau 2-12fps în Serious Sam II). La 1024x768 poate surclasa chiar și FX5600 Ultra, însă la creșterea rezoluției sau activarea AA/AF nu poate concura cu acesta. Placa testată de XtremPC s-a comportat instabil la overclocking (chipset: 415; memorie: 700MHz), în sensul că au apărut artefacte vizuale chiar și fără a rula aplicații 3D. În timpul testelor s-a încălzit puternic.

CONCLUZIE

Pentru mai puțin de 200\$ puteți avea în sistem un accelerator performant, cu care puteți rula cele mai noi jocuri la rezoluții de 1024x768 cu AA 4X și AF 8X fără a vă îngrijora de framerate-urile obținute.

- Chipset: Radeon 9600 Pro
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 398.25MHz
- Frecvență memorie: 675MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

Verdict

1.24

Verdict

5.87

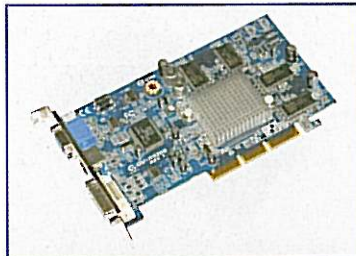
Verdict

5.42

Verdict

3.67

Gigabyte Radeon 9200 VIVO



114.2\$

Tornado Systems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Chipsetul este protejat de temperaturile ridicate din timpul funcționării printr-un radiator, în timp ce memoriile (Hynix 4ns) nu beneficiază de răcire. Frecvențele de funcționare sunt standard: 250MHz chipset și 400MHz memorie. Conectorul VIVO integrat permite realizarea de captură și editare video. Include ca bundle două jocuri cunoscute: NFS High Stakes și Serious Sam: The First Encounter și două programe: PowerDVD XP și PowerDirector 2.5.

PERFORMANȚE

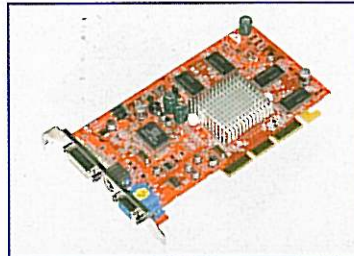
Este cel mai bine cotate Radeon 9200 din test. Un rezultat cel puțin curios este cel obținut în CodeCreatures la 1024x768 cu Antialiasing: 14.1fps și 5.5 milioane poligoane prelucrate, aproape ca valoare de cele obținute cu FX5600 sau Radeon 9600. Explicația poate consta într-o funcționare incorectă în CodeCreatures, ca argument fiind erorile apărute la încărcarea benchmark-ului.

CONCLUZIE

Garanția de 36 de luni oferită pentru acceleratorul Gigabyte cu chipset Radeon 9200 indică un produs cu o stabilitate în funcționare și o fiabilitate excelentă, lucru infirmat de supraîncălzirea memoriilor. Prețul destul de ridicat este datorat software-ului inclus.

- Chipset: Radeon 9200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, VIVO

PowerColor Radeon 9200 VIVO



105\$

ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

Soluție ce permite realizarea de captură și editare video (prin conectorul VIVO integrat), alături de un accelerator grafic de ultimă generație. Asemenea plăcilor cu FX5200, nu beneficiază decât de răcire pasivă, asigurată de un radiator simplu și funcționează la 250MHz pentru chipset și 400MHz pentru memoria MIRA de 4ns. Cablurile necesare utilizării facilităților VIVO și programul WinDVD sunt incluse în pachet.

PERFORMANȚE

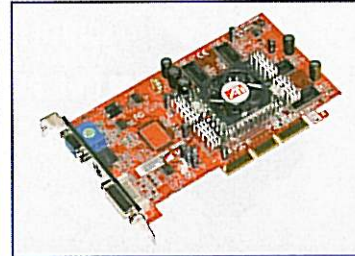
Plasarea pe locul 21 din 24 de plăci este destul de sugestivă: este cea mai slabă placă pe 128 biți din test și cel mai slab model Radeon 9200 testat. Rularea UT2003 la 1024x768 cu AA/AF a avut ca efect resetarea sistemului de fiecare dată, problema întâlnită la toate cele trei plăci Radeon 9200. Rezultatele obținute nu îi permit să concureze în jocuri nici măcar popularul GeForce MX440. Activarea AA/AF reprezintă o alegere greșită, performanțele scăzând de două ori și jumătate. Datorită răcirii sumare utilizate și a rezultatelor obținute (la 275MHz chipset și 500 memorie: 85.3fps în Q3, 51.7fps în Serious Sam II) nu se recomandă overclockingul.

CONCLUZIE

Nerecomandat gamerilor, dar o alegere de luat în calcul pentru captură video sau vizionarea filmelor în format digital.

- Chipset: Radeon 9200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, VIVO

GigaCube GameBuster Radeon 9200



87€

Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

Integrează un Radeon 9200 ce funcționează la 250MHz și 128MB DDR Mira 5ns cu frecvența de 400.5MHz. Răcirea pentru chipsetul grafic este asigurată de un cooler mediu. Există posibilitatea conectării direct la un monitor LCD TFT prin intermediul conectorului DVI. Se livrează împreună cu un manual, un CD cu driveri, un CD cu PowerDVD XP și un cablu S-Video-RCA pentru utilizarea optimă a conectorului TV Out inclus.

PERFORMANȚE

Funcționarea în timpul testelor s-a dovedit stabilă, placa rulând tot timpul la o temperatură apropiată de normal. Rezultatele obținute (83.3fps în Quake3 1280x1024, 66fps în Serious Sam II 1280x1024 și 33.9 în UT2003 1280x1024) demonstrează capacitatea de a rula jocuri bazate pe motoare diverse în condiții medii de performanță. Imposibilitatea de a rula UT2003 la rezoluția de 1024x768 cu AA, datorită driverilor Catalyst 3.4 utilizați.

CONCLUZIE

Prețul plătit pentru GameBuster 9200 este la același nivel cu al celorlalte plăci Radeon 9200 din test, dar puțin prea ridicat în comparație cu modelele bazate pe FX5200. Principalul avantaj al său rămâne faptul că rulează la temperaturi scăzute, datorită coolerului integrat.

- Chipset: Radeon 9200
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 400MHz
- AGP: 8X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, DVI, TV Out

GigaCube Game Buster Radeon 9100



80.3€

Skin Media
021-231.50.97
www.skin.ro

Chipsetul Radeon 9100 nu face parte din generația DirectX9. Motivul pentru care a fost inclusă în test o placă nebazată pe acesta este comparația cu noile acceleratoare. Dotările sunt limitate, dar suficiente: manual, un CD cu driveri, un CD cu PowerDirector și un cablu S-Video.

PERFORMANȚE

Într-o parte din teste a reușit să întrecă chiar și modele cu FX5600, de exemplu: în Serious Sam II a obținut cu 6-7 fps în plus, aflându-se totuși în 3DMark2001 SE în urma acestora cu circa 700 de puncte. Punctul slab s-a dovedit capitolul de Antialiasing și Anisotropic Filtering la care a fost întrecut chiar și de acceleratoarele cu FX5200 (cu excepția celor pe 64 de biți), optimizările acestora făcând diferența. Overclockingul este bine primit, comportarea fiind stabilă.

CONCLUZIE

ATI demonstrează încă o dată că Radeon 8500 (pe baza căruia a fost construit chipset-ul Radeon9100) rămâne unul dintre cele mai longevive chipset-uri ale sale. Performanțele dovedite de Game Buster Radeon 9100 și raportul bun preț/performanță îl plasează pe acesta într-o postură atractivă pentru gamerii cu un buget restrâns și care nu sunt în căutarea unor opțiuni de creștere a calității imaginii.

- Chipset: Radeon 9100
- Memorie: 128MB DDR
- Frecvență chipset: 250MHz
- Frecvență memorie: 500MHz
- AGP: 4X
- Bus memorie: 128 biți
- Conectori: VGA, TV Out

Verdict

1.61

Verdict

1.55

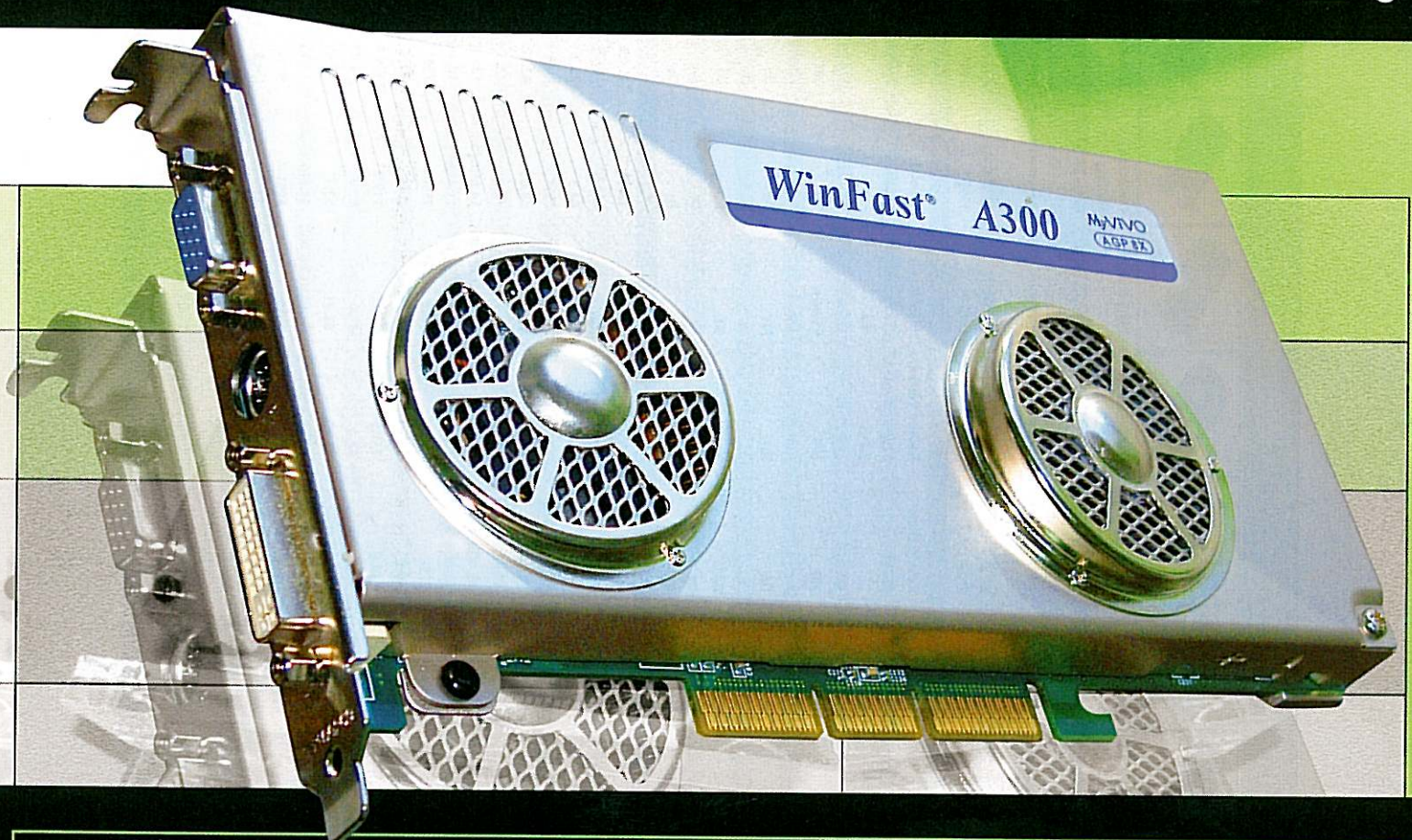
Verdict

1.56

Verdict

2.00

te roade *n*VIDIA?


**LEADTEK
WinFast
A300**

Chipset: GeForceFX 5800
Memorie: 128MB DDR2
Dotări: TV-Out, DVI, 2 coolere
Răcire memoriil, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software


**LEADTEK
WinFast
A280**

Chipset: GeForce4 TI4800
Memorie: 128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, 2 coolere
Răcire memoriil, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software


**LEADTEK
WinFast
A310**

Chipset: GeForceFX 5600
Memorie: 256/128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, cooler
Răcire memoriil, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software


**LEADTEK
WinFast
A280LE**

Chipset: GeForce4 TI4200
Memorie: 128/64MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, 2 coolere
Răcire memoriil, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software


**LEADTEK
WinFast
A340**

Chipset: GeForceFX 5200
Memorie: 128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, cooler
Răcire memoriil, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software


**LEADTEK
WinFast
A170**

Chipset: GeForce4 MX440
Memorie: 64MB SDR
Dotări: TV-Out, cooler

SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT

Str. Puşkin 18, Bucureşti 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro www.skin.ro

PowerColor Radeon 9800 Pro	Gigabyte Radeon 9800 Pro	Abit Siluro FX5800 128MB	Terratec Mystify 5800	Leadtek WinFast A310 TD MyVIVO	PowerColor Radeon 9600 Pro	Chaintech FX5600	XFX FX5600	Leadtek WinFast A310 TD MyVIVO 256MB	Gainward PowerPack GigaCube 6600 P2500 128MB Game Buster
ProCA România	UltraPRO Computers	Tape Computer/ UltraPRO Computers	Ultra PRO Computers	Skin Media	ProCA România	ASBIS România	Omnitech Trading	Skin Media	Romssoft
021-323.82.00	021-211.70.90	021-330.57.83 / 021-211.70.90	021-211.70.90	021-231.50.97	021-323.82.00	021-233.38.41	021-326.80.38	021-231.50.97	021-224.03.33
www.proca.ro	www.ultrapro.ro	www.tape.ro	www.ultrapro.ro	www.skin.ro	www.proca.ro	www.asbis.ro	www.omnitechgroup.ro	www.skin.ro	www.romsoft.ro

Distributor	ProCA România	UltraPRO Computers	Tape Computer/ UltraPRO Computers	Ultra PRO Computers	Skin Media	ProCA România	ASBIS România	Omnitech Trading	Skin Media	Romssoft	Skin Media
Telefon	021-323.82.00	021-211.70.90	021-330.57.83 / 021-211.70.90	021-211.70.90	021-231.50.97	021-323.82.00	021-233.38.41	021-326.80.38	021-231.50.97	021-224.03.33	021-231.50.97
Web	www.proca.ro	www.ultrapro.ro	www.tape.ro	www.ultrapro.ro	www.skin.ro	www.proca.ro	www.asbis.ro	www.omnitechgroup.ro	www.skin.ro	www.romsoft.ro	www.skin.ro
Garanție	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	24 luni	12 luni	12 luni	12 luni	24 luni	12 luni	24 luni
Preț	449\$	406\$	404\$	491.4\$	391€	199\$	241\$	199\$	199€	121.6\$	80.3€

Detalii tehnice											
Chipset	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro	FX5800	FX5600	FX5800	Radeon 9600 Pro	FX5600	FX5600	FX5600	FX5200	Radeon 9100
Memorie totală	128MB Samsung	128MB Samsung	128MB	128MB	128MB	128MB Samsung	128MB Samsung	128MB	256MB	128MB Samsung	128MB Mira
Viteză memorie	-	2.8ns	-	-	-	2.8ns	4ns	-	-	4ns	4ns
Frecvență chipset	378	300/400	300/400	400	351	398.75	325MHz	270/325	324	260	250
Frecvență memorie	675	600/800	600/800	800	702	675	550MHz	550	501	440	500
Răcire cip	Activă	Activă	Activă	TwinTurbo II	Activă	Activă	Activă	Activă	Activă	Activă	Activă
Răcire memorii	Nu	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu
TV-out	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Video-In	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu
DVI	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Dual Head	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu

Teste	Quake 3 1280	252.2	247	244.5	240	241.8	186.1	170.4	164.8	164.8	154.5	130.6	127.8
	Quake 3 1600	215.7	213.9	196.2	191.2	195.8	133.8	116.7	115.9	115.9	107.9	91.6	87
	Serious Sam 1280	124.5	121.7	128.3	129	127.7	97.3	109.4	84.3	84.3	78.2	58.2	90.8
	Serious Sam 1600	116.8	114.2	108.3	108.2	109.7	69.5	75.7	59.4	59.4	54.9	40.2	64.4
	UT2003 1280	131.42	130.27	120.74	120.59	122.43	79.18	77.32	68.06	68.05	62.62	43.55	45.87
	UT2003 1600	100.39	94.18	90.01	90.01	92.73	55.63	50.78	47.41	47.4	43.3	30.47	29.78
	CodeCreatures Pro 1280	36.2fps/13.5 mil	36.2fps/13.5 mil	30.6fps/11.9 mil	30.6fps/11.9 mil	31.8fps/12.1 mil	16.4fps/6.2 mil	19fps/7.2 mil	14.6fps/5.6 mil	14.6fps/5.6 mil	13.8fps/5.4 mil	12.0fps/5.1 mil	13fps/5.2 mil
	CodeCreatures Pro 1600	28.1fps/11.3 mil	28.2fps/11.3 mil	24.1fps/10.1 mil	24.1fps/10.1 mil	25.2fps/10.3 mil	12.6fps/5.1 mil	15fps/6.1 mil	12.3fps/5.2 mil	11.1fps/4.6 mil	10.4fps/4.4 mil	9.2fps/4.2 mil	9.9fps/4.3 mil
	3Dmark2001 SE 1280	12645	12322	10903	10955	10771	8736	8905	7828	7836	7366	6082	7123
	3Dmark2001 SE 1600	11053	10955	9214	9196	9078	7020	6862	6103	6091	5636	4561	5396
	Quake 3 1024 AA/AF	241.2	119.1	184.7	175.9	187.8	140.9	141.9	119.2	119.2	108.9	59.4	32.5
	Serious Sam 1024 AA/AF	119.5	115.6	122.3	122.2	123.2	95.7	94.6	81.9	81.8	74.8	33.1	24.5
	UT2003 1024 AA/AF	117.74	92.83	88.02	88.01	88.01	62.83	56.65	53.71	53.7	48.85	26.53	0
	CodeCreatures 1024 AA/AF	24.2fps/9.7 mil	28.9fps/11.2 mil	26.4fps/10.5 mil	26.4fps/10.5 mil	27.5fps/10.8 mil	17fps/6.4 mil	12.9fps/5.4 mil	14.8fps/5.8 mil	14.8fps/5.8 mil	13.9fps/5.5 mil	8.3fps/4.0 mil	6.8fps/3.1 mil
	3Dmark2001 SE 1024 AA/AF	10571	10566	8719	8714	8817	6918	6722	6018	5991	5514	3157	2153
	Aquamark v2.3 1024 AA/AF	52.9	53.1	45.8	45.6	45.7	31.1	31.7	27.5	27.6	25.5	12.4	12

Note													
Sintetice	1.905	1.924	1.648	1.648	1.230	1.172	1.180	1.172	1.044	1.037	0.964	0.675	0.690
Jocuri	3.879	3.413	3.474	3.440	3.499	2.421	2.469	2.421	2.123	2.123	1.955	1.299	1.237
Dotări	0.085	0.090	0.080	0.090	0.090	0.080	0.090	0.080	0.065	0.070	0.090	0.065	0.070
Verdict	5.87	5.42	5.20	5.18	4.82	3.74	3.67	3.23	3.23	3.01	2.04	2.00	2.00

* Testele AA/AF au fost efectuate cu AA 4X și AF8X.

Distribuitoare	Leadtek WinFast A340 TDH	Inno3D FX5200 128MB	Albatron FX5200 GIGI	SilverStar FX5200 SX 64MB	XFX FX5200	Inno3D FX5200 64MB	Gigabyte Radeon 9200	GigaCube Game Buster Radeon 9200	PowerColor Radeon 9200	Inno3D FX5200 64MB (64bits)	Leadtek WinFast A340 T	GAINWARD PowerPack Pro 660 FX5200 128MB
												
	Skin Media	Depozitul de Calculatoare	Albatron	Ommitech Trading	Ommitech Trading	Depozitul de Calculatoare	Tornado Systems	Skin Media	ProCA România	Depozitul de Calculatoare	Skin Media	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-231.50.97	021-221.73.77	021-326.80.38	021-326.80.38	021-326.80.38	021-221.73.77	021-206.77.40	021-231.50.97	021-323.82.00	021-221.73.77	021-231.50.97	021-221.73.77
Web	www.skin.ro	www.itshop.ro	www.albatron.com.tw	www.ommitechgroup.ro	www.ommitechgroup.ro	www.itshop.ro	www.tornado.ro	www.skin.ro	www.proca.ro	www.itshop.ro	www.skin.ro	www.itshop.ro
Garantie	24 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	36 luni	24 luni	12 luni	12 luni	24 luni	12 luni
Pret	95€	95.35	N/A	79\$	84\$	85.25	114.25	87€	105\$	79.39\$	79€	105.35
Detalii tehnice												
Chipset	FX5200	FX5200	FX5200	FX5200	FX5200	FX5200	Radeon 9200	Radeon 9200	Radeon 9200	FX5200	FX5200	FX5200
Memorie totala	128MB	128MB	128MB Hynix	64MB Samsung	128MB Samsung	64MB	128MB Hynix	128MB MIRA	128MB MIRA	64MB Samsung	FX5200	128MB Hynix
Viteza memorie	4ns	-	3.6ns	5ns	4ns	-	4ns	4ns	4ns	5ns	FX5200	-
Frecventa chipset	250	250	250MHz	250	250	250	250	250	250	250	FX5200	250
Frecventa memorie	400	400	400MHz	400	400	400	400	400	400	400	FX5200	400
Racire cip	Activă	Pasivă	Pasivă	Activă	Pasivă	Pasivă	Pasivă	Activă	Pasivă	Activă	Pasivă	Pasivă
Racire memoriilor	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu
TV-out	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Video-In	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
DVI	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Dual Head	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu
Teste												
Quake 3 1280	120.9	120.9	119.1	120	120	119.7	86.6	83.2	86.4	77.2	74.7	51.8
Quake 3 1600	84.5	82.8	82.1	82.9	82.9	82.4	61.3	57.6	61.2	51.8	49.8	33.3
Serious Sam 1280	53.9	53.9	53.8	53.9	53.9	53.7	68.8	66	69.1	35.2	35.2	24
Serious Sam 1600	37.5	37	37.1	37.3	37.3	36.9	49	46	49	23.6	23.3	15.1
UT2003 1280	40.3	40.31	40.31	40.43	40.43	39.65	33.59	33.9	33.59	27.67	27.67	19.22
UT2003 1600	28.12	28.12	28.12	28.21	28.21	27.61	23.59	23.78	23.59	18.6	18.6	12.41
CodeCreatures Pro 1280	11.1fps/4.8 mil	11.1fps/4.8 mil	10.7fps/4.6 mil	11.1fps/4.8 mil	11.1fps/4.8 mil	10.7fps/4.6 mil	11fps/4.5 mil	10.7fps/4.4 mil	11fps/4.5 mil	8.1fps/3.8 mil	8.1fps/3.8 mil	5.6fps/2.6 mil
CodeCreatures Pro 1600	8.4fps/3.9 mil	8.4fps/3.9 mil	8.2fps/3.7 mil	8.4fps/3.9 mil	8.4fps/3.9 mil	8.2fps/3.8 mil	8.5fps/3.7 mil	8.5fps/3.7 mil	8.5fps/3.7 mil	5.9fps/2.9 mil	5.9fps/2.9 mil	3.9fps/1.9 mil
3DMark2001 SE 1280	5652	5664	5646	5678	5678	5584	5396	5405	5393	3626	3625	2479
3DMark2001 SE 1600	4177	4194	4190	4197	4197	4129	4072	4089	4073	2513	2523	1640
Quake 3 1024 AA/AF	54	52.7	54.2	53	53	56.6	26.4	26.1	26.4	33.9	32.7	23
Serious Sam 1024 AA/AF	29.9	30.6	29.9	30.2	30.2	32.5	18.9	18.9	18.9	17.2	17.2	11.4
UT2003 1024 AA/AF	24.18	24.18	24.18	24.35	24.35	24.95	0	0	0	15.44	15.44	10.46
CodeCreatures 1024 AA/AF	7.5fps/3.6 mil	7.5fps/3.6 mil	7.5fps/3.6 mil	7.6fps/3.6 mil	7.6fps/3.6 mil	7.7fps/3.6 mil	14.1fps/5.5 mil	14fps/5.4 mil	7.1fps/2.6 mil	5.2fps/2.5 mil	5.3fps/2.9 mil	3.6fps/1.7 mil
3DMark2001 SE 1024 AA/AF	2880	2997	2875	2986	2892	2997	1816	1824	1816	1757	1752	1186
Aquamark v2.3 1024 AA/AF	11.4	11.4	11.4	11.4	11.4	11.5	9	8.9	9	7.5	7.5	5.3
Punctaj												
Sintetice	0.620	0.625	0.620	0.622	0.622	0.531	0.595	0.593	0.551	0.398	0.399	0.270
Jocuri	1.196	1.190	1.195	1.192	1.192	1.203	0.920	0.892	0.920	0.762	0.751	0.510
Dotari	0.085	0.080	0.070	0.050	0.050	0.080	0.090	0.070	0.080	0.080	0.080	0.060
Verdict	1.90	1.90	1.89	1.86	1.86	1.81	1.61	1.56	1.55	1.24	1.23	0.84

* Testele AA/AF au fost efectuate cu AA 4X și AF8X.

FURTUNA ÎN CARCASA

25 DE COOLERE ÎȘI DAU AER

Evoluția rapidă a procesoarelor a luat prin surprindere mulți utilizatori care nu știu ce cooler să aleagă pentru răcirea celei mai importante componente din sistem.

ODATĂ CU VENIREA VERII, TEMPERATURI DE 30° nu mai reprezintă un lucru neobișnuit. Dacă ne referim la temperatura din interiorul unei carcase de calculator, aerul poate ajunge lejer la temperaturi de peste 40° datorită tuturor componentelor care emană mai multă sau mai puțină căldură. O temperatură prea mare nu poate fi decât dăunătoare acestora.

Cu foarte puțini ani în urmă un ventilator era privit doar ca o componentă care produce zgomot, nefiind util decât pentru răcirea componentelor sursei unui calculator. Odată cu apariția de componente mari consumatoare de curent a crescut și căldura disipată de acestea. Pentru disiparea acestei călduri au apărut mai multe tipuri de sisteme de răcire. Cele mai răspândite sunt cele formate dintr-un radiator și un ventilator, care împreună ajută la răcirea eficientă a componentelor. Astăzi, într-un calculator numărul ventilatoarelor a crescut mult, în mod normal existând deja coolere pentru procesor, placă video, harddisk. La acestea se adaugă coolerele pentru ventilarea carcasei care au ca scop aerisirea interiorului. Dacă mai ținem cont de cele până la trei ventilatoare ale sursei ajungem la un total care poate ușor depăși cinci ventilatoare. Acestea

măresc considerabil zgomotul produs de calculator în timpul funcționării. Dacă acest lucru nu este foarte deranjant în momentul rulării unui film sau când ne jucăm, zgomotul este iritant pentru lucrul de zi cu zi. Neliniștitor este faptul că aceste ventilatoare nu vor dispărea prea curând, numărul lor având tendința de a crește. Consumul tot mai mare de curent duce la nevoia de coolere mai mari dotate cu ventilatoare cu turație ridicată care produc și mai mult zgomot.

Apariția procesoarelor care consumă peste 80W în regim de full-load a făcut ca importanța sistemului de răcire să crească considerabil. Producătorii de procesoare au introdus specificații stricte pentru felul în care trebuie construite aceste coolere. Cel mai bun exemplu îl constituie coolerele destinate platformei Pentium 4 care au un sistem de prindere proiectat de Intel. Acesta asigură prinderea fermă a coolerului de placa de bază deoarece în cazul unei eventuale desprinderi miezul procesorului se poate încălzi în doar câteva secunde peste temperatura maximă admisă, rezultând o deteriorare permanentă a acestuia.

Nici AMD nu a stat cu mâinile în sân și a emis specificațiile care trebuie respectate pentru ca

un cooler să fie aprobat pentru Athlon XP. Datorită sistemului de prindere direct de soclul procesorului, AMD specifică drept greutate maximă valoarea de 300g iar forța clemei de prindere trebuie să fie de 9Kg. Dimensiunile maxime ale cooler-ului sunt și ele specificate, pentru a asigura că acestea pot fi instalate pe toate plăcile de bază. Acest lucru nu înseamnă că

DICȚIONAR

CFM (Cubic Feet per Minute): volumul de aer care este pus în mișcare de paletel ventilatorului. Feet (picior) este o unitate de măsură egală cu aproximativ 30cm;

PASTĂ TERMOCONDUCTOARE: pastă care se întinde pe suprafața de contact dintre procesor și radiator pentru a îmbunătăți transferul termic;

COOLER CU APĂ: sistem în care radiatorul este răcit cu apă, care este recirculată și răcită la rândul ei de un alt radiator de dimensiuni mari instalat în sistem;

COOLER PELTIER: sistem de răcire care se bazează pe efectul Peltier (un circuit format din doi conductori asemănători, în care se aplică un curent electric, face transfer de căldură între cei doi conductori);

RĂCIRE CU TRANSFER DE FAZĂ: modalitate de răcire care folosește principiul frigiderului clasic pentru a răci procesorul la temperaturi sub 0°C.

pe piață nu există coolere care nu respectă aceste specificații. Cel mai bun exemplu îl reprezintă coolerele cu radiatorul confecționat din cupru ce depășesc uzual 500g. Cu procesoare care vor atinge un consum de peste 100W, coolerele destinate răcirii acestora vor avea un design din ce în ce mai complex, putându-ne aștepta la soluții inedite cu eficiență mărită.

TENDINȚE

Performanța unui cooler este afectată în principal de conductivitatea termică a materialului din care este confecționat radiatorul acestuia. Aici se observă tendința producătorilor de a folosi cuprul în detrimentul aluminului datorită coeficientului de conductivitate care are valoarea 422, față de 266 cât oferă acesta din urmă. Singurul aspect negativ este prețul mai mare al cuprului și densitatea mai mare care crește greutatea coolerului. Un alt factor important în construcția unui cooler este suprafața de disipare a căldurii. Cu cât aceasta este mai mare cu atât mai multă căldură poate fi înlăturată de la procesor în timp mai scurt. Despre ventilatoarele cu care sunt dotate coolerele, viteza mare de rotație crește cantitatea de aer care este pusă în mișcare de paletele acestuia, zgomotul produs fiind și el mai mare. Pentru a face un compromis se folosesc din

ce în ce mai mult ventilatoare cu diametru mai mare și turații reduse. De asemenea, pentru diminuarea zgomotului s-a îmbunătățit designul paletelor și au apărut metode de reducere a turației în funcție de temperatura componentei care trebuie răcită.

Ca metode alternative de răcire putem vorbi de coolerele cu apă sau sistemele criogenice gen Vapochill și Prometeia. Aceste sisteme sunt mai eficiente în disiparea căldurii, însă au un preț foarte ridicat, prețul unui sistem criogenic trecând ușor peste 700\$.

SISTEMUL DE TEST

Pentru test am folosit două configurații, în funcție de platforma căreia se adresa cooler-ul: Pentium 4 sau Athlon XP. Pentru platforma Intel procesorul a fost un Pentium 4 la 2.4GHz pe o placă de bază Shuttle AS45-GTR iar pentru AMD procesorul a fost Athlon XP 1800+ pe un Leadtek WinFast K7NCR18D Pro v2.0. Punctajul fiecărui cooler a fost o medie a celor trei categorii luate în considerare: performanță, ergonomie și dotări. Performanța a pontat cu 70%. Am ținut cont de temperaturile înregistrate în IDLE și de cele în timpul rulării unui test 3DMark2001SE cu o arhivare a 1.5GB de date în fundal. De asemenea, am înregistrat temperatura în condițiile de overclocking a procesorului de test

de la 2.4GHz la 2.8GHz. Ergonomia a contat cu 20% la punctajul final și s-a ținut cont de procedura de instalare, de zgomotul din timpul funcționării, de dimensiunile exterioare și de greutate. Dotările au contat cu 10% și s-a luat în considerare prezența în pachetul cooler-ului a pastei siliconice, a unui manual de instalare sau compatibilitatea cu cele două platforme, AMD și Intel prin prezența unui adaptor. Fiecare cooler a fost montat într-o carcasă închisă midi-tower dotată cu două ventilatoare pentru îmbunătățirea circulației aerului. Pentru fiecare cooler am lăsat sistemul să ruleze în desktop-ul Windows-ului XP 10 minute, pentru a determina temperatura în IDLE, apoi am rulat testul 3DMark2001SE cu arhivarea în fundal.

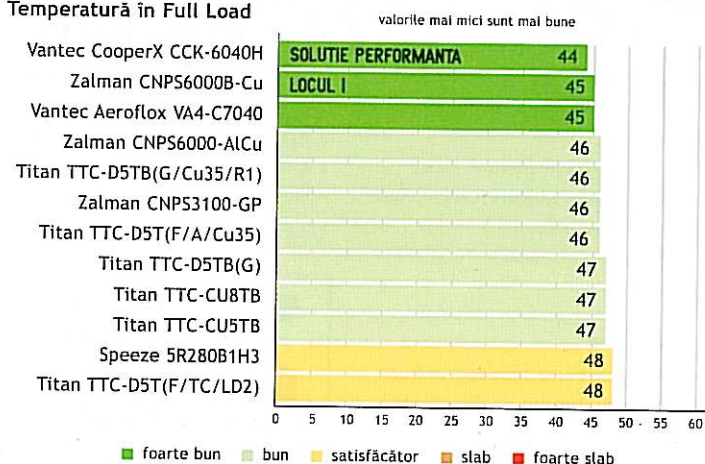
CONCLUZIE

Din testul nostru se observă tendința producătorilor de a produce coolere din cupru sau care au zona de contact confecționată din cupru. De asemenea, s-a renunțat la sistemul de prindere în două puncte pentru platforma AMD care putea duce la desprinderea cooler-ului și arderea procesorului. Pe partea de design Zalman conduce acest test prin formele deosebite ale radiatoarelor sale. Pentru a vedea care este cel mai bun performer citiți paginile următoare.

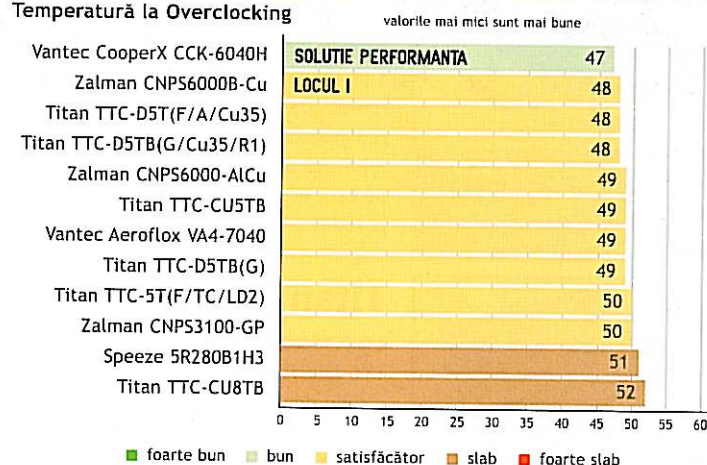
Ionuț Popa

Coolere Socket A / 370

Temperatură în Full Load

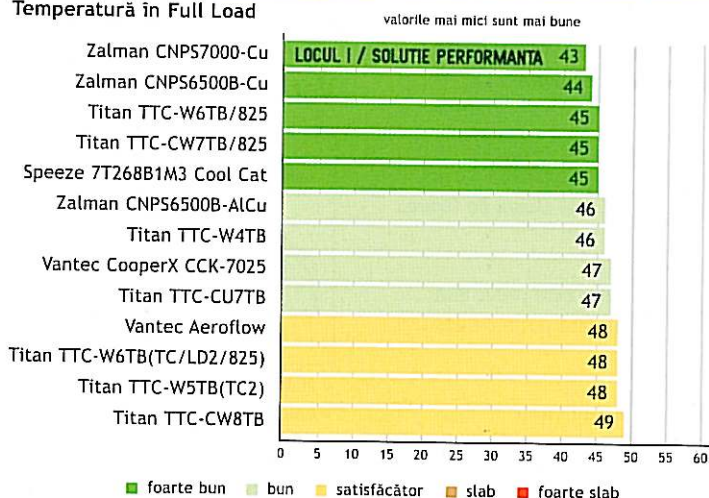


Temperatură la Overclocking

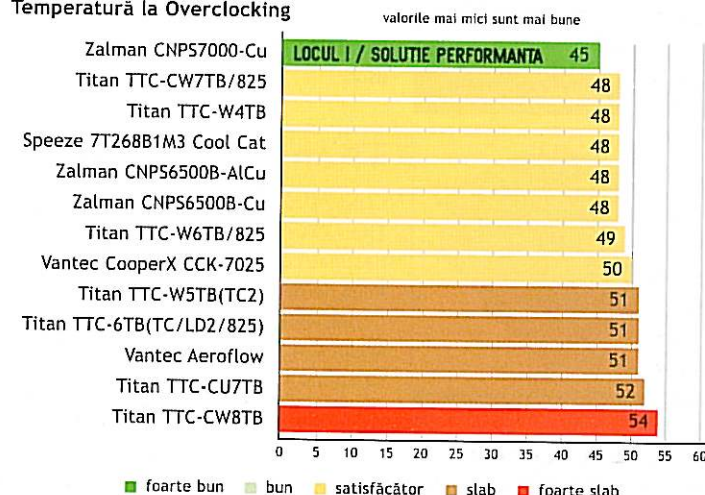


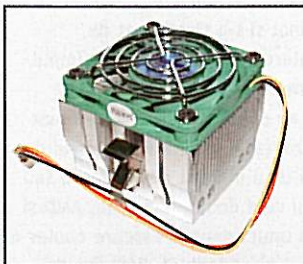
Coolere Socket 478

Temperatură în Full Load



Temperatură la Overclocking





3.5\$ DECK Computers
International
021-434.34.00 - www.deck.ro

Speeze 5R280B1H3

CONSTRUCȚIE

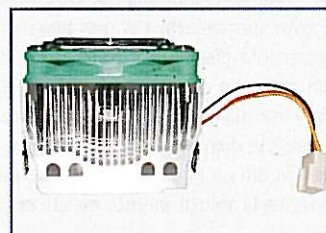
Speeze 5R280B1H3 este un cooler din aluminiu peste care este montat un ventilator cu înălțimea de 10mm, protejat de o grilă metalică. Zgomotul produs în timpul funcționării este destul de ridicat datorită celor 4800rpm ale ventilatorului. Clema de fixare a coolerului se prinde de socket în doar două puncte.

PERFORMANȚE

Deși ventilatorul are o turație ridicată, dimensiunile prea mici nu pot face față cu succes procesoarelor cu frecvență peste Athlon XP Z600+.

CONCLUZIE

Dacă este cuplat cu un procesor mai slab Speeze 5R280B1H3 este o alegere bună.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu
- Turație ventilator: 4800rpm

Verdict 76.25



18.4\$ UltraPRO Computers /
Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-221.73.77
www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

Titan TTC-CU5TB

CONSTRUCȚIE

Titan TTC-CU5TB este construit din cupru și este dotat cu un ventilator argintiu care se învârtă cu aproximativ 4750 rotații pe minut. Coolerul se folosește de toate cele șase puncte de prindere ale socketului pentru fixare. Din punct de vedere al aspectului Titan TTC-CU5TB nu face de rușine nici o carcasă. Grila montată pe ventilator

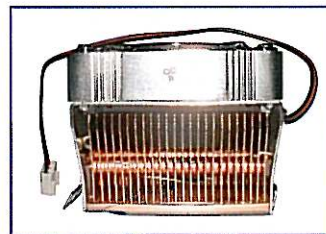
previne accidentele.

PERFORMANȚE

Zgomotul produs în funcționare este puternic, dar performanțele sunt bune.

CONCLUZIE

Titan TTC-CU5TB este destinat celor care caută un cooler arătos cu performanțe rezonabile.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 4500rpm

Verdict 81.00



17.8\$ UltraPRO Computers /
Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-221.73.77
www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

Titan TTC-CU8TB

CONSTRUCȚIE

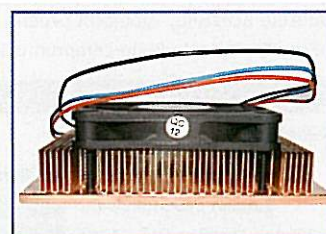
Titan a proiectat pe TTC-CU8TB pentru folosirea în servere de tip blade datorită profilului foarte îngust. Pentru a nu scădea performanțele Titan a folosit cuprul pentru construcția radiatorului. Sistemul de montare se folosește de găurile din jurul socket-ului pe care nu toate plăcile de bază le posedă.

PERFORMANȚE

Performanțele nu sunt excepționale dar coolerul a reușit să mențină în limite rezonabile temperatura procesorului de test.

CONCLUZIE

Pentru integrarea în servere Titan TTC-CU8TB este o alegere care trebuie luată în considerare.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 4800rpm

Verdict 72.25



11.4\$ Depozitul de Calculatoare/
UltraPRO Computers
021-211.73.77/021-211.70.90
www.itshop.ro/www.ultrapro.ro

Titan TTC-D5T(F/A/Cu35)

CONSTRUCȚIE

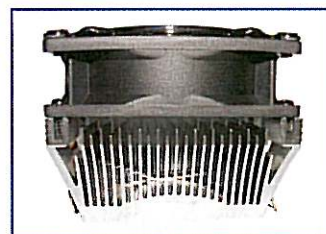
TTC-D5T(F/A/Cu35) este un cooler simplu din seria TTC-D5T căruia i s-au adăugat un senzor care atenționează utilizatorul în cazul în care paletetele ventilatorului nu se mai învârt și o talpă din cupru pentru a îmbunătăți transferul termic. Ventilatorul este silențios. Instalarea cooler-ului se face foarte ușor.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute sunt foarte bune datorită ventilatorului de dimensiune mare.

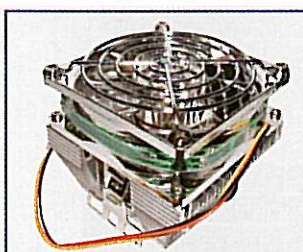
CONCLUZIE

Deși alarma coolerului nu ajută prea mult utilizatorul, performanțele bune ale lui Titan TTC-D5T(F/A/Cu35) fac din acesta o alegere bună.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu + Cupru
- Turație ventilator: 3000rpm

Verdict 85.00



12.7\$ UltraPRO Computers /
Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-221.73.77
www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

Titan TTC-D5T(F/TC/LD2)

CONSTRUCȚIE

Titan TTC-D5T(F/TC/LD2) este un cooler destinat celor care sunt interesați mai mult de designul calculatorului decât de performanța acestuia. Ventilatorul este argintiu și are trei leduri albastre care se aprind în timpul funcționării. Turația ventilatorului este controlată automat de un senzor montat în interiorul radiatorului. Acesta se prinde de socket

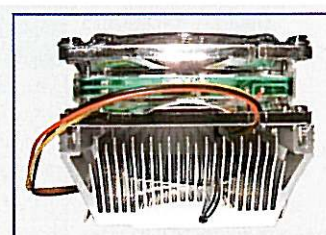
în șase puncte prin clema de fixare.

PERFORMANȚE

Zgomorul produs este redus însă performanțele lasă puțin de dorit.

CONCLUZIE

Performanțele lui Titan TTC-D5T(F/TC/LD2) nu îl recomandă overclockerilor înrâșiți.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu
- Turație ventilator: 3600rpm

Verdict 77.00



7.1\$ UltraPRO Computers /
Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-221.73.77
www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

Titan TTC-D5TB(G)

CONSTRUCȚIE

Titan TTC-D5TB(G) este construit dintr-un radiator masiv de aluminiu care este răcit de un ventilator de 80mm cu turație mică. În teste zgomotul produs a fost foarte mic. Pentru protejarea la accidente, ventilatorul este protejat de o grilă cromată. Sistemul de fixare de socket este ușor de folosit și utilizează toate cele șase puncte de prindere.

PERFORMANȚE

Temperaturile la care a fost ținut procesorul de test îl încadrează în categoria coolerelor bune.

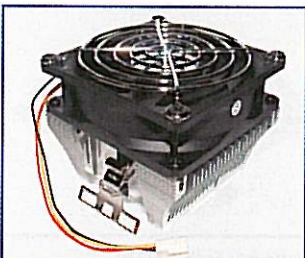
CONCLUZIE

Cei care caută un cooler simplu și eficient vor fi mulțumiți de performanțele lui Titan TTC-D5TB(G).



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu
- Turație ventilator: 3000rpm

Verdict 81.00



10.2\$ UltraPRO Computers /
Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-221.73.77
www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

Titan TTC-D5TB(G/Cu35/R1)

CONSTRUCȚIE

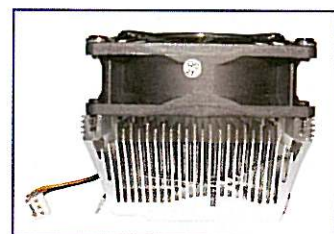
Titan TTC-D5TB(G/Cu35/R1) este o versiune îmbunătățită de Titan TTC-D5TB(G) la care s-a adăugat o inserție de cupru la baza radiatorului pentru o mai bună disipare a căldurii degajate de procesor. Dimensiunile mari ale radiatorului și ventilatorului asigură o răcire eficientă în condiții de zgomot scăzut.

PERFORMANȚE

Performanțele sunt mai bune decât cele ale fratelui mai mic datorită folosirii inserției de cupru în radiator.

CONCLUZIE

Titan TTC-D5TB(G/Cu35/R1) este o alegere bună pentru cei care doresc performanță la un preț accesibil.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu + Cupru
- Turație ventilator: 3000rpm

Verdict 83.50



32€ Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Vantec Aeroflow VA4-C7040

CONSTRUCȚIE

Vantec Aeroflow VA4-C7040 este confecționat din aluminiu și are o inserție rotundă de cupru care face contact cu pastila procesorului. Centrul radiatorului este gol pentru a permite o mai bună circulație a aerului suflat de ventilator. Forma coolerului este foarte modernă iar paletetele ventilatorului au un design special.

PERFORMANȚE

Performanțele lui Vantec Aeroflow VA4-C7040 sunt foarte bune în condiții de păstrării unui nivel de zgomot scăzut.

CONCLUZIE

Cei care își doresc un cooler arătos și eficient trebuie să ia în considerare și Vantec Aeroflow VA4-C7040.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu + Cupru
- Turație ventilator: 5600rpm

Verdict 87.00



23.5€ Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Vantec CooperX CCK-6040H

CONSTRUCȚIE

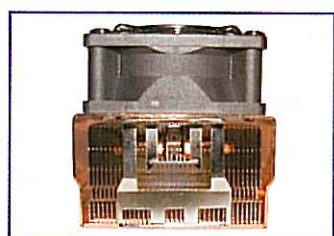
Vantec CooperX CCK-6040H este construit în totalitate din cupru. Radiatorul are lamele foarte subțiri pentru a îmbunătăți transferul termic. Ventilatorul este unul foarte puternic, viteza sa de rotație este de 6800rpm. Sistemul de prindere este foarte ușor de folosit și este în același timp sigur. În pachet este livrat un adaptor Molex.

PERFORMANȚE

Performanțele sunt suverane, prețul plătit fiind zgomotul insuportabil produs de ventilator în timpul funcționării.

CONCLUZIE

Pentru cei care nu fac rabat la performanță le recomandăm Vantec CooperX CCK-6040H.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 6800rpm

Verdict 87.75



36.3\$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Zalman CNPS3100-GP

CONSTRUCȚIE

Zalman CNPS3100-GP este un cooler cu o formă inedită de evantai. Materialul folosit pentru construcție este cuprul, suprafața acestuia fiind suflată cu aer. Pentru răcirea radiatorului este livrat un ventilator care se montează pe carcasă și care este controlat de un potențiomteru. Pentru instalare avem o unealtă ajutătoare și o clemă de rezervă.

rezervă.

PERFORMANȚE

Performanțele lui Zalman CNPS3100-GP sunt bune în condiții de zgomot minim.

CONCLUZIE

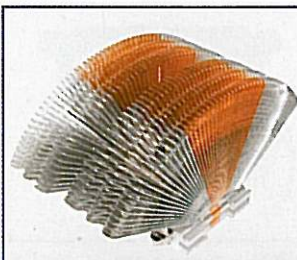
Designul și performanțele lui Zalman CNPS3100-GP sunt motive suficiente pentru achiziționarea acestuia.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Cupru + Aur
- Turație ventilator: 2800rpm

Verdict 88.00

Socket A / 370



25.6\$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro



33.5\$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro



7.7\$ DECK Computers
International
021-434.34.00 - www.deck.ro



15.8\$ UltraPRO Computers /
Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90/021-221.73.77
www.ultrapro.ro/www.itshop.ro



18.4\$ UltraPRO Computers /
Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90/021-221.73.77
www.ultrapro.ro/www.itshop.ro

Zalman CNPS6000-AICu

CONSTRUCȚIE

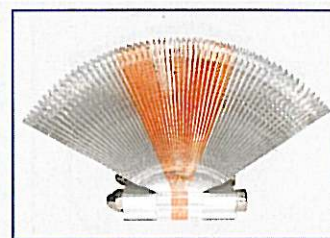
Pentru construcția lamelor lui CNPS6000-AICu Zalman a folosit aluminiu și cupru pentru partea care intră în contact cu procesorul. Suprafața mare de disipare a căldurii contribuie la răcirea rapidă a procesorului. Ventilatorul care se montează pe carcase deasupra radiatorului are controlul turației.

PERFORMANȚE

Temperaturile obținute în test de către Zalman CNPS6000-AICu se încadrează în topul superior al platformei socket A/370.

CONCLUZIE

Zalman CNPS6000-AICu este un cooler cu design plăcut și performanțe bune.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu + Cupru
- Turație ventilator: 2500rpm

Verdict 87.25

Zalman CNPS6000B-Cu

CONSTRUCȚIE

Zalman CNPS6000B-Cu este construit în totalitate din cupru, lucru care face ca greutatea acestuia să fie de 462g. Instalarea se face foarte ușor datorită unei unelte oferite de Zalman. Pentru răcirea radiatorului este livrat un ventilator de 92mm cu turație scăzută. Zgomotul produs în timpul funcționării este scăzut. Turația ventilatorului se

poate controla printr-un potențiomtru.

PERFORMANȚE

Zalman CNPS6000B-Cu ocupă locul doi din punct de vedere al performanței, în ciuda zgomotului practic inexistent.

CONCLUZIE

Prin CNPS6000B-Cu Zalman a realizat un cooler performant cu un design modern.



- Platformă: Socket A/370
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 2500rpm

Verdict 88.75

Speeze 7T268B1M3 Cool Cat

CONSTRUCȚIE

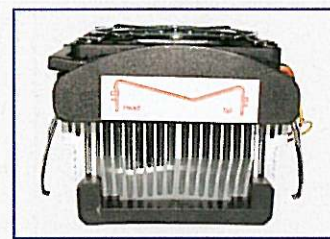
Speeze 7T268B1M3 Cool Cat are un design foarte apropiat de cel al unui cooler Intel, în plus prin clema livrată în pachet se poate monta și pe procesoare AthlonXP. Pasta siliconică este aplicată deja pe cooler. Prinderea și desprinderea de soclul procesorului se fac foarte ușor. Totuși, procedura de instalare este descrisă în manual.

PERFORMANȚE

Performanțele lui Speeze 7T268B1M3 Cool Cat se situează în prima parte a plutonului deși designul acestui cooler este unul obișnuit.

CONCLUZIE

Speeze 7T268B1M3 poate face față cu succes procesoarelor Intel cu frecvențe de peste 2GHz.



- Platformă: Socket 478 + Socket A/370
- Material construcție: Aluminiu
- Turație ventilator: 3700rpm

Verdict 83.75

Titan TTC-CU7TB

CONSTRUCȚIE

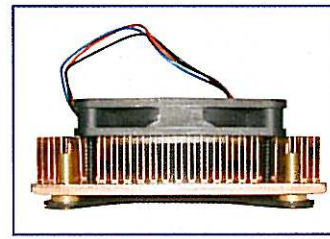
TTC-CU7TB este un cooler Titan destinat calculatoarelor low-profile sau serverelor blade datorită înălțimii foarte mici. Radiatorul este confecționat din cupru. Pentru montarea acestuia trebuie scos înălțătorul cu care sunt dotate socket-urile procesoarelor Pentium 4, lucru care îngreunează serios instalarea acestuia.

PERFORMANȚE

Capacitatea de disipare a căldurii a lui Titan TTC-CU7TB face față cu succes unui procesor neoverclockat.

CONCLUZIE

Datorită instalării dificile și performanței slabe Titan TTC-CU7TB nu este alegerea cea mai bună pentru procesoarele cu frecvență de operare de peste 2GHz.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 4800rpm

Verdict 67.25

Titan TTC-CW7TB/825

CONSTRUCȚIE

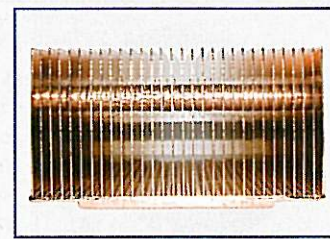
Titan TTC-CW7TB/825 este un cooler din cupru care beneficiază de un sistem de prindere foarte simplu care ușurează mult instalarea acestuia. Greutatea sa nu este raportată pe site-ul producătorului însă nu este foarte mare comparată cu celelalte coolere din cupru. La acest lucru contribuie și lamelele fine ale radiatorului.

PERFORMANȚE

Performanțele lui Titan TTC-CW7TB/825 se datorează designului radiatorului și folosirii cuprului în construcție.

CONCLUZIE

Prețul lui Titan TTC-CW7TB/825 este destul de scăzut pentru un cooler de cupru, iar performanțele sunt bune.

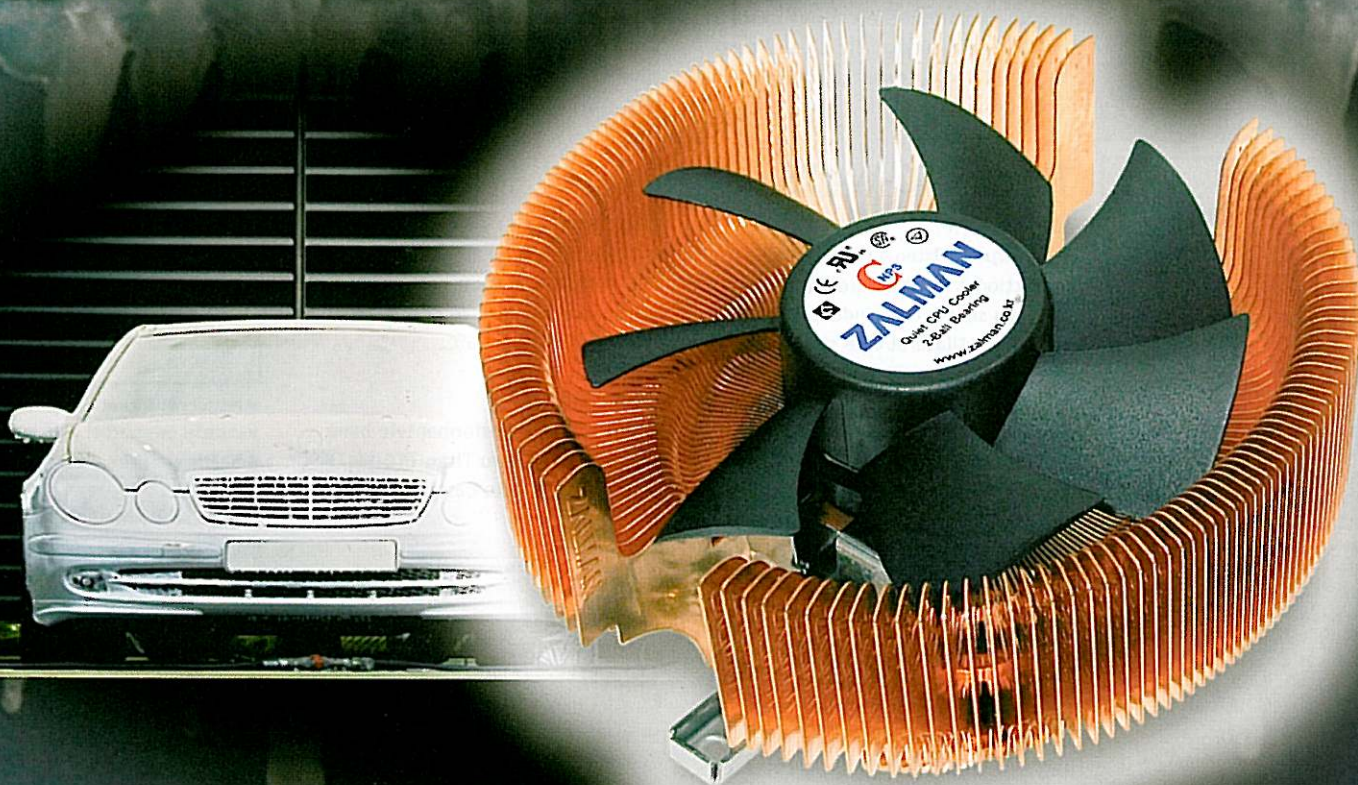


- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 4500rpm

Verdict 84.75

Socket 478

The name of cooling industry !



ZALMAN

București, Str. Știrbei Vodă nr.172, Tel : 021 221 73 77
stirbei@depozituldecalculoare.ro

București, B-dul Ion Mihalache nr. 109, Tel : 021 224 18 70
mihalache@depozituldecalculoare.ro

București, B-dul Decebal 18, Tel: 021 326 57 33
decebal@depozituldecalculoare.ro

București, B-dul Stefan cel Mare nr. 22, Tel: 021 210 53 93
stefancelmare@depozituldecalculoare.ro

Pitești, Str. Republicii Nr. 162-164

Tel: 0248 610070, pitesti@depozituldecalculoare.ro

Ploiești, Str. Republicii 197, Bl. 5C1, parter,
Tel: 0244 127 803 ploiesti@depozituldecalculoare.ro

Slobozia, Str. Matei Basarab Bl.43, parter,
Tel: 0243 231 506

slobozia@depozituldecalculoare.ro

Brașov, Str. A. I. Cuza nr. 6, Tel: 0268 470 019
brasov@depozituldecalculoare.ro

Calarasi, Str. București Bl.10, parter,
Tel: 0242 333 624

calarasi@depozituldecalculoare.ro

dc[®]

DEPOZITUL DE CALCULOARE

ROMSOFT[®]
THE HARDWARE COMPANY

București Bd. Maresal Averescu 8-10

Tel: 021 224 03 33; Fax: 021 224 36 00 office@romsoft.ro
www.romsoft.ro www.itshop.ro www.ratepc.ro
www.depozituldecalculoare.ro



18.7\$ Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers
021-221.73.77/021-211.70.90
www.itshop.ro/www.ultrapro.ro

Titan TTC-CW8TB

CONSTRUCȚIE

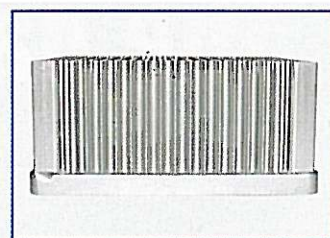
Pentru a obține un preț competitiv pentru TTC-CW8TB fără a face rabat la performanță Titan a folosit pentru partea inferioară a radiatorului un strat de cupru pentru a îmbunătăți transferul termic. Radiatorul are o formă ciudată, lamelele au fost înlocuite cu pini destul de groși. O grilă cromată protejează ventilatorul.

PERFORMANȚE

Performanțele lui Titan TTC-CW8TB nu sunt strălucite, overclocking-ul puternic nefiind recomandat deoarece în test temperatura a atins valoarea de 54°C.

CONCLUZIE

Titan TTC-CW8TB nu se recomandă amatorilor de overclocking însă face față procesoarelor de frecvență scăzută.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiiu + Cupru
- Turație ventilator: 4500rpm

Verdict 66.25



8.9\$ UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90/021-221.73.77
www.ultrapro.ro/www.itshop.ro

Titan TTC-W4TB

CONSTRUCȚIE

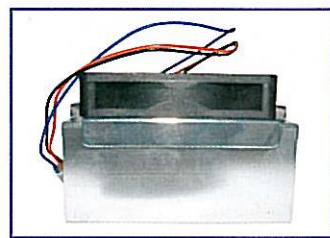
Radiatorul lui Titan TTC-W4TB este confecționat în totalitate din aluminiiu și are un sistem de prindere relativ simplu. Ventilatorul este silențios și eficient deși nu este foarte înalt. În pachet am găsit pe lângă obișnuita seringă cu pastă termoconductoare și un scurt manual de instalare. Ventilatorul nu este dotat cu o grilă protectoare.

PERFORMANȚE

În ciuda designului simplu Titan TTC-W4TB s-a dovedit performant în teste, spre exemplu temperatura în IDLE fiind de doar 36°C.

CONCLUZIE

Prețul scăzut și performanțele bune sunt un plus pentru Titan TTC-W4TB. Un aspect negativ este designul radiatorului.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiiu
- Turație ventilator: 4500rpm

Verdict 84.00



11.7\$ Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers
021-221.73.77/021-211.70.90
www.itshop.ro/www.ultrapro.ro

Titan TTC-W5TB(TC2)

CONSTRUCȚIE

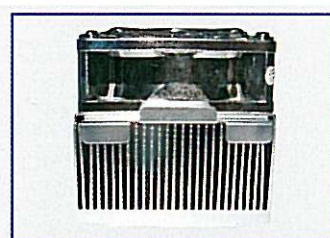
TTC-W5TB(TC2) este realizat din aluminiiu, forma radiatorului fiind una clasică. Ceea ce diferențiază acest cooler este folosirea unui ventilator argintiu, cu grilă cromată de aceeași culoare. De asemenea, pentru reducerea zgomotului, Titan a implementat un sistem de control al turației în funcție de temperatură.

PERFORMANȚE

La capitolul performanță Titan TTC-W5TB(TC2) nu strălucește din cauza turației mici a ventilatorului, însă temperatura rămâne la valori rezonabile.

CONCLUZIE

Aspectul și silențiozitatea sunt atuurile lui Titan TTC-W5TB(TC2).



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiiu
- Turație ventilator: 3320rpm

Verdict 75.25



11.4\$ UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90/021-221.73.77
www.ultrapro.ro/www.itshop.ro

Titan TTC-W6TB/825

CONSTRUCȚIE

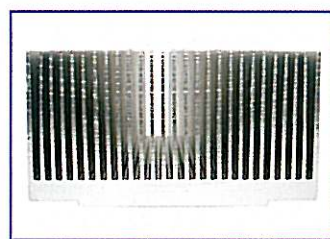
TTC-W6TB/825 este cea mai simplă variantă de coolere din seria TT-W6TB produse de Titan. Radiatorul este confecționat din aluminiiu și are un design simplu. Ventilatorul funcționează la o turație de 4500rpm, dar este silențios. Instalarea și dezinstalarea cooler-ului se realizează ușor datorită sistemului de prindere excelent.

PERFORMANȚE

Performanțele lui Titan TTC-W6TB/825 sunt foarte bune datorită ventilatorului de dimensiune mare.

CONCLUZIE

Prețul scăzut și performanțele bune în toate testele fac din Titan TTC-W6TB/825 o alegere bună pentru majoritatea utilizatorilor.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiiu
- Turație ventilator: 4500rpm

Verdict 80.50



14.7\$ Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers
021-221.73.77/021-211.70.90
www.itshop.ro/www.ultrapro.ro

Titan TTC-W6TB(TC/LD2/825)

CONSTRUCȚIE

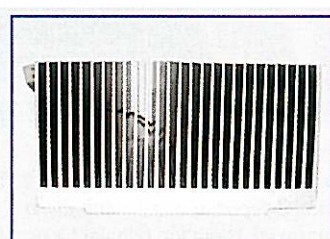
TTC-W6TB(TC/LD2/825) este compus dintr-un radiator din aluminiiu cu senzor pentru temperatura procesorului și un ventilator argintiu pe care sunt montate leduri albastre. Ventilatorul este protejat de o grilă argintie. Sistemul de prindere este foarte simplu de folosit. Ventilatorul este foarte silențios datorită controlului turației.

PERFORMANȚE

Datorită controlului turației ventilatorului, temperatura procesorului este destul de ridicată, totuși în limite acceptabile.

CONCLUZIE

Titan TTC-W6TB(TC/LD2/825) se remarcă prin silențiozitate, ușurința instalării și prezența ledurilor colorate.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiiu
- Turație ventilator: 4500rpm

Verdict 72.25



32€ Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Vantec AeroFlow VP4-C7040

CONSTRUCȚIE

AeroFlow VP4-C7040 este un cooler produs de Vantec cu un design aparte, lucru care se observă din construcția radiatorului care are un culoar liber în centru pentru o mai bună răcire a procesorului. Paletele ventilatorului se lătesc spre exterior și au un design care amintește de o elice de avion. Talpa radiatorului are o inserție de cupru.

PERFORMANȚE

Performanțele cooler-ului sunt destul de slabe, zgomotul produs de ventilatorul cu turația de 5600rpm fiind ridicat.

CONCLUZIE

Cei care doresc un cooler cu un design deosebit vor fi atrași de Vantec AeroFlow VP4-C7040.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiu + Cupru
- Turație ventilator: 5600rpm

Verdict **73.25**



22€ Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Vantec CooperX CCK-7025

CONSTRUCȚIE

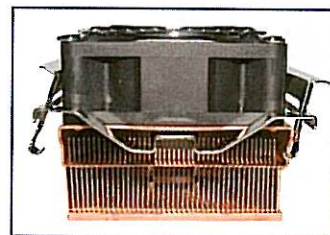
Vantec CooperX CCK-7025 este construit în totalitate din cupru, lucru care duce la o greutate de 537g. Acest lucru este compensat de modalitatea foarte ușoară de instalare pentru care nu avem nevoie de șurubelniță, prinderea de socket fiind fermă. Ventilatorul, deși are doar 4000rpm, este destul de gălăgios și este protejat de o grilă metalică.

PERFORMANȚE

Vantec CooperX CCK-7025 a avut o comportare bună în teste, făcând față cu succes procesorului de test de 2.4GHz.

CONCLUZIE

Instalarea lui Vantec CooperX CCK-7025 este foarte ușoară iar performanțele sunt satisfăcătoare.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 4000rpm

Verdict **76.25**



34.2\$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Zalman CNPS6500B-AICu

CONSTRUCȚIE

Zalman CNPS6500B-AICu este compus dintr-un radiator în formă de evantai și un ventilator de carcasă care se montează astfel încât să sufle aer peste radiator. Pentru cei care doresc liniște deplină în carcasa a fost livrat un potențiomtru pentru controlul turației care, din păcate, nu poate fi accesat decât prin deschiderea carcasei.

PERFORMANȚE

Performanțele lui Zalman CNPS6500B-AICu sunt excelente datorită suprafeței mari de disipare a căldurii.

CONCLUZIE

Zalman CNPS6500B-AICu are toate atuurile pentru a atrage orice categorie de utilizatori.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Aluminiu + Cupru
- Turație ventilator: 2500rpm

Verdict **82.50**



47.7\$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Zalman CNPS6500B-Cu

CONSTRUCȚIE

Construcția din cupru a lui Zalman CNPS6500B-Cu contribuie la greutatea colosală de 898g, însă sistemul de montare asigură prinderea fermă de socket-ul procesorului. Ventilatorul de carcasă asigură ventilarea eficientă a aerului de deasupra procesorului. Turația poate fi ajustată din potențiomtrul livrat în pachet.

PERFORMANȚE

Temperaturile în timpul funcționării sunt foarte scăzute, la acest lucru contribuind din plin forma radiatorului și folosirea cuprului pentru construcție.

CONCLUZIE

Zalman CNPS6500B-Cu este un cooler foarte performant cu dotări excelente.



- Platformă: Socket 478
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 2500rpm

Verdict **86.00**



45.8\$ Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Zalman CNPS-7000Cu

CONSTRUCȚIE

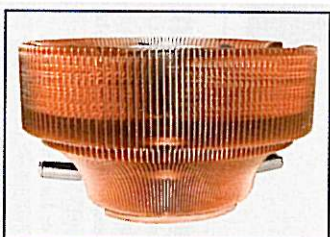
Zalman CNPS-7000Cu este un radiator în formă de cilindru cu ventilatorul montat în mijloc. Pereții cilindriului sunt formați din lamele fine ale radiatorului. Sistemul de prindere este compatibil și cu viitoarele procesoare AMD Athlon64. Instalarea în sistem se face anevoios. Pentru controlul turației ventilatorului este livrat un potențiomtru.

PERFORMANȚE

Zalman CNPS-7000Cu a înregistrat cele mai mici temperaturi din test, lucru posibil datorită construcției ingenioase.

CONCLUZIE

Performanțele și designul atrăgător fac din Zalman CNPS-7000Cu un cooler cu care oricine se poate mândri.



- Platformă: Socket 478 + Athlon64
- Material construcție: Cupru
- Turație ventilator: 2400rpm

Verdict **88.00**

Furtună în carcasa

Socket A / 370	Zalman GNP56000B-Cu	Zalman GNP55100-GP	Vantec CooperX CGK-6040H	Zalman GNP56000-AICu	Vantec AeroFlow VA4-G7040	Titan TTC-D5T (FA/CU35)	Titan TTC-D5TB (G/CU35/R1)	Titan TTC-D5TB(G)	Titan TTC-CU5TB	Titan TTC-D5T (F1/CU4DZ)	Speeze 5R280B/H3	Titan TTC-CU8TB
Pret	33.55	36.35	23.5€	25.65	32€	11.45	10.25	7.15	18.45	12.75	3.55	17.85
Caracteristici												
Platformă	Socket A / 370											
Material construcție	Socket A / 370											
Dimensiuni (LxIxI)	Cupru	Cupru+Alur	Cupru	Aluminiu+Cupru	Aluminiu+Cupru	Aluminiu+Cupru	Aluminiu+Cupru	Aluminiu	Cupru	Aluminiu	Aluminiu	Socket A / 370
Greutate	110x63x65	110x52x65	65x65x69	110x63x65	74.5x74.5x60	80x80x66.5	80x80x60	80x80x60	72x72x59.2	80x80x60	62x60x54	83.2x76.9x25.4
Debit de aer (cfm)	N/A	N/A	394g	N/A	38.22CFM	38.22CFM	38.22CFM	38.22CFM	27.96CFM	42.59CFM	22.21CFM	25.67CFM
Rotatii ventilator (rpm)	2500	2800	6800	2500	5600	3000	3000	3000	4500	3600	4800	4800
Zgomot produs	32dBA	35dBA	46.5cBA	32dBA	38dBA	29dBA	29dBA	29dBA	28dBA	29dBA	30dBA	32dBA
Durata de viață (ore)	50000	50000	70000	50000	80000	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000
Putere consumată	N/A	N/A	3.64W	N/A	3.84W	1.92W	1.92W	1.92W	2.4W	2.94W	N/A	2.28W
Rezultate teste												
IDLE (°C)	33	32	31	33	32	32	33	33	32	35	34	35
Full load (°C)	45	46	44	46	45	46	46	47	47	48	48	47
Overclocking (°C)	48	50	47	49	49	48	48	49	49	50	51	52
Note teste												
Performanță în IDLE	90	95	100	90	85	95	90	90	85	80	85	80
Performanță în Full Load	91	85	95	85	90	85	85	80	80	75	75	80
Performanță la Overclocking	85	75	90	80	80	85	80	80	80	75	70	65
Ergonomie	90	100	70	95	95	95	95	95	90	95	85	80
Dotări	90	90	75	90	65	45	40	40	40	50	60	40
Verdict	88.75	88.00	87.75	87.25	87.00	85.00	83.50	81.00	81.00	77.00	76.25	72.25

Socket 478	Zalman GNP56000B-Cu	Titan TTC-GW7TB/825	Titan TTC-W4TB	Speeze 7T268B/MS Cool Cat	Zalman CNP56500B-AICu	Titan TTC-W6TB/825	Vantec CooperX CCK-7025	Titan TTC-W5TB(TC2)	Vantec AeroFlow VP4-G7040	Titan TTC-W6TB (TC/LDZ/825)	Titan TTC-CU7TB	Titan TTC-CW8TB
Pret	45.85	47.75	18.45	8.95	34.25	11.45	22€	11.75	32€	14.75	15.85	18.75
Caracteristici												
Platformă	Socket 478											
Material construcție	Socket 478											
Dimensiuni (LxIxI)	109x109x62	120x83x65	100x91x68	85x71x54.5	120x83x65	100x91x68	83x73x61	85x71x69	74.5x87.5x60	100x91x78	83x71x54.5	100x91x68
Greutate	773g	898g	N/A	N/A	400g	N/A	537g	N/A	436g	N/A	N/A	N/A
Debit de aer (cfm)	N/A	N/A	36.31CFM	36.31CFM	N/A	36.31CFM	33.1CFM	33.79CFM	35.5CFM	36.31CFM	25.31CFM	27.96CFM
Rotatii ventilator (rpm)	2400	2500	4500	3700	2500	4500	4000	3320	5600	4500	4800	4500
Zgomot produs	25dBA	32dBA	32dBA	29.7dBA	32dBA	32dBA	34.5dBA	28dBA	38dBA	32dBA	32dBA	28dBA
Durata de viață (ore)	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000	50000	80000	50000	50000	50000
Putere consumată	N/A	N/A	3.24W	3.24W	N/A	3.24W	2.4W	2.88W	3.84W	3.24W	2.24W	2.4W
Rezultate teste												
IDLE (°C)	35	36	34	36	37	36	36	39	37	40	39	40
Full load (°C)	43	44	45	46	46	45	47	48	48	48	47	49
Overclocking (°C)	45	48	48	48	48	49	50	51	51	51	52	54
Note teste												
Performanță în IDLE	80	75	85	75	70	75	75	60	70	55	60	55
Performanță în Full Load	100	95	90	85	85	90	80	75	75	75	80	70
Performanță la Overclocking	100	85	85	85	85	80	75	70	70	70	65	70
Ergonomie	60	85	100	95	85	100	80	100	85	100	75	100
Dotări	100	90	40	65	90	40	65	70	65	50	40	40
Verdict	88.00	86.00	84.75	84.00	82.50	80.50	76.25	75.25	73.25	72.25	67.25	66.25

best
computers

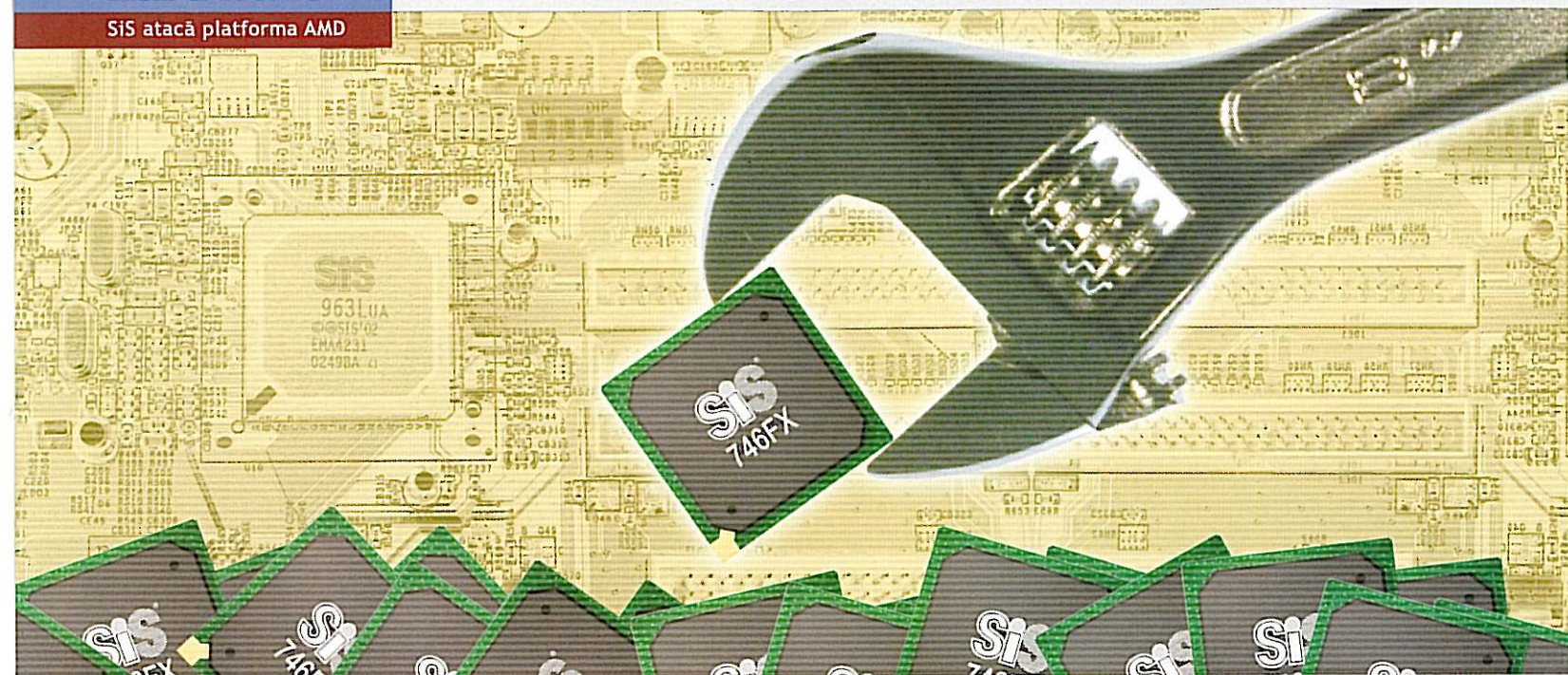
NOU IN MAGAZINELE BEST

Sistem
de
rate!

BEST COMPUTERS TE TRIMITE IN WEEKEND LA MARE!!!

* Detalii în magazinele Best Computers sau pe www.bestcomputers.ro

- * Unirea Shopping Center - Corp Central, Etaj 3 - Tel: 021 303.01.91/Fax: 021 313.56.75
- * Bucur-Obor - Șos. Colentina nr. 2, Bloc ALMO, Corp 2, Etaj 1 - Tel/Fax: 021 252.69.27
- * Elisabeta - B-dul Regina Elisabeta nr. 25 - Tel: 021 314.76.98/Fax: 021 314.76.99
- * Lipscani - B-dul I.C.Brătianu, Pasaj Pietonal Lipscani - Tel/Fax: 021 310.28.32
- * Dorobanți - Calea Dorobanți nr. 10 (Str. Mihai Eminescu nr. 17) - Tel/Fax: 021 211.85.04



CU 746FX SiS ATACA PLATFORMA AMD

În încercarea de a oferi soluții viabile pentru platforma AMD, SiS a lansat chipset-ul 746FX.

PLATFORMA AMD CUNOAȘTE ÎN ultimul an o luptă acerbă pentru supremație, deoarece pe piață au apărut noi procesoare cu frecvențe de bus mărite, acest lucru făcând ca în următoarele luni să fie anunțate mai multe chipset-uri care le vor suporta. Astfel, în foarte scurt timp a avut loc migrația de la frecvența de bus de 266MHz la 333MHz. Lucrurile tind să se complice și mai mult deoarece AMD a anunțat că viitoarele procesoare cu nucleu Barton vor avea o frecvență de bus de 400MHz. Acest lucru va face ca principalii producători de chipset-uri să anunțe noi plăci de bază.

În momentul actual, principalii pioni ai platformei AMD sunt VIA și NVIDIA. Liderul de performanță este NVIDIA cu al său nForce2, care beneficiază și de o versiune care suportă frecvența de bus de 400MHz. Deși puțini producători livrează astfel de plăci, ele au fost anunțate de toată lumea. În ciuda faptului că chipset-urile SiS destinate platformei AMD nu au excelat vreodată prin performanțe deosebite, producătorul taiwanez a

anunțat chipset-ul SiS748 care va suporta oficial această frecvență.

Până la apariția noului chipset, SiS a lansat intermediar SiS746FX ce aduce suport oficial pentru memoria DDR400 și promite să ofere

performanțe apropiate de chip-urile concurenților. Cunoscut drept un producător de chipset-uri ieftine ce oferă o performanță rezonabilă, SiS încearcă să intre în competiție directă cu principalii săi concurenți

prin lansarea lui SiS746FX și ulterior a lui SiS748.

SiS746FX

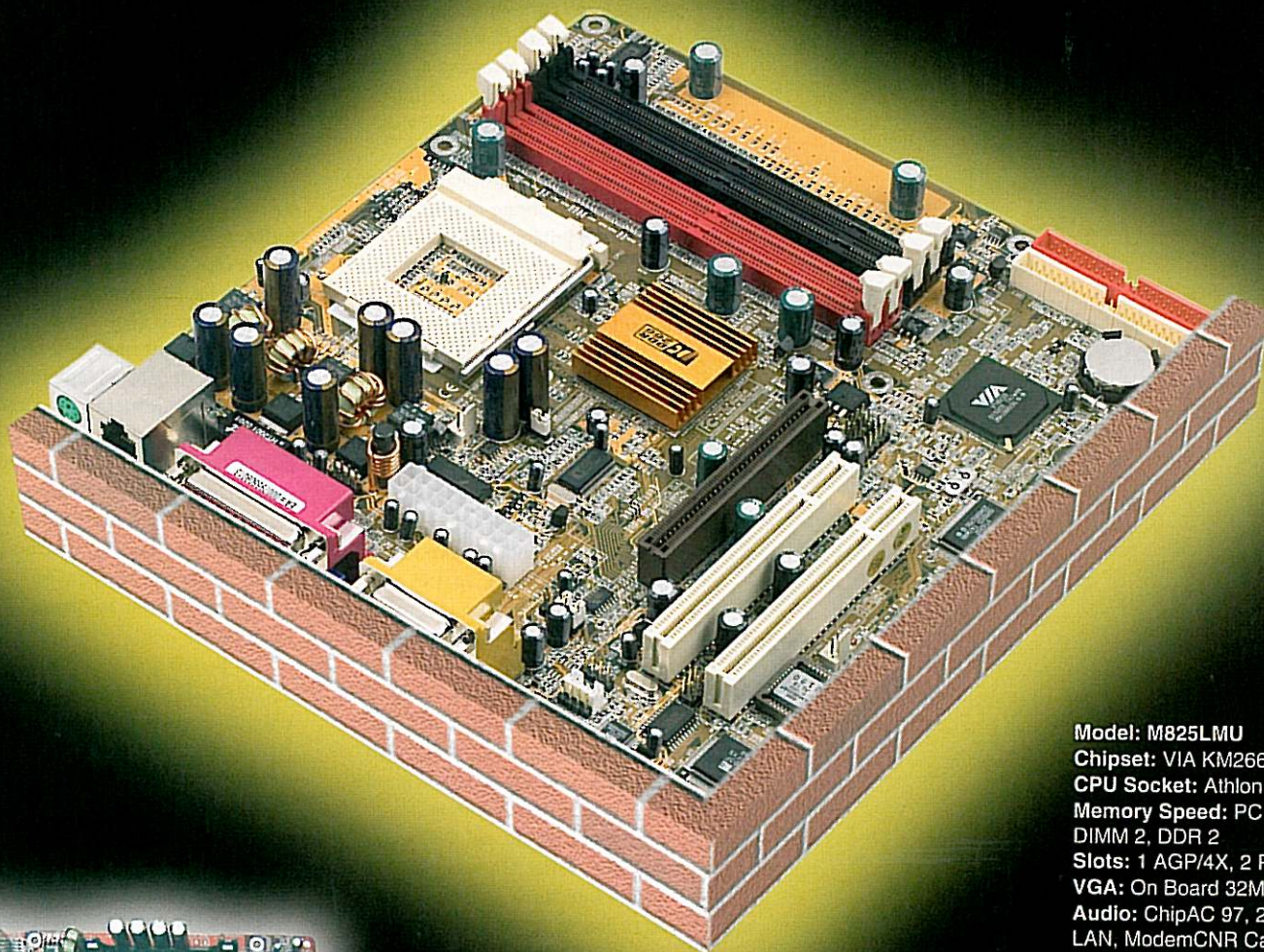
Urmărind specificațiile furnizate de SiS, observăm că SiS746FX nu este un chipset revoluționar deoarece lucruri precum AGP 8X, suport DDR400, controller Fast Ethernet, USB 2.0 și codec de sunet compatibil AC'97 sunt oferite de concurență cu mult timp înainte. SiS a ales să ofere totuși controller Firewire integrat în southbridge-ul SiS963. Astfel se înlătură nevoia de a folosi un chip specializat. Acest lucru se traduce printr-un cost scăzut pentru producerea unei plăci de bază, constituind un avantaj pentru SiS, dacă performanțele se dovedesc la nivelul concurenței.

Un alt punct forte al lui SiS746FX îl constituie viteza de interconectare cu southbridge-ul care datorită tehnologiei MuTIOL 1G, ce transmite 16 biți de date la frecvența de 533MHz, a ajuns la 1GB/s. Astfel, SiS746FX permite integrarea a mai multor dispozitive periferice fără a afecta foarte mult performanțele sistemului. Numărul

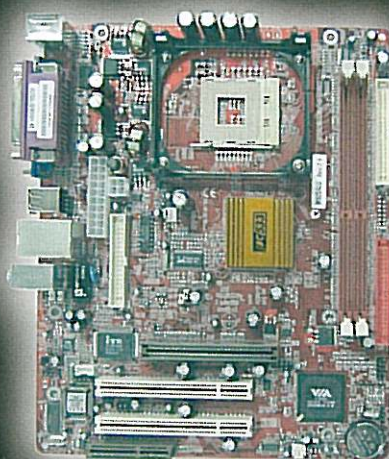


SiS Chipsets

Construiește-ți un computer puternic pe o bază bună !



Model: M825LMU
Chipset: VIA KM266/8235
CPU Socket: Athlon XP FSB 266M
Memory Speed: PC133/DDR266
DIMM 2, DDR 2
Slots: 1 AGP/4X, 2 PCI, 1 CNR
VGA: On Board 32Mb Share
Audio: ChipAC 97, 2 Channel
LAN, ModemCNR Card (Option)
Form: Micro ATX



Model: M925LU
Chipset: P4M266A/8235
CPU Socket: Socket 478, FSB533M
Memory Speed: DDR266, DDR 2
Slots: 1 AGP/4X, 2 PCI, 1 CNR
VGA: On Board, 32M Share
Audio: ChipAC 97, 2 Channel
LAN, ModemCNR Card (Option)
USB 2.0
Form: Micro ATX



EagleTEC™
Highest Performance InnoValue

București, Str. Știrbei Vodă nr.172, Tel : 021 221 73 77
stirbei@depozituldecalculoare.ro

București, B-dul Ion Mihalache nr. 109, Tel : 021 224 18 70
mihalache@depozituldecalculoare.ro

București, B-dul Decebal 18, Tel: 021 326 57 33
decebal@depozituldecalculoare.ro

București, B-dul Stefan cel Mare nr. 22, Tel: 021 210 53 93
stefancelmare@depozituldecalculoare.ro

Pitești, Str. Republicii Nr. 162-164

Tel: 0248 610070, pitesti@depozituldecalculoare.ro

Ploiești, Str. Republicii 197, Bl. 5C1, parter,
Tel: 0244 127 803 ploiesti@depozituldecalculoare.ro

Slobozia, Str. Matei Basarab Bl.43, parter,
Tel: 0243 231 506

siobozia@depozituldecalculoare.ro

Brașov, Str. A. I. Cuza nr. 6, Tel: 0268 470 019

brasov@depozituldecalculoare.ro

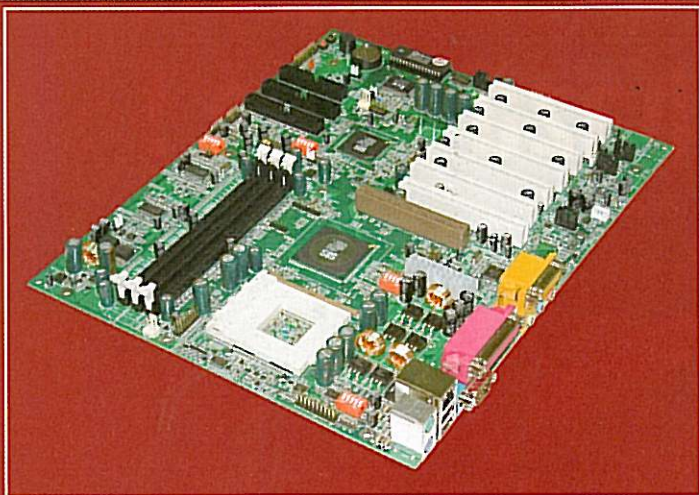
Calarăși, Str. București Bl.10, parter,
Tel: 0242 333 624

calarasi@depozituldecalculoare.ro

DC[®]
DEPOZITUL DE CALCULOARE

ROMSOFT[®]
THE HARDWARE COMPANY

București Bd. Mareșal Averescu 8-10
Tel: 021 224 03 33; Fax: 021 224 36 00 office@romsoft.ro
www.romsoft.ro www.itshop.ro www.ratepc.ro



SiS 746FX

N/A Prima impresie direct de la SiS

Distribuitor: N/A

Northbridge



Northbridge-ul se încălzește tare în timpul funcționării

DIMM-uri



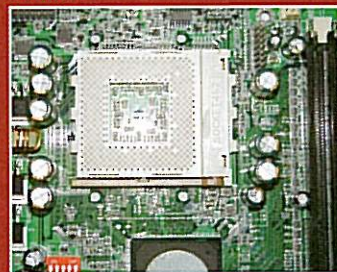
DIMM-urile sunt instalate prea aproape de placa video

Conectorii IDE



Conectorii IDE sunt așezați în paralel cu sloturile PCI

Socket



Socket-ul este puțin prea aglomerat

Conectori



Conectorii din spatele carcasei sunt standard

Performanțe jocuri: 0.609 • Performanțe sintetice: 0.722 • Dotări: N/A

N/A

maxim de porturi USB 2.0 suportate de chipset este de 6, suficient pentru majoritatea utilizatorilor. Pe partea de stocare sunt suportate două canale IDE compatibile ATA133.

CEI DOI CONCURRENTI

Primul lucru care atrage atenția la Soltek SL-75FRN2-RL este PCB-ul de culoare aurie. Acesta este completat de colorarea în galben a sloturilor PCI, AGP, a conectorilor IDE și a două din cele trei DIMM-uri de memorie. Ventilatorul care are rolul de a răci northbridge-ul este și el dotat cu o grilă aurie pe care tronează sigla Soltek. Toate aceste alegeri ale producătorului contribuie la aspectul plăcut al plăcii.

Pe partea de aranjare a componentelor nu sunt foarte multe lucruri de reproșat. Cel mai mare neajuns este montarea sloturilor de memorie prea aproape de cel AGP, acest lucru traducându-se prin imposibilitatea scoaterii sau introducerii de noi module fără a înlătura placa video. Spațiul din jurul soclului procesorului permite instalarea de coolere de dimensiuni mari fără cea mai mică problemă.

Soltek SL-75FRN2-RL oferă controller RAID integrat însă acesta are doar un canal IDE. Conectorii standard IDE sunt plasați în paralel cu DIMM-urile de memorie. Conectorul floppy, cel RAID precum și cei doi Serial ATA sunt plasați în partea inferioară a plăcii de bază, lucru foarte convenabil când avem mai multe harddisk-uri în carcasă.

Lucrurile se schimbă când trecem la placa SiS 746FX, aceasta fiind o mostră pentru presă primită

direct de la SiS. Acest lucru este vizibil de la prima privire datorită dimensiunilor plăcii, care sunt mai mari decât cele ale plăcilor ATX normale. La o privire mai atentă se observă slotul AMR care este așezat într-o poziție neobișnuită, imediat sub cel AGP. SiS 746FX este dotată cu două butoane pentru RESET și POWER, pentru a ușura testarea plăcii. Pe placă mai găsim patru Dip Switch-uri ce setează diferiți parametri ai plăcii. SiS recomandă nealterarea acestor setări deoarece stabilitatea plăcii poate fi afectată serios. Am decis să lăsăm neatins aceste Dip Switch-uri, mai ales că funcțiile lor nu erau menționate în manualul sumar care a însoțit placa.

Layout-ul plăcii nu este foarte îngrijit, lucru datorat faptului că placa nu este destinată producției de serie. Astfel găsim condensatori plasați lângă sloturile PCI și pini de conectare răsfirați pe toată suprafața plăcii. Northbridge-ul nu beneficiază de vreun mijloc de răcire pasivă sau activă și se încălzește puternic în timpul funcționării.

Pe partea de dotări, Soltek SL-75FRN2-RL este învingătorul clar, datorită bundle-ului bogat care include programele PC-cillin, VirtualDrive 7, RestoreIT 3 Lite, Partition Magic 6.0 SE și Drivelmage 4.0. De asemenea, pe CD-ul cu driveri se află și un program de monitorizare a componentelor hardware din sistem. SiS 746FX, fiind o mostră pentru presă, nu are decât un CD cu driverii și manualul în format electronic.

PERFORMANȚĂ

Detalii tehnice

Model	SiS 746FX	Soltek SL-75FRN2-RL	ASUS A7N8X
Chipset	SiS 746FX	nForce2	nForce2
FSB	166/133/MHz	333/266/200MHz	333/266MHz
Northbridge	746FX	nForce2 SPP	nForce2 2 SPP
Răcire northbridge	□	Activă	Pasivă
Southbridge	SiS 963	nForce2 MCP	nForce2 MCP-T
AGP	1	1 8X	1 8X
PCI	6	5	5
CNR	0	0	5
Tip memorie	DDR400/333	DDR400/333	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB	3GB	3GB
Serial ATA	□	■	■
ATA	133	133	133
USB 2.0	2	2/6	6
Firewire	□	□	2
RAID	□	■	SiI 3112A Serial ATA
Audio onboard	AC'97 v2.2	AC'97 cu 6 canale	Sound Storm
LAN onboard	■	■	3Com + NVIDIA

Ținând cont de faptul că SIS 746FX este o mostră pentru presă, performanțele acesteia nu dau o imagine foarte precisă asupra performanțelor pe care le vom obține cu o versiune finală a plăcii. Totuși ne putem face o părere despre categoria de performanță în care se încadrează chipset-ul 746FX.

Conform rezultatelor obținute putem anticipa că SIS 746FX va concura cu chipset-ul VIA KT400. Acest lucru nu este surprinzător ținând cont de specificațiile celor două chipset-uri. Spre exemplu, amândouă folosesc tehnologia single-channel pentru memoria DDRAM în timp ce liderul performanței, nForce2 folosește memoria DDRAM în mod dual-channel, furnizând astfel procesorului mai multă lățime de bandă.

În jocuri, Soltek SL-75FRN2-RL a obținut rezultate cu 14-26% mai bune decât SIS 746FX. În aplicațiile sintetice SIS 746FX s-a dovedit mai bun în lucrul cu harddisk-ul unde a înregistrat un avans de aproape 6%, în rest fiind devansat de Soltek SL-75FRN2-RL cu o diferență rezonabilă.

Pe durata testului ambele plăci nu au avut probleme de stabilitate, singurul bug întâlnit a avut legătură cu BIOS-ul lui SIS 746FX. Pentru a putea instala sistemul de operare și pentru a rula testele a trebuit să dezactivăm opțiunea de oprire a sistemului în cazul încălzirii excesive a procesorului. Probabil acest bug nu va exista în variantele de serie ale plăcii.

OVERCLOCKING

Pe partea de overclocking Soltek SL-75FRN2-RL oferă opțiuni bogate, selectabile din BIOS. În testul nostru am reușit să facem overclocking procesorului AthlonXP 1800+ până la ratingul 2000+. De reținut că procesorul de test este construit în tehnologia 0.18 microni, fapt care nu face din acesta un potențial overlocker dacă este comparat cu noile procesoare AthlonXP Thoroughbred B0. Performanțele în teste au crescut simțitor, astfel, în Quake 3 la rezoluția de 640x480 pixeli am obținut 265 FPS, iar în 3DMark 2001 la aceeași rezoluție am înregistrat o creștere de 324 de puncte.

Stabilitatea plăcii a fost excelentă, lucru care dovedește calitatea construcției lui Soltek SL-75FRN2-RL.

La polul opus se găsește SIS 746FX, care nu oferă nici o opțiune de overclocking, acest lucru datorându-se și faptului că nu este o placă intrată în producția de serie. Mai mult ca sigur în momentul în care vor apărea primele plăci producătorii vor adăuga diverse opțiuni de overclocking.

CONCLUZIE

Acest versus dovedește că nForce2 este în continuare cel mai performant chipset al platformei Socket A. Totuși, testul nostru a demonstrat că și SIS este capabil să producă un chipset performant, care datorită prețului scăzut se poate dovedi o alternativă viabilă pentru procesoarele AthlonXP.

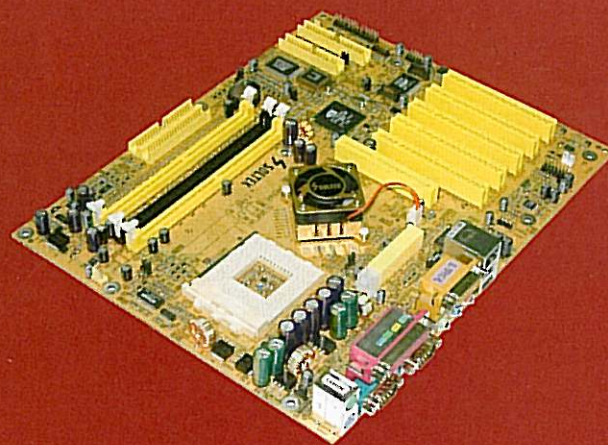
Ionuț Popa

Overclocking

	746FX	SL-75FRN2-RL	A7N8X
Modificare FSB	100-166MHz	100-250MHz	100-211MHz
Multiplator	□	5X-18X	6.5-17X
Voltaj procesor	□	1.1-1.85V	1.75V-1.85V
Voltaj AGP	□	1.5-1.8V	□
Voltaj DIMM	□	2.5-2.8V	□
Setări BIOS /jump/dip	■ ■ ■	■ ■ □	■ ■ □

Teste

	746FX	SL-75FRN2-RL	A7N8X
Quake 3 (640x480)	198.6	250.6	242
Serious Sam (640x480)	137.8	163.4	165.5
3DMark2001 SE (640)	7808	8970	8999
Sandra Memory Int.	1870	2095	2167
Sandra Memory Flt.	1745	1999	1977
Sandra Dhrystone	4246	4246	4255
Sandra Whetstone	2122	2126	2147
Sandra Disk	29529	27864	27751
PC Mark CPU	4502	4725	4755
PC Mark Memory	2810	3587	3442

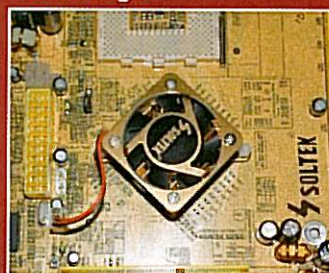


Soltek SL-75FRN2-RL

105\$+TVA Performanță și bundle software

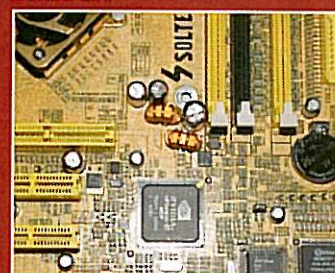
Distribuitor: ProCA Romania / Best Computers • Tel.: 021-323.82.00 / 021-303.01.91
Web: www.proca.ro / www.bestcomputers.ro

Northbridge



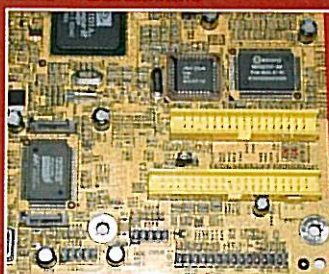
Radiator și ventilator cu sigla Soltek

DIMM-uri



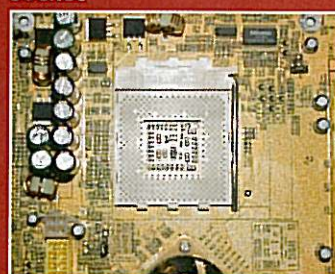
DIMM-urile incomodează instalarea plăcii video

RAID + Serial ATA



Conectorul RAID și cei Serial ATA sunt instalați în partea inferioară a plăcii de bază

Socket



Spațiul din jurul socket-ului permite instalarea de coolere de dimensiuni mari

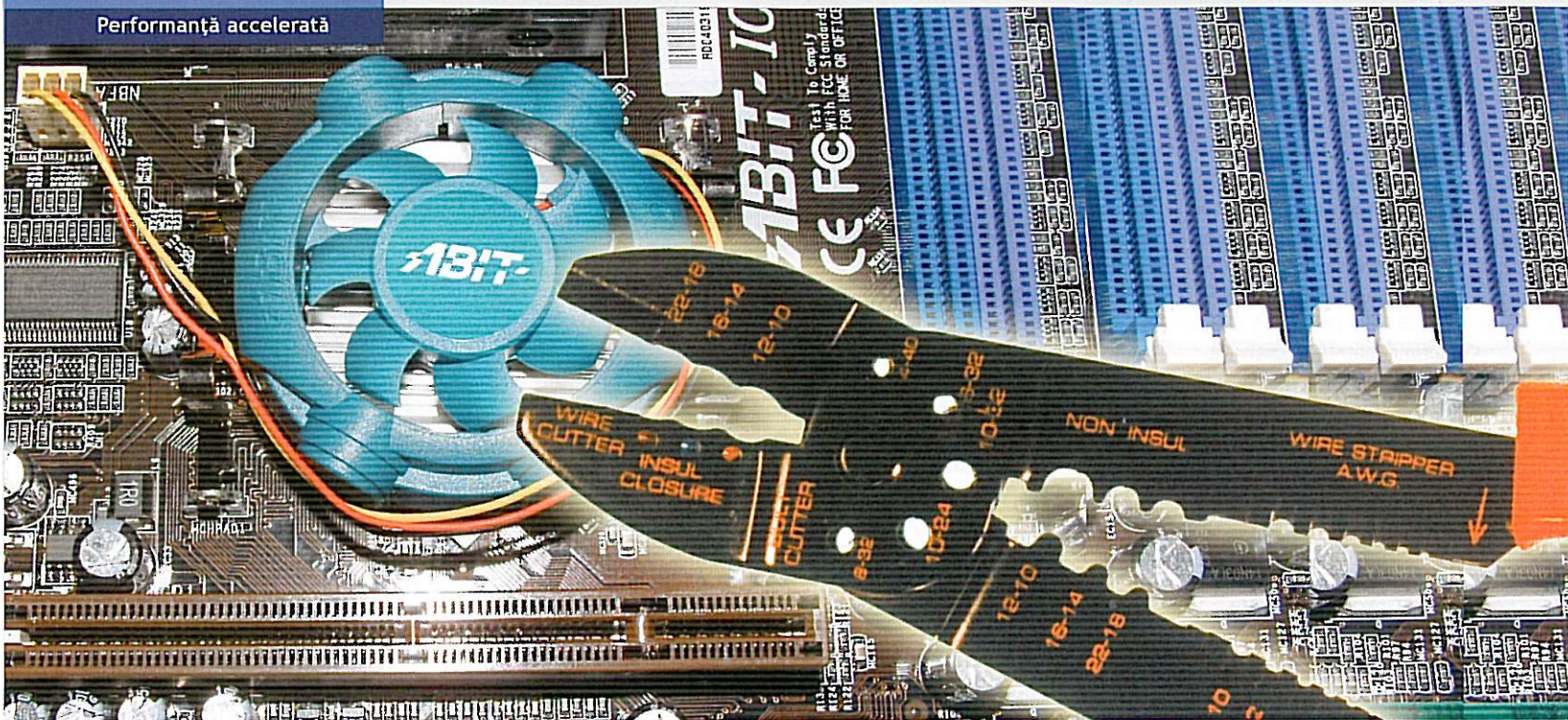
Conectori



Conectorii din spatele carcasei nu sunt standard

Performanțe jocuri: 0.730 • Performanțe sintetice: 0.781 • Dotări: 0.048 **1.559**

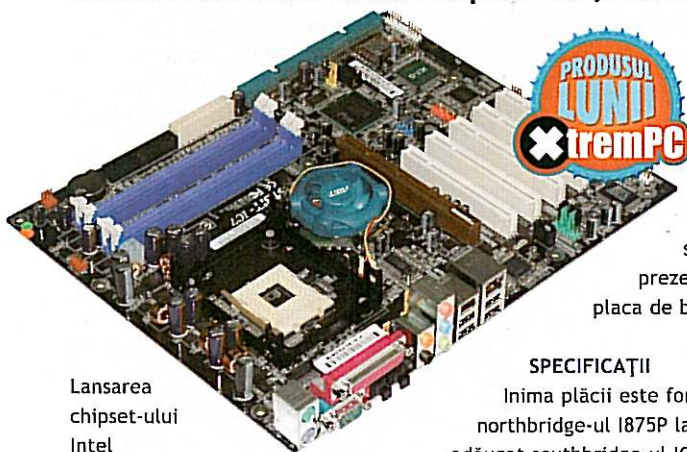
Performanță accelerată



PERFORMANȚA ACCELERATĂ

OPTIMIZARILE FAC DIFERENȚA

Saltul de performanță adus de noile procesoare Intel Pentium 4 cu frecvența de bus la 800MHz se datorează deopotrivă și noului chipset I875P Canterwood



Lansarea chipset-ului Intel Canterwood a fost urmată de apariția plăcilor de bază de la marii producători care implementează acest chipset. Astfel, pe Internet au apărut prezentări ale implementărilor de la ASUS, MSI, Epox, Abit, Gigabyte, fiind așteptate și mai multe plăci în săptămânile care urmează. Prin amabilitatea firmei Abit, care ne-a trimis vârful liniei sale de produse cu chipset-ul Intel Canterwood,



putem să vă prezentăm placa de bază IC7-G.

SPECIFICAȚII

Inima plăcii este formată de northbridge-ul I875P la care s-a adăugat southbridge-ul ICH5R. Din această combinație Abit IC7-G reușește să ofere suport pentru procesoarele Intel Pentium 4 cu frecvențe de bus de 400/533 respectiv 800MHz. De asemenea, poate fi activată sau dezactivată opțiunea Hyper-Threading dacă aceasta este prezentă în procesor. Memoria DDR400 poate fi instalată în cantități de maxim 4GB în cele patru DIMM-uri ale plăcii. Când un procesor cu FSB-ul la 800MHz este

folosit cu memorie DDR400 în dual-channel din BIOS putem activa PAT (Performance Acceleration Technology) care îmbunătățește semnificativ performanțele în teste. În BIOS-ul lui Abit IC7-G PAT poate fi dezactivată sau poate avea valorile Turbo, Fast și Ultra. Folosirea celor mai agresive setări presupune existența unor memorii de calitate. Pentru folosirea în servere se poate seta corecția erorilor (ECC). În slotul AGP 8X se pot monta plăci

video care se alimentează la 1.5V și 0.8V. Controller-ul Gigabit Lan este produs de Intel și respectă specificațiile CSA (controller-ul este legat direct la northbridge, neîngreunând transferul cu southbridge-ul). Acesta suportă un maxim de opt porturi USB 2.0 și oferă nativ suport pentru două canale IDE ATA100 și două Serial ATA RAID(0). Abit a integrat pentru IC7-G un controller Firewire care permite un transfer maxim de

Contact

Distribuitor	Tape Computer
Telefon	021-330.57.83
Pret / Garanție	218.8\$ / 24 luni

Detalii tehnice

Socket / Chipset / FSB	Socket 478/I875P+ICH5R/800MHz
Sloturi	1 AGP/ 5PCI
Memorie / Capacitate	DDR400/4GB
Conectori	6xUSB2.0, 3xFirewire, Gigabit Lan
ATA / RAID	2xATA100 / 2xSerial ATA RAID(0), 2xSerial ATA RAID(0/1)
Extra	Conectori USB și Firewire externi, cabluri ATA rounded, alimentare Serial ATA

Overclocking

FSB / Multiplator	100-412MHz / Da
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu

Performanțe

Sintetice:	1.407	Dotări:	0.070
Jocuri:	1.333	Verdict:	2.610



↳ Northbridge-ul are răcire activă

400Mb/s. Pe placă mai găsim doi conectori Serial ATA care pot fi cuplați în RAID (0/1) prin chip-ul Silicon Image PCI. Codecul audio este Realtek ALC650 cu șase canale. Abit furnizează și conectori S/PDIF pentru placa de sunet.

LAYOUT

Abit IC7-G se remarcă prin amplasarea foarte aerisită a diverselor componente. Cele patru DIMM-uri de memorie sunt colorate altfel încât cele două canale ale memoriei să poată fi identificate ușor. Instalarea acestora nu necesită scoaterea plăcii video. Conectorul floppy este montat în paralel cu DIMM-urile de memorie, alimentarea ATX găsindu-se în continuarea acestuia. Cei doi conectori IDE ATA100 sunt plasați pe marginea părții inferioare a plăcii, o alegere destul de ciudată. Conectorii Serial



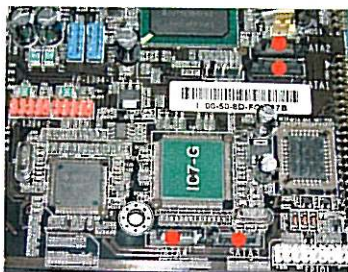
↳ Conectorii IDE sunt așezați cu pini în laterala plăcii

ATA sunt grupați doi câte doi. Northbridge-ul este răcit activ de un cooler cu sigla Abit. La înlăturarea radiatorului se observă chip-ul northbridge-ului rotit la 45° față de sloturi. Acesta are aspectul unui procesor Pentium III. Pe panoul din spatele carcasei avem patru conectori USB 2.0, unul Firewire și

cel pentru placa de rețea. Nu lipsesc nici conectorii audio analogici pentru cele șase căștele, precum și ieșirile și intrările optice S/PDIF. PCB-ul din care este construită placa are culoarea neagră și este rotunjit la colțuri.

DOTĂRI

Abit IC7-G este cea mai dotată placă de până acum, numărul conectorilor disponibili fiind de-a dreptul impresionant: șase porturi USB 2.0, trei Firewire, dual Serial

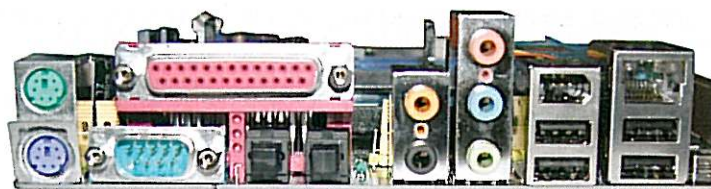


↳ Conectorii Serial ATA sunt grupați doi câte doi

ATA RAID, conectori audio optici și analogici, plus adaptorul Paralell ATA-Serial ATA cu numele patentat Serilell 2. Pentru îmbunătățirea circulației aerului din carcasă, Abit s-a hotărât să includă cabluri IDE rotunjite. Pe CD-ul care însoțește placa găsim driverii și programul Abit de monitorizare hardware a voltajelor și temperaturilor din sistem. Cutia în care este livrată IC7-G are toate componentele împachetate cu grijă. Manualul și CD-ul de instalare sunt amplasate într-o cutie cu profil îngust, în timp ce cablurile și plăcuțele adiționale sunt plasate într-o cutie mai mare.

PERFORMANȚE

Pentru testarea lui Abit IC7-G am folosit procesorul de test Pentium 4 la 2.4GHz cu FSB-ul la 533MHz, apoi am efectuat o serie de teste cu un procesor Pentium 4 la 3GHz cu FSB-ul la 800MHz deblocat oferit de



↳ În spatele carcasei avem patru conectori USB 2.0, unul Firewire, unul Lan, conectorii audio analogici și cei S/PDIF In și Out

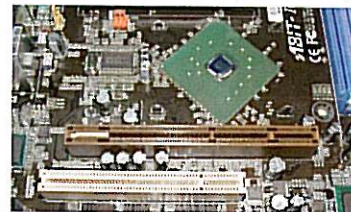
firma Concept Electronics. În tabelul comparativ am inclus și rezultatele obținute cu procesorul underclockat la 2.4GHz cu FSB-ul la 800MHz. Trecerea la FSB-ul la 800MHz a adus o creștere de 25fps în Quake3, iar în 3DMark2001SE am câștigat 424 de puncte. Cea mai spectaculoasă creștere s-a înregistrat în testul de memorie din SiSoft Sandra, unde diferența a fost de 37%. Per total în jocuri diferența a fost de aproximativ 8-10%. Opțiunile de overclocking disponibile în BIOS sunt foarte complexe și sunt grupate în meniul Soft Menu III. De aici se pot seta voltajele pentru procesor, slotul AGP și DIMM-urile de memorie. De asemenea, FSB-ul poate fi modificat în incremenți de 1MHz până la valoarea de 412MHz. Raportul AGP/PCI poate fi fixat pentru a nu fi afectat de modificarea FSB-ului. Memoria are doar trei raporturi cu FSB-ul: 1:1, 5:4, 3:2 când este folosită împreună cu un procesor de ultimă generație cu frecvența de bus de 800MHz.

În testul de overclocking, deoarece am avut un procesor deblocat, am încercat să vedem FSB-ul maxim la care poate funcționa stabil Abit IC7-G. Cifra maximă obținută a fost 250MHz, adică 1GHz Quad Bumped. Totuși performanțele în condițiile rulării procesorului asincron cu memoria sunt foarte slabe. Spre exemplu, în Quake 3 am obținut doar 310fps cu procesorul la frecvența de 3GHz. Se observă multiplele optimizări de care beneficiază chipset-ul Canterwood în momentul rulării

sincronizate între procesor și memorie. Pentru overclocking-ul memoriei recomandăm folosirea de module de calitate, deoarece plăcile cu Intel Canterwood sunt pretențioase din acest punct de vedere.

CONCLUZIE

Achiziționarea unei plăci de bază cu chipset Intel Canterwood se justifică doar dacă procesorul folosit este cu FSB-ul la 800MHz și memoria este DDR400. În acest



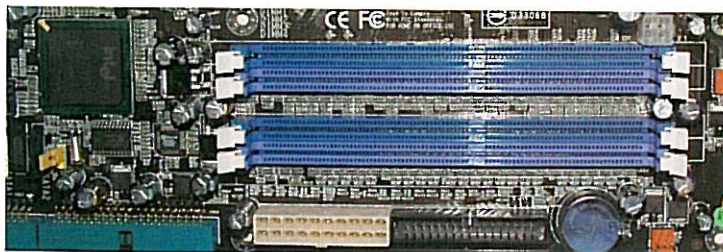
↳ Slotul plăcii video este AGP Pro. Northbridge-ul seamănă cu un procesor Pentium III

moment optimizările chipset-ului aduc un spor semnificativ de performanță. La folosirea unui procesor cu FSB-ul la 533MHz performanțele plăcii sunt puțin peste cele ale chipset-urilor Granite Bay și SiS655. Celor pentru care prețul de aproximativ 200€ pentru Abit IC7-G este o problemă, le recomandăm să aștepte testele efectuate cu plăcile cu chipset-ul Intel Springdale, care promite performanțe apropiate de Intel Canterwood la un preț mult mai accesibil.

Ionuț Popa

Teste

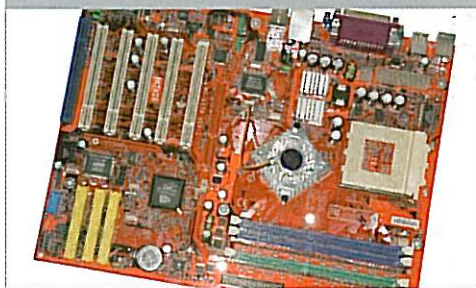
	P4 2.4GHz FSB533	P4 2.4GHz FSB800	P4 3.0GHz FSB800
Quake 3 (640x480)	313.2	338.4	370.1
Serious Sam (640x480)	166.9	176.7	197.7
3DMark2001SE (640x480)	9975	10399	11174
PCMark2002 CPU	5914	5924	7416
PCMark2002 Memorie	6708	7879	8509
Sandra Mem. Int	3433	4733	4877
Sandra Mem. Float	3433	4711	4846
Sandra CPU Dhrystone	4151	5537	6888
Sandra CPU Whetstone	2957	4706	5852
Sandra Disk	27837	27799	27781



↳ DIMM-urile de memorie sunt colorate separat pentru identificarea celor două canale de memorie. În paralel avem conectorul floppy și cel de alimentare

Placă de bază Socket A

MSI K7N2G-ILSR



K7N2G-ILSR este construită în jurul chipset-ului NVIDIA nForce2 la care MSI a adăugat multe dotări pentru a o face mai atractivă.

AVANTAJE

În pachetul lui K7N2G-ILSR găsim nici mai mult nici mai puțin de patru plăcuțe de extensie. Acestea sunt: o plăcuță cu doi conectori USB 2.0 și patru leduri de diagnosticare, una cu doi conectori Firewire, una cu TV-Out și cea din urmă cu conectori audio pentru patru canale suplimentare și S/PDIF out. Cablurile pentru Parallel ATA și Serial ATA nu au fost uitate. Pentru controller-ul RAID Promise 20376 este livrat un manual de utilizare și o dischetă cu driveri. InterVideo WinDVD este oferit ca bundle software. Opțional MSI K7N2G-ILSR poate fi dotat cu un modul Bluetooth.

PERFORMANȚE

În teste rezultatele obținute au fost foarte bune, MSI K7N2G-ILSR situându-se în plutonul frunțaș al plăcilor cu chipset nForce2. Capabilitățile de overclocking ale plăcii sunt foarte bune, în BIOS existând opțiuni pentru modificarea parametrilor procesorului precum și voltagjele memoriei și plăcii video.

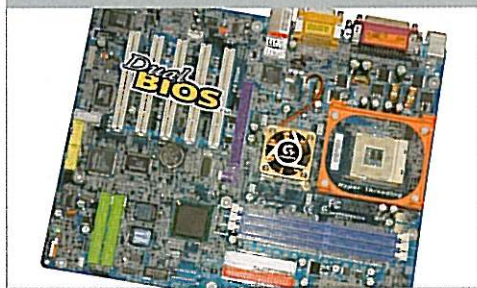
CONCLUZIE

MSI a realizat prin K7N2G-ILSR o placă performantă cu dotări bogate. De asemenea, stabilitatea în condiții de overclocking este excelentă.

Contact			
Distribuitor	Diverta		
Telefon	021-210.10.35		
Preț / Garanție	150€ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket A / nForce2+MCP-T / 333MHz		
Sloturi	1 AGP 8X/5 PCI / 1 ACR		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB		
Conectori	6xUSB 2.0, 2xFirewire, Lan		
ATA / RAID	3xATA 133, 2xSerial ATA / Da		
Extra	TV-Out, S/PDIF out, Soundstorm		
Overclocking			
FSB / Multipliator	100-200MHz / Da		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	248.2	Sandra Mem. Int	2086
Serious Sam 640x480	161.9	Sandra Mem. Float	1989
3DMark2001SE 640x480	8953	Sandra CPU Dhrystone	4211
PCMark2002 CPU	4695	Sandra CPU Whetstone	2128
PCMark2002 Memorie	3551	Sandra Disk	27871
Performanțe			
Sintetice:	0.777	Dotări:	0.062
Jocuri:	0.725	Verdict:	1.564

Placă de bază Socket 478

Gigabyte 8PE800 Ultra



8PE800 Ultra este vârful de gamă al plăcilor cu chipset I845PE produse de Gigabyte. Lista dotărilor acestei plăci este interminabilă: două plăcuțe cu patru conectori USB 2.0 suplimentari, o plăcuță cu conectori Firewire In și Out, una cu conectori Serial ATA externi și una cu S/PDIF Out, RCA și încă patru canale de sunet. Cablurile IDE și cele Serial ATA nu lipsesc. În afară de manualul de instalare, manualul pentru IDE RAID și cel pentru Serial ATA RAID, mai găsim și un bundle de programe Symantec pe CD-ul de instalare.

AVANTAJE

Layout-ul plăcii este foarte îngrijit, marginile PCB-ului sunt rotunjite, pinii pentru panoul frontal al carcasei sunt colorați pentru o identificare ușoară.

PERFORMANȚE

Performanțele se încadrează în segmentul superior al plăcilor cu chipset I845PE. Overclocking-ul este încurajat prin prezența în BIOS a opțiunilor pentru modificarea voltagjelor procesorului, memoriei și slotului AGP. Am reușit să facem overclocking la procesorul de test până la 2.88GHz, cu memoria setată la 320MHz DDR. Astfel am reușit să obținem 329.3fps în Quake 3.

CONCLUZIE

Gigabyte 8PE800 Ultra vine cu dotări care satisfac orice utilizator, performanțele și stabilitatea nefiind lăsate deoparte.

Contact			
Distribuitor	Tornado Sistsms / UltraPRO Computers		
Telefon	021-206.77.40 / 021-211.70.90		
Preț / Garanție	91.3\$ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / I845PE+ICH4 / 800MHz		
Sloturi	1 AGP / 5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 2GB		
Conectori	6xUSB 2.0, 2xFirewire, Lan		
ATA / RAID	2xATA100/2xATA133 RAID+2xSerial ATA RAID		
Extra	Conectori Serial ATA externi, S / PDIF Out, RCA Out		
Overclocking			
FSB / Multipliator	100-355MHz / Da		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	297	Sandra Mem. Int	2590
Serious Sam 640x480	162.6	Sandra Mem. Float	2595
3DMark2001SE 640x480	9683	Sandra CPU Dhrystone	4557
PCMark2002 CPU	5943	Sandra CPU Whetstone	2983
PCMark2002 Memorie	5752	Sandra Disk	27670
Performanțe			
Sintetice:	1.001	Dotări:	0.059
Jocuri:	1.030	Verdict:	2.090

Placă de bază Socket A

Leadtek K7NCR18D PRO v2.0



K7NCR18D PRO v2.0 este o variantă îmbunătățită de Leadtek pentru a putea fi modificat multiplicatorul procesoarelor deblocate. Layout-ul plăcii a rămas aproape neschimbat, singurul lucru observabil este colorarea DIMM-urilor de memorie.

AVANTAJE

În pachetul plăcii găsim pe lângă manualul de utilizare și cel de instalare, cablurile necesare conectării dispozitivelor IDE și o plăcuță cu conectorul S/PDIF. Cei trei conectori Firewire sunt montați pe o placă PCI. Leadtek oferă ca bundle software Ulead Video Studio 6 și Ulead Cool3D SE.

PERFORMANȚE

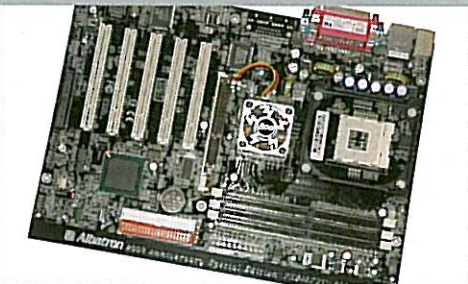
În teste placa s-a descurcat mai bine decât versiunea anterioară, acest lucru putând fi pus pe seama unei versiuni de BIOS mai noi. Stabilitatea a fost bună și în condiții de overclocking. Din BIOS se pot seta voltagjele pentru memorie, procesor și slotul AGP. Leadtek livrează și un utilitar pentru monitorizarea parametrilor calculatorului direct din sistemul de operare.

CONCLUZIE

Leadtek K7NCR18D Pro v2.0 nu a suferit îmbunătățiri substanțiale, însă au apărut opțiuni noi iar performanța generală a crescut.

Contact			
Distribuitor	Caro Group		
Telefon	021-313.71.09		
Preț / Garanție	98.7\$ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket A/nForce2-5 + MCP-T/400MHz		
Sloturi	1 AGP / 5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400/3 GB		
Conectori	4xUSB 2.0/1xLan		
ATA / RAID	2xATA133		
Extra	3xFirewire pe placă separată, bracket cu S/PDIF		
Overclocking			
FSB / Multipliator	100-266MHz / Da		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	249	Sandra Mem. Int	2097
Serious Sam 640x480	163.2	Sandra Mem. Float	2001
3DMark2001SE 640x480	8910	Sandra CPU Dhrystone	4245
PCMark2002 CPU	4695	Sandra CPU Whetstone	2138
PCMark2002 Memorie	3588	Sandra Disk	27915
Performanțe			
Sintetice:	0.781	Dotări:	0.049
Jocuri:	0.727	Verdict:	1.557

Placă de bază Socket 478

Albatron
PX845PEV-800

Albatron PX845PEV-800 este o placă de bază aniversară și este lansată în ediție limitată de 1000 de exemplare. PCB-ul este negru și este semnat de președintele Albatron, Jack Ko. În pachet găsim o placă de sunet cu patru canale și o plăcuță cu patru conectori USB 2.0 suplimentari precum și cabluri IDE.

AVANTAJE

Layout-ul plăcii nu este aglomerat, acest lucru datorându-se lipsei conectorilor Serial ATA sau RAID. Northbridge-ul este răcit activ de un radiator din cupru și un ventilator cu leduri colorate. Chipul pentru conectorul Lan este produs de 3COM, și are performanțe mai bune decât obișnuitul Realtek 8139.

PERFORMANȚE

Performanța lui Albatron PX845PEV-800 se situează la nivelul chipset-ului i845PE. În timpul rulării testelor nu au apărut probleme de stabilitate. Pe partea de overclocking în BIOS putem seta voltagjele pentru procesor, memorie și slotul AGP. De asemenea, FSB-ul procesorului poate fi setat cu incremenți de 1MHz între 100 și 248MHz. Cu procesorul setat la 2.88GHz am obținut în Quake3 336.8FPS, o creștere de aproximativ 14%.

CONCLUZIE

Albatron PX845PEV-800 este o placă cu performanțe bune. Pachetul în care vine ambalată placa este atractiv.

Contact			
Distribuitor	DigitalWORLD		
Telefon	021-411.99.13		
Preț / Garanție	79.9€ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / i845PE+ICH4 / 800MHz		
Sloturi	1 AGP / 5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 2GB		
Conectori	6xUSB 2.0 / Lan 3COM		
ATA / RAID	2xATA100 / Extra		Placă de sunet cu 4 canale
Overclocking			
FSB / Multipliator	100-248MHz / Nu		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	294.5	Sandra Mem. Int	2568
Serious Sam 640x480	161.2	Sandra Mem. Float	2571
3DMark2001SE 640x480	9554	Sandra CPU Dhrystone	4160
PCMark2002 CPU	5784	Sandra CPU Whetstone	2964
PCMark2002 Memorie	5683	Sandra Disk	27124
Performanțe			
Sintetice:	0.972	Dotări:	0.040
Jocuri:	1.019	Verdict:	2.033

Placă de bază Socket A

XFX
KT400-ALH

XFX este o firmă mai puțin cunoscută în ceea ce privește plăcile de bază însă am avut ocazia să testăm KT400-ALH care este o implementare a chipset-ului VIA KT400.

AVANTAJE

Layout-ul plăcii este simplu, northbridge-ul are răcire pasivă. Instalarea DIMM-urilor este incomodată de placa video. Prețul acestei plăci de bază este scăzut, lucru care are un impact negativ asupra dotărilor, acestea constând în principal din cablurile unităților IDE, manualul de instalare cu CD-ul cu driveri și o plăcuță cu doi conectori audio pentru boxe spate și subwoofer/satelit central. Pe CD-ul cu driveri se găsește și un program de monitorizare hardware.

PERFORMANȚE

Performanțele plăcii se situează în partea inferioară a clasamentului însă stabilitatea este excelentă. În test am reușit să rulăm cu două module de memorie DDR400 Kingmax setate cu CL2.5. Singura opțiune de overclocking care poate fi accesată din BIOS este cea care setează FSB-ul procesorului. Voltajele memoriei, slotului AGP și procesorului nu pot fi modificate.

CONCLUZIE

Cei care doresc o placă de bază cu preț scăzut și fără probleme de stabilitate pot să își îndrepte atenția către XFX KT400-ALH.

Contact			
Distribuitor	Omnitech Trading		
Telefon	021-326.80.38		
Preț / Garanție	68\$ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket A/KT400+VT8235/333MHz		
Sloturi	1 AGP 8X/6 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400/3GB		
Conectori	2 USB 2.0, Lan		
ATA / RAID	2 x ATA133		
Extra	Plăcuță cu conectori audio		
Overclocking			
FSB / Multipliator	100-200MHz / Nu		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Nu / Nu / Nu / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	218.6	Sandra Mem. Int	1942
Serious Sam 640x480	148.4	Sandra Mem. Float	1824
3DMark2001SE 640x480	8334	Sandra CPU Dhrystone	4228
PCMark2002 CPU	4569	Sandra CPU Whetstone	2117
PCMark2002 Memorie	3097	Sandra Disk	28150
Performanțe			
Sintetice:	0.740	Dotări:	1.439
Jocuri:	0.659	Verdict:	0.040

Sistem mini barebone Socket 478

Soltek
QBIC 2000M

Reprezintă un sistem barebone de dimensiuni reduse. Carcasa din aluminiu este dotată cu o sursă de 200W cu PFC (Power Factor Correction). Placa de bază utilizează chipsetul i845GE ce suportă frecvențe de bus de 400 sau 533MHz, Ultra ATA/100 și USB2.0. Alte facilități sunt: 2 DIMM-uri de memorie DDR PC2100/2700, placă grafică integrată, suport AGP 4X, sunet AC'97.

PRO ȘI CONTRA

Răcirea se realizează cu succes, temerile legate de supraîncălzirea sistemului fiind nefondate. Accesul la conectorii cei mai utilizați (Line-Out și USB-uri) este facilitat de plasarea acestora pe panoul frontal. Compromisul realizat pentru reducerea dimensiunilor (stabele posibilități de upgrade) nu va fi acceptat de către un utilizator entuziast, dar nu reprezintă un inconvenient dacă nu modificați prea des configurația sistemului.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute în teste indică faptul că scopul sistemelor QBIC nu poate fi în nici un caz rularea jocurilor (80fps în Quake3, 34fps în Serious Sam II), cel puțin nu utilizând grafica integrată. Nota obținută la capitolul de performanțe sintetice dă indicii clare relativ la capacitățile deosebite ale chipset-ului i845GE.

CONCLUZIE

Soltek QBIC este dedicat acelor pentru care spațiul este o problemă și care nu doresc să facă rabat la performanță.

Contact			
Distribuitor	ProCA România		
Telefon	021-323.82.00		
Preț / Garanție	330\$ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Dimensiuni (hxlxl)	18.8x21.5x29.5cm		
Bay-uri 3.5" / 5.25"	1 interior + 1 exterior / 1		
Socket/Chipset/FSB	Socket 478/Intel 845GE + ICH4/533MHz		
Sloturi	1 AGP 4X/ 1 PCI		
Memorie/Capacitate	DDR333/2 GB		
Conectori	2xUSB 2.0/1xLan		
ATA/RAID	2xATA100		
Extra	FrontPanel cu 2xUSB, Mic-In, Line-Out (căști), IEEE1394x3, SPIDFX2		
Teste			
Quake3 640x480	80.8	Sandra Mem. Int	2232
Serious Sam 640x480	34	Sandra Mem. Float	2233
3DMark2001SE 640x480	2684	Sandra CPU Dhrystone	4628
PCMark2002 CPU	5866	Sandra CPU Whetstone	2922
PCMark2002 Memorie	5338	Sandra Disk	27765
Performanțe			
Sintetice:	0.950	Dotări:	0.048
Jocuri:	0.259	Verdict:	1.256

Cameră foto digitală 2.1 megapixeli

FujiFilm FinePix F402



FujiFilm FinePix F402 are senzor CCD cu 2.1 megapixeli efectivi iar carcasa este realizată din metal. Design-ul este foarte interesant iar sistemul de pornire-oprire este împrumutat de la F401. Sunt disponibile două aperturi: F3.2 și F8 ambele controlate de cameră.

CALITATE FOTO

Calitatea fotografiilor realizate la 2 megapixeli este bună, singura problemă întâlnită este rata mare de apariții a efectului de ochi roșii (în condiții de iluminare slabă). Deoarece FujiFilm FinePix F402 folosește interpolarea pentru a obține fotografii la 4 megapixeli am constatat apariția artefactelor în acest caz. Nu am întâlnit această problemă în cazul fotografiilor realizate la 2 megapixeli.

DOTĂRI

Prin interpolare se pot obține fotografii cu rezoluție de 2304x1728. Ecranul LCD de 1.5" are o claritate bună în aproape toate condițiile de iluminare. Viewfinder-ul este optic și nu are posibilitate de reglaj. FujiFilm FinePix F402 dispune de valori ISO impresionante pentru o cameră destinată amatorilor: 200-1600. Pentru a beneficia de ISO 800 sau 1600 rezoluția fotografiei trebuie să fie de peste 1 megapixel.

CONCLUZIE

FujiFilm FinePix F402 ne-a convins prin calitatea bună a fotografiilor realizate la 2 megapixeli, iar designul îi conferă o portabilitate ridicată.

Contact	
Distribuitor	Sititech
Telefon	021-230.87.77
Preț / Garanție	574€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	2.1
Apertură	F3.2, F8
Tip senzor	CCD
Zoom optic	Nu
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	xD
Card memorie inclus	16MB
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	1600x1200
ISO	200, 400, 800, 1600
Video	Da
Sunet	Nu
Alimentare	Acumulator FujiFilm
Dimensiuni	77x69x22 mm
Greutate	145g
Performanțe	
★ ★ ★ ☆ ☆	

Cameră foto digitală 3.1 megapixeli

FujiFilm FinePix S602 Zoom



La prima vedere nu sunt mari diferențe între FinePix F602 Zoom și FinePix 6900 Zoom, design-ul celor două camere fiind în linii mari același. Fuji a renunțat în cazul FinePix F602 Zoom la acumulatori, preferând (într-un mod inexplicabil pentru noi) folosirea a 4 baterii AA. Această schimbare a avut ca efect imediat o modificare a design-ului îngreunând manevrabilitatea camerei.

CALITATE FOTO

FinePix F602 Zoom beneficiază de senzorul SuperCCD III. Acest tip de senzor are dioda în formă de fagure și printr-un procedeu propriu realizează fotografii de calitate bună la rezoluții mai mari decât numărul de pixeli efectivi. FujiFilm numește procedeu "procesare" dar majoritatea specialiștilor rămân la ideea că este vorba de un algoritm de interpolare mai avansat. Calitatea fotografiilor este foarte bună, iar cele două noi valori de ISO adăugate (800 și 1600) sunt de un real folos.

DOTĂRI

Dotările sunt la înălțime: zoom optic 6X, viewfinder electronic de bună calitate, captură video la 640x480 (30fps, cu sunet), setări manuale.

CONCLUZIE

Camera FujiFilm FinePix F602 Zoom se adresează utilizatorilor semi-profioniști ce au la dispoziție o gamă largă de setări manuale cât și posibilitatea de a realiza fotografii în format necomprimat (tiff).

Contact	
Distribuitor	Sititech
Telefon	021-230.87.77
Preț / Garanție	1165€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.1
Apertură	F2.8 - F3.1
Tip senzor	FujiFilm SuperCCD III
Zoom optic	6X
Blitz extern	Da
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	SmartMedia, CompactFlash I/II, IBM Microdrive
Card memorie inclus	16MB
LCD	1.8"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	2832x2128 (Interpolare)
ISO	160, 200, 400, 800, 1600
Video	Da
Sunet	Da
Alimentare	4 baterii AA (NIMH)
Dimensiuni	110x79x95mm
Greutate	587g
Performanțe	
★ ★ ★ ★ ★	

Cameră foto digitală 4 megapixeli

Minolta DiMAGE F200



Minolta DiMAGE F200 urmează design-ul camerei DiMAGE F100 dar adaugă o serie de opțiuni foarte utile celor care doresc să obțină într-un mod simplu fotografii de calitate. Dispune de un senzor CCD de 4 megapixeli și un zoom optic de 3X. Poate realiza clipuri video (cu sunet) cu durată limitată de capacitatea mediului de stocare.

CALITATE FOTO

Fotografiile obținute cu DiMAGE F200 au o calitate foarte bună în aproape toate condițiile de iluminare. Am apreciat foarte mult facilitatea de auto reglare în cazul în care subiectul se mișcă. Distorsiunile și aberațiile cromatice sunt neglijabile și nu vă vor crea probleme.

DOTĂRI

Grație sistemelor „Subject Tracking AF” și „Focus Area Selection” putem realiza foarte ușor fotografii clare în cazul în care trebuie să immortalizăm un subiect ce nu se află în centrul imaginii (în mod normal pentru astfel de situații trebuia să apelăm la diferite tehnici complicate). Pentru acționarea zoom-ului optic avem la dispoziție o mică manetă bidirecțională amplasată lângă butonul declanșator. Controlul tonalităților se realizează cu cele 4 presetări.

CONCLUZIE

Minolta DiMAGE F200 oferă facilități inovatoare și permite obținerea unor fotografii digitale de o calitate foarte bună în orice condiții de iluminare.

Contact	
Distribuitor	DOLEX PRO. GROUP
Telefon	021-310.25.70
Preț / Garanție	598€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	4
Apertură	F/2.8 - F/4.7
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	SD
Card memorie inclus	16MB
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	2272x1704
ISO	Auto, 100, 200, 400, 800
Video	Da
Sunet	Da
Alimentare	2 acumulatori AA
Dimensiuni	111x52x32mm
Greutate	185g
Performanțe	
★ ★ ★ ★ ★	

Cameră foto digitală 4.1 megapixeli

Samsung
Digimax V4

Cea mai recentă realizare Samsung in domeniul camerelor foto digitale poartă numele Digimax V4 și este total diferită de precedentele produse din această familie prin design și dotări. Are un design modern și compact. Este echipată cu un senzor CCD de 4.1 megapixeli și lentile Schneider cu zoom optic 3X.

CALITATE FOTO

Rezoluția fotografiilor oferită de cei 4.1 megapixeli ai senzorului CCD este suficient de mare pentru a transpune imaginea pe o hârtie foto de dimensiuni standard. Am constatat în anumite cazuri apariția unor culori care nu sunt suficient saturate. În acest caz pozele se pot remedia fără nici o problemă într-un program de prelucrare de imagini (de exemplu Photoshop). Cei care nu vor să aibă pierderi de calitate din cauza compresiei jpeg pot seta camera pentru captură în tiff (atenție când folosiți această setare deoarece o fotografie în format tiff la rezoluție maximă ocupă foarte mult spațiu).

DOTĂRI

Ecranul TFT de 1.5" are o claritate bună aproape în toate situațiile și poate fi setat pe trei trepte de luminozitate. Setările permit un control manual complex (cum ar fi prioritate pentru Apertură și Shutter) sau automatizarea funcțiilor.

CONCLUZIE

O soluție foarte bună pentru înlocuirea camerei foto clasice cu film.

Contact	
Distribuitor	DECK Computers International
Telefon	021-434.34.00
Preț / Garanție	446.6€ / 12 luni

Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	4.1
Apertură	F2.8 - F5.0
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	SD/MC
Card memorie inclus	32MB
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	2272x1704
ISO	100, 200, 400
Video	Da
Sunet	Da
Alimentare	2 acumulatori AA
Dimensiuni	106x55x38mm
Greutate	210g

Performanțe



DVD-Writer

Teac
DV-50EK

O unitate ce poate inscripționa atât CD (citire/scriere/rescriere: 32X/16X/8X) cât și DVD (citire/scriere/rescriere: 12X/4X/2X). Este dotată cu un buffer de 2MB și suportă majoritatea standardelor DVD actuale, cu excepția DVD+R/+RW. Un cablu IDE, cablu audio, șuruburi, manual, 1 CD Nero Express, 1 CD Teac Product Info, 1 CD Pinnacle Studio 8 SE, 1 CD WinDVD 4, 1 CD-R blank Teac 700MB și 1 DVD-R blank Teac 4.7GB.

DE CE DA?

Timpul foarte bun de scriere a datelor pe medii DVD (1.85GB în 6 minute și jumătate) îl recomandă în domeniul editării audio/video sau la realizarea backup-urilor.

DE CE NU?

Performanțele nu au fost din cale afară de bune, dimpotrivă: un timp de acces aleator de 141ms, un timp de scriere a unui CD de peste 5 minute la viteză maximă și faptul că nu a rulat testul de overburning.

CONCLUZIE

Deși nu se remarcă prin design sau performanțe, Teac DV-50EK reprezintă o soluție bună în cazul manipulării unor cantități mari de date, cei 4.7GB care se pot scrie pe un disc DVD-R/-RW fiind mai mult decât suficienți. În plus permite și vizionarea de filme sau rularea aplicațiilor, totul la calitate DVD. Nu poate concura cu unitățile actuale (48X-52X) la viteza de scriere.

Contact	
Distribuitor	Caro Group / Romssoft
Telefon	021-313.71.09 / 021.224.03.33
Preț / Garanție	257.2€ / 24 luni

Detalii tehnice	
Tip unitate	Internă
Conectare	IDE
Firmware	1.10
Buffer	2MB
Viteză CD	32X/16X/8X
Viteză DVD	12X/4X/2X
Timp acces aleator CD	130ms
Timp acces aleator DVD	140ms
BufferUnderrun	BurnProof
Greutate	1.1kg

Teste			
Copiere 644MB CD	3' 42"	Overburning	-
Copiere 1.22GB DVD	18' 40"	Rată medie transfer CD	25.16X
Imagine CloneCD	3' 3"	Ocupare procesor CD (8x)	5%
Scriere 697MB CD(16X)	5' 7"	Timp acces aleator	141ms
Scriere 1850MB DVD(4X)	6' 21"	Timp recunoaștere CD	0s

Performanțe



CD-Writer

Plextor
Premium/T3

Premium/T3 face parte din ultima generație de CD-Writere de la Plextor. Se remarcă prin vitezele de funcționare (52X/32X/52X) și tehnologiile pentru securitatea datelor (SecuRec) și îmbunătățirea înregistrării (VariRec, PoweRec). Utilizând tehnologia GigaRec drive-ul permite scrierea a peste 1GB de date pe CD-uri de 99 de minute.

DOTĂRI

O noutate absolută o reprezintă tehnologia SecuRec pentru protecția datelor pe CD. Înainte de înregistrare se stabilește o parolă pentru disc, pentru accesul la informațiile scrise. Acest tip de discuri sunt compatibile doar cu unitățile Premium. Pot fi citite și cu celelalte drive-uri prin utilizarea software-ului SecuViewer de pe site-ul producătorului. Bufferul este generos: 8MB.

PERFORMANȚE

Valorile obținute în teste nu denotă un drive din cale afară de performant, cu excepția timpului de acces aleator și a timpului de scriere (normal având în vedere viteza de 52X). O valoare curioasă a fost ocuparea procesorului la viteza 1X: 6%, deși la 8X Nero a raportat 5%. Viteza maximă la citire a fost de doar 40.99X.

CONCLUZIE

Seria Premium de la Plextor oferă o calitate a înregistrării foarte bună datorită numeroaselor funcții hardware și software implementate. Performanțele sunt bune, dar nu se dovedește mai rapid decât drive-urile altor producători.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	155.9\$ / 24 luni

Detalii tehnice	
Tip unitate	Internă
Conectare	IDE
Firmware	1.00
Buffer	8MB
Viteză CD	52X/32X/52X
Rată transfer	ATA
Timp acces aleator	<65ms
BurnProof	Buffer Underrun Proof
Tehnologii	VariRec, GigaRec, SecuRec, PoweRec
Greutate	1kg

Teste			
Copiere 644MB CD	2' 45"	Overburning	-
Imagine CloneCD	2' 41"	Rată medie transfer CD	30.96X
Scriere 697MB CD(16X)	2' 41"	Ocupare procesor CD (8x)	5%
		Timp acces aleator	60ms
		Timp recunoaștere CD	2.27s

Performanțe



Monitor LCD 15"

Hercules
Prophetview 720

Un monitor TFT-LCD cu diagonala de 15" ce suportă o rezoluție de maxim 1024x768 la 75Hz. Poziția ecranului se poate modifica pe orizontală și pe verticală cu până la 25 de grade. Butoanele de control sunt în număr de cinci. UbiSoft nu a omis butonul AUTO care realizează setările optime pentru o vizionare de calitate. Se livrează împreună cu un cablu de alimentare și un transformator, un cablu VGA, un manual și un CD cu driveri.

AVANTAJE

Plusul cel mai important este designul deosebit. Unghiul de vedere larg asigură o vizibilitate bună. Suprafața vizibilă este de 305mm/229mm, aproape de cea a unui monitor CRT de 17".

DEZAVANTAJE

Faptul că la rezoluții inferioare celei maxime imaginea apare încețoșată rămâne principalul dezavantaj al monitoarelor LCD, iar Prophetview 720 nu face excepție. Contrastul nu a fost îndeajuns de bun, nici măcar la valoarea maximă. Contrar specificațiilor, latența a fost destul de mare.

CONCLUZIE

Este un monitor cu o construcție solidă, un design interesant și performanțe medii ce poate fi utilizat cu succes în sectorul home/office.

Contact	
Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Preț / Garanție	295€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Display	TFT-LCD Active Matrix
Diagonală	15"
Rezoluție maximă	1024x768
Unghi de vedere orizontal	140 grade
Unghi de vedere vertical	110 grade
Contrast	300:1
Luminozitate	230Cd/m ²
Latență	< 30ms
Conectare	VGA
Greutate	3.5kg
Performanțe	
★ ★ ★ ★ ☆	

Monitor LCD 21"

Samsung
SyncMaster 210T

SyncMaster 210T este un monitor LCD cu diagonala vizibilă de 21" produs de Samsung. Monitorul vine cu toate cablurile necesare conectării la calculator plus cablurile S-VHS, DVI, RCA, baterii pentru telecomandă, manual și CD cu driveri.

AVANTAJE

Boxele incluse în pachet se încadrează perfect cu linia generală a monitorului. Telecomanda livrată împreună cu Samsung SyncMaster 210T permite reglarea parametrilor monitorului precum geometria, luminozitatea, sursa semnalului video. Contrastul și luminozitatea monitorului sunt foarte bune. Monitorul beneficiază de mufă S-VHS și conector DVI, în cazul folosirii acestuia rezoluția maximă scăzând la 1280x1024 pixeli.

DEZAVANTAJE

Timpul de răspuns este adecvat pentru majoritatea aplicațiilor, însă în jocuri se face simțit efectul de ghosting. Monitorul suportă doar standardul TCO99.

CONCLUZIE

Dotările bogate, suprafața vizibilă și performanțele bune recomandă Samsung SyncMaster 210T. Prețul este ridicat, fiind justificat de categoria high-end din care face parte.

Contact	
Distribuitor	DECK Computers International
Telefon	021-434.34.00
Preț / Garanție	2438€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Display	LCD
Diagonală	21.3"
Rezoluție maximă	1600x1200
Unghi de vedere orizontal	80°
Unghi de vedere vertical	80°
Contrast	500:1
Luminozitate	230Cd/m ²
Latență	30ms
Conectare	D-Sub/DVI
Greutate	11.3Kg
Performanțe	
★ ★ ★ ★ ☆	

Monitor LCD 15"

Samsung
SyncMaster 151MP

151MP este un monitor TFT LCD cu facilități de televizor: include boxe și un modul de TV-Tuner ce se montează în interior. Funcțiile oferite se pot controla de pe panoul frontal sau, mai comod, cu ajutorul telecomenzii.

AVANTAJE

Instalarea poate fi realizată chiar și de un necunosător într-ale computerelor, nefiind nevoie de driveri. Conectorii oferți sunt în număr mare: VGA, Video, S-Video, Audio In, Audio Out, putând recepta multe surse de semnal audio/video. SyncMaster 151MP oferă posibilitatea montării pe perete. Implementează funcția PIP (Picture-in-Picture).

DEZAVANTAJE

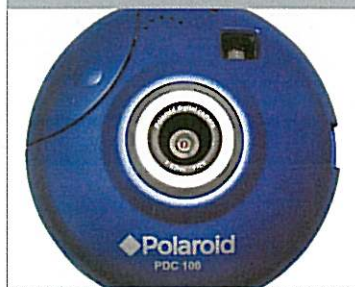
Lipsește conectorul DVI. Modificările legate de monitor (rezoluție, dimensiuni ecran) afectează boxele: funcționarea acestora se întrerupe. Unghiul de vizibilitate s-a dovedit a ajunge până la 90 de grade, destul de redus. TV Tunerul nu oferă posibilitatea de a realiza captură video sau snapshot-uri (poze).

CONCLUZIE

Calitatea imaginii este bună, dar utilizarea lui 151MP doar în postură de monitor nu este recomandată, datorită multiplelor opțiuni de conectare și a prețului ridicat.

Contact	
Distribuitor	DECK Computers International
Telefon	021-434.34.00
Preț / Garanție	517€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Display	TFT-LCD Active Matrix
Diagonală	15"
Rezoluție maximă	1024x768
Unghi de vedere orizontal	60 grade
Unghi de vedere vertical	70 grade
Contrast	330:1
Luminozitate	250Cd/m ²
Latență	-
Conectare	VGA
Greutate	3.45kg
Performanțe	
★ ★ ★ ☆ ☆	

Cameră web

Polaroid
PDC100

Polaroid PDC100 este o cameră web cu memorie proprie ce poate funcționa și ca aparat foto digital. Se pot realiza fotografiile la rezoluția maximă de 352x288pixeli. Conectarea la PC se face prin portul USB iar pentru alimentare se folosesc două baterii AAA.

CAPTURĂ

Dacă fotografiile sunt realizate cu o iluminare slabă imaginea este lipsită de culoare, iar dacă lumina este prea puternică imaginea este neclară. Polaroid PDC100 poate stoca în memoria internă 20 de imagini la rezoluția de 352x288 și 80 de fotografii la rezoluția de 176x144.

DOTĂRI

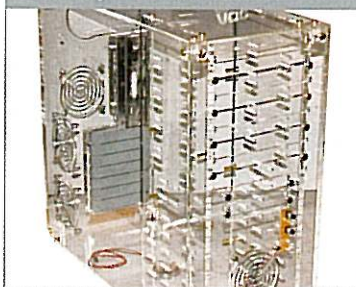
Memoria de 2MB este de tip SDRAM. Din această cauză pozele stocate se pierd dacă bateriile se consumă sau sunt scoase din cameră. Polaroid PDC100 s-a comportat bine în testele de cameră web însă nu recomandăm folosirea ei pe post de aparat foto digital. Pentru funcția de cameră web avem la dispoziție software-ul NetMeeting iar pentru prelucrarea imaginilor CD-ul ce însoțește camera conține suita ArcSoft.

CONCLUZIE

Dacă doriți o cameră web ieftină ce are și funcții de cameră foto puteți să luați în calcul și Polaroid PDC100.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	47.72\$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Alimentare	2 baterii AAA
Rezoluție	352x288
Conectare PC	USB
Memorie	2MB SDRAM
Format imagine	bmp
Audio	Da
Video	Nu
Blitz	Nu
Viewfinder	Optic
Zoom	Nu
Performanțe	
★ ★ ☆ ☆ ☆	

Carcasă acrilică
Lindencase
Transparent Case



Carcasă midtower ATX transparentă din material acrilic. Avantajele acestui material sunt date de transparentă, menținerea în timp îndelungat a calității materialului (garantat 10 ani), culorii și ușurința curățării (apă și săpun). Carcasa se livrează asamblată, plus șuruburi și piulițe, mănuși din bumbac și un manual.

AVANTAJE

Cele 10 bay-uri oferă spațiu suficient pentru a satisface necesitățile unei game extrem de largi de utilizatori. La capitolul răcire stă foarte bine: permite montarea a maxim 4 ventilatoare atât în față și în spate cât și pe lateral. Instalarea este ușor de realizat urmărind pașii indicați în manual.

DEZAVANTAJE

Pentru montarea plăcii de bază este necesară demontarea ambilor pereți laterali. Orice zgârietură sau fir de praf sunt perfect vizibile, dăunând aspectului deosebit al carcasei. Prețul este destul de ridicat, carcasa fiind inaccesibilă utilizatorului cu buget redus.

CONCLUZIE

Ideală în cazul prezentărilor de componente sau accesorii. În combinație cu neoaie sau ventilatoare cu catod rece conferă un aspect inedit.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-21173.77
Preț / Garanție	106.95 / 12 luni
Detalii tehnice	
Material	Acril
Dimensiuni (hxlxl)	-
Greutate	-
Bay-uri 5.25" externe	3
Bay-uri 3.5" externe	2
Bay-uri 3.5" interne	5
Ventilatoare/locuri	0/4
Șine de montare	Nu
HDD detașabil	Nu
Sursă orizontală	Da

Performanțe
★ ★ ★ ★ ☆

Carcasă ATX
Thermaltake Xaser II
Japan Steel Black



Carcasă midtower ATX realizată din oțel. Beneficiază de un panou frontal de control dotat cu întrerupător pentru controlul turației ventilatoarelor, senzor de temperatură, LCD display pentru temperatură, 1 conector Firewire și 2 conectori USB. Se livrează cu șuruburi, șine pentru montarea dispozitivelor 5.25", chei pentru blocarea accesului.

DE CE DA?

Din punct de vedere constructiv este foarte bine realizată și finisată. Cele 5 ventilatoare (80x80x25mm, 2050rpm, 21dB) s-au dovedit extrem de silențioase; la pornirea a 2 dintre ventilatoare și a sursei de 360W utilizată (W0006) am fost uimiți să constatăm că nivelul zgomotului era apropiat de zero.

DE CE NU?

Cel mai mare inconvenient pentru achiziționarea Xaser II Steel este prețul fabulos de vânzare. Accesul la CD-ROM/floppy se realizează prin deschiderea panoului frontal.

CONCLUZIE

Carcasa Thermaltake se poate caracteriza foarte ușor: aspect deosebit, ușurință la instalarea/deinstalarea componentelor, răcire eficientă și zgomot redus.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-21173.77
Preț / Garanție	187.85 / 12 luni
Detalii tehnice	
Material	Oțel 1mm
Dimensiuni (hxlxl)	52x20.6x47.2
Greutate	12kg
Bay-uri 5.25" externe	4
Bay-uri 3.5" externe	2
Bay-uri 3.5" interne	4
Ventilatoare/locuri	5/5
Șine de montare	Da
HDD detașabil	Da
Sursă orizontală	Da

Performanțe
★ ★ ★ ★ ☆

Scanner pentru text
C Technologies
C-Pen 10



Un creion pentru scanarea de text, ce poate îndeplini și funcția de mouse. Încorporează un procesor RISC pe 32 de biți (ARM7) și un mini sistem de operare (Airpos Core). Folosind pad-ul activ livrat în pachet, C-Pen se transformă într-un mouse obișnuit și poate oferi scurtături către pagini web, aplicații sau introducerea de text. Împreună cu scannerul se mai livrează un pad activ, un manual de instalare, instrucțiuni detaliate de utilizare în română și 1 CD cu driveri.

DE CE DA?

Instrucțiunile sunt în limba română și instalarea se realizează foarte facil, scanarea de text este rapidă și foarte precisă (1263 de caractere într-un minut și 53 de secunde). Pentru a utiliza cu o precizie bună C-Pen nu este nevoie de mai mult de 4-5 minute de acomodare.

DE CE NU?

Lipsa unui al doilea buton care să îndeplinească funcția butonului dreapta este greu de trecut cu vederea.

CONCLUZIE

C-Pen 10 este un instrument care nu ar trebui să lipsească din nici un birou, fiind mult mai rapid și mai precis decât un scanner obișnuit (nu mai punem la socoteală spațiul redus ocupat).

Contact	
Distribuitor	IbIs Office Group
Telefon	021-231.62.21
Preț / Garanție	995 / 12 luni
Detalii tehnice	
Dimensiuni (Lxlxh)	122x23x19mm
Greutate	80g
Procesor	RISC, 32-bit
Memorie	1Mbit Flash
Rezoluție	400dpi
Viteză citire	15cm/s
Dimensiuni caractere	5-22pt
Cerințe minime	Intel Pentium 166MHz, 32MB RAM, 80MB spațiu HDD, port USB, Windows 98/ME/2000

Performanțe
★ ★ ★ ☆ ☆

www.best.ro - componente calculatoare și accesorii :: :: cs.matco.ro - cel mai tare server de counter-strike



www.voicetel.ro

- telefonie internațională peste protocol internet (VOIP)
- soluții profesionale pentru bussines office

Intel PRODUCT INTEGRATOR
 Intra acum pe www.matco.ro și configurează-ți propriul sistem !!!

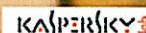
- licențe Microsoft
- gamă variată de componente
- imprimante și consumabile HP, Canon, Epson, Oki
- echipamente de rețea Surecom, Allied Telesyn, 3 Com
- componente multimedia
- notebook Toshiba, Compaq, Del



Software pentru upgrade produse ORINOCO-AVAYA



Protejează-ți calculatorul cu cel mai eficient antivirus



Soluții complete pentru stații, fileservere, mailservere, WebInspector

Servicii Internet

- conexiuni wireless și ADSL sau prin cablu CATV/fibră optică
- conturi dial-up, mail, hosting
- legaturi de date și Internet de mare viteză în întreaga țară

www.best.ro

Șos Mihai Bravu 85-93
 Bl. C 16, sc.D, ap. 3 București
 e-mail: office@matco.ro



tel./fax: 021-252.59.16 021-252.59.18
www.matco.ro

TV Tuner extern

Hercules Smart TV on Screen



TV Tuner extern ce poate fi folosit independent de computer prin conectarea doar a unui monitor. În pachet se găsesc: un manual de instalare, o telecomandă, două baterii, un cablu audio, un cablu VGA - S-Video și un transformator pentru alimentare.

DE CE DA?

Poate fi considerat Plug'n'Play, deoarece nu necesită instalarea de driveri sau oprirea computerului. Numărul de canale detectate s-a ridicat la 38. Telecomanda este completă, oferind funcții pentru selectarea sursei de semnal (Video, S-Video, TV, PC), setarea rezoluției și Fine Tune.

DE CE NU?

Atunci când funcționează în modul PC în boxe persistă un zgomot de fond, ce nu apare în modul TV, iar imaginea este incorectă (efect vizibil în zonele albe de pe ecran). Lipsesc facilități importante precum captura de imagine, teletext, PIP (Picture-in-Picture) sau TimeShifting.

CONCLUZIE

Un TV Tuner ce poate ține loc de televizor, în combinație cu un monitor (eventual unul LCD). Diversii conectori integrați permit utilizarea consolelor pentru jocuri sau a unităților DVD Player.

Contact

Distribuitor Ubi Soft România
Telefon 021-231.67.69
Preț / Garanție 93€ / 12 luni

Detalii tehnice

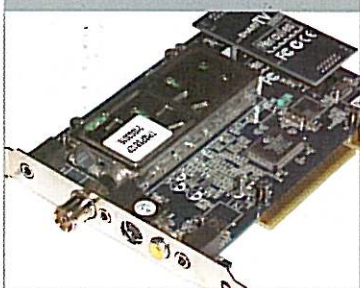
Interfață	Extern
Chipset	-
Sistem	PAL BG / DK
Captură TV	Nu
Format captură	Nu
Preview	Nu
Time shifting	Nu
Conectori	Video RCA, S-Video In, VGA In/Out
Extra	Audio Out, L-R Audio RCA, Cable TV, PC Audio In

Performanțe



TV Tuner intern

Hercules Smart TV Stereo



TV Tuner intern cu conectare pe PCI ce permite recepționarea cu sunet stereo a programelor TV (cablu sau antenă). Beneficiază de câteva funcții interesante: Instant Video Replay permite reluarea unei secvențe; Snapshot poate salva instantanee ale imaginii pe harddisk; Channel Surfing, un preview al posturilor TV; funcție de teletext încorporată.

DE CE DA?

Smart TV Stereo oferă posibilitatea de a realiza captură video MPEG-1 sau MPEG-2 (la rezoluția maximă de 720x576), pentru care se pot defini diverse profile (setări pentru format, rezoluție, bitrate). Telecomanda permite accesul la facilitățile importante: volum, canale, time-shifting, TV-Replay, Channel Preview.

DE CE NU?

Calitatea imaginii obținute prin înregistrare nu este deosebit de bună. Aplicația Power VCR II 3.0 nu oferă opțiuni pentru introducerea manuală a unei frecvențe.

CONCLUZIE

Un tuner TV cu o calitate bună a imaginii și culori vii, cu o serie de funcții care aduc un plus de funcționalitate important. Din păcate în România există foarte puține posturi transmise stereo.

Contact

Distribuitor Ubi Soft România
Telefon 021-231.67.69
Preț / Garanție 55€ / 12 luni

Detalii tehnice

Interfață	Intern/PCI
Chipset	Conexant 878A
Sistem	200
Captură TV	16 canale
Format captură	720x576
Preview	MPEG-1, MPEG-2, bmp
Time shifting	PAL BG/DK
Conectori	Composite, S-Video In, Audio Out
Extra	Teletext, time-shifting, Instant Replay

Performanțe



TV Tuner intern

3D VISION Crystal Tune TV



Crystal Tune TV are la bază chipset-ul Conexant 878A și tuner Philips. Dispune de modul radio și o telecomandă ușor de utilizat.

CALITATE IMAGINE

Imaginea are o calitate bună pentru un TV Tuner intern. Recepționează majoritatea canalelor transmise fiind compatibil cu sistemul PAL BG+DK. Din păcate software-ul nu permite foarte multe setări pentru realizarea de captură video. Pentru test am realizat o captură în format AVI la 30fps iar apoi am convertit fișierul rezultat în format DivX cu ajutorul programului gratuit Gordian Knot (<http://gknot.doom9.org/>). După aceste operații am obținut în final un fișier video de calitate foarte bună.

DOTĂRI

Pachetul conține toate accesoriile de care veți avea nevoie: telecomandă, antenă FM, cablu audio, senzor telecomandă, ghid de instalare și un CD cu driveri. Dispune de teletext și preview pentru 25 de canale TV.

CONCLUZIE

Un TV Tuner bun ce se remarcă în primul rând printr-un preț accesibil. Dacă înlocuiți player-ul cu alt software (sau îl completați cu programe adiționale) veți putea descătușa întreaga forță a acestui TV Tuner.

Contact

Distribuitor SkIn Media
Telefon 021-231.50.97
Preț / Garanție 37.4€ / 24 luni

Detalii tehnice

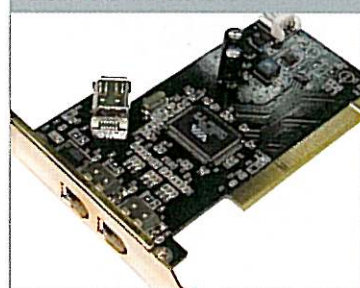
Interfață	Intern / PCI
Chipset	Conexant 878A
Sistem	PAL BG+DK/NTSC/SECAM
Format captură	AVI, mpeg-1, mpeg-2
Număr canale	125
Modul radio	Da
Telecomandă	Da
Preview canale (maxim)	25
Teletext	Da
Reglaj fin	Da

Performanțe



Placă captură

Terratec Cameo400DV



Cameo400DV este o soluție de captură și editare video. Cu ajutorul acestui pachet se poate face captură fără pierderi de calitate de pe o cameră video DV sau D8. Porturile FireWire se pot folosi și pentru conectarea altor dispozitive compatibile cu acest standard: HDD, DVD sau CDRW. La fel ca și în cazul portului USB, dispozitivele se pot conecta sau deconecta fără să fim nevoiți să oprim calculatorul.

DOTĂRI

Pachetul conține o placă PCI cu 3 conectori FireWire, un cablu FireWire cu lungimea de 1.80m și un CD cu software: MediaStudio Pro 6.0VE, Adorage Magic FX, Cool 3D v1.0.

CAPTURĂ

Pachetul software MediaStudio Pro 6.0 VE vă permite să vă jucați de-a regizorul. Chiar dacă pe cutia Cameo400DV în dreptul specificațiilor recomandate am putut citi Pentium III și 128MB noi vă propunem pentru o captură fluentă și o editare video fără probleme următorul sistem: Pentium 4 la 3.02GHz cu Hyper-Threading, 512MB RAM și un HDD 7200rpm.

CONCLUZIE

Cameo400DV vă oferă tot ce aveți nevoie pentru debutul vostru pe scena editării video digitale.

Contact

Distribuitor Depozitul de Calculatoare
Telefon 021-221.73.77
Preț / Garanție 82.85 / 12 luni

Detalii tehnice

Conectare	FireWire
Porturi	3
Format	PCI
Cablu FireWire	1.80m
Maxim device	63
Alimentare separată	Da
Rată transfer	50MB/s
Software editare	MediaStudio Pro6.0
Compatibilitate	DV, D8
Format captură	MPG-1, MPG-2, avi, MOV

Performanțe

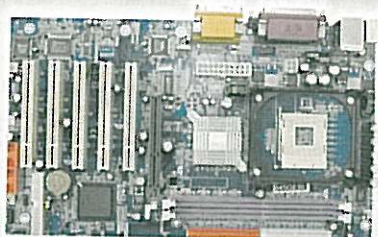


JW JETWAY The Brand You Can Trust

Vrei o placă de bază bună ?

Alege-ți un Jetway !

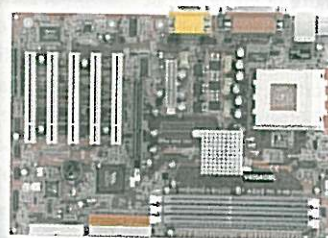
845GEBL



SPECIFICAȚII

- Socket 478B Intel Pentium4 și Celeron
- FSB 400 / 533 MHz
- Chipset Intel 82845GE / 82801DB
- 5 PCI
- 1 AGP 4x
- 2x DDR 184 pini, maxim 2GB, DDR333/DDR266/DDR200
- Placa video integrată
- 2x IDE UDMA 100
- LAN VIA VT6105
- Sunet AC97'
- 6xUSB 2.0/1.1
- Format ATX

V400ADB



SPECIFICAȚII

- Socket A AMD Athlon /Duron
- FSB 266 / 333 MHz
- Chipset VIA KT400A si VT8225
- 5 PCI
- 1 AGP 8x
- 1 CNR
- 3x DDR de 184 pini, maxim 12 GB, DDR266/DDR333/DDR400
- 2x IDE UDMA133
- Sunet AC97' cu 4 canale
- 6x USB 2.0/1.1
- Format ATX



The Brand You Can Trust

www.jetway.com.tw



K Tech Electronics

Bucuresti, Calea Grivitei 397,
Tel: 021- 22.44.535
Fax: 021- 22.44.586
email: office@ultrapro.ro

Magazin on-line:
www.ultrapro.ro

● Magazin UltraPRO ● Service Center ● Distribuție zonală

BUCURESTI ● Sos. Stefan cel Mare nr. 54, Tel.: 021-211.70.90; ● B-dul N. Titulescu nr. 117, Tel.: 021-222.20.36; ● B-dul Regina Elisabeta nr. 30, Tel.: 021-310.11.65; ● B-dul Stirbei Voda nr. 162, Tel.: 021-212.65.02; ● B-dul Corneliu Coposu nr. 3-5, bl. 101, Tel.: 021-326.73.63; ● Calea Dorobantilor nr. 116-122, bl. 6, Tel.: 021-231.86.33; ● Str. George Enescu nr. 36-42 (P-ta Lahovari), Tel.: 021-210.07.98; ● Calea Mosilor nr. 292, bl. 38, Tel.:021-211.17.66; ● Sos Pantelimon nr. 93, Tel.: 021-250.16.12; ● B-dul Al.Obregia nr. 18, Tel.: 021-460.31.13; **BRASOV** ● B-dul 15 Noiembrie nr. 37, Tel.: 0268-47.22.88; ● B-dul Republicii nr. 15, Tel.: 0268-41.04.20; **CONSTANTA** ● B-dul Ferdinand nr. 89A, bl. ARI, Tel.: 0241-61.50.00; ● Str. Stefan cel Mare nr. 67, Tel.: 0241-52.20.30; ● B-dul Tomis nr. 97, Tel.: 0241-55.26.37; **CRAIOVA** ● Calea Bucuresti, bl. 21b, Tel: 0251-310058, 0251-406797; **IASI** ● Str. Banu nr. 8, Tel.: 0232-26.63.43 ● Sos Pacurari nr. 15-17, bl.538, Tel.: 0232-27.11.51, 0232-27.10.15; **PITESTI** ● B-dul Republicii, Bl. G1 (Casa Cartii), Tel.: 0248-22.37.28; **TIMISOARA** ● Piata Marasti nr. 1-2, Tel.:0256-43.05.99; **BUZAU** ● B-dul Unirii bloc PTTR, Tel.:0238-72.20.74; **BACAU** ● Str.Marasesti nr. 151, Tel.:0234.20.60.71

Flash USB Drive

Kingmax Hi-Speed Flash USB



Disc Flash cu capacitatea de 256MB și suport USB2.0. Rezultatele obținute la copiere sunt foarte bune, timpii necesari transferului fiind mici în comparație cu majoritatea drive-urilor testate în XtremPC. Valoarea raportată de SiSoft Sandra 2003 la capitolul "scriere buffered" s-a ridicat la 1293kB/s. Atuurile incontestabile ale drive-ului sunt capacitatea mare și viteza bună de transfer.

Contact

Distribuitor Tornado Sitema
Telefon 021-206.77.40
Preț / Garanție 76\$ / 24 luni

Detalii tehnice

Capacitate/Greutate 256MB / 20g
Sandra Disk 4268
Led/protecție scriere Da / Ștergere
Către director de 25MB 19,25s
Scriere director de 25MB 3min 58s
Extra șnur, prelungitor USB

Performanțe



Mouse optic

Keymouse Optical



Mouse optic cu conectare PS2, dotat cu 5 butoane și roțiță de scroll. Nu solicită încheietura mâinii, în ciuda formei sale bombate. Cei 400dpi specificați ar trebui să îi confere o precizie suficientă unei funcționări optime, fapt total neadevărat: pentru o precizie relativ bună a fost necesară creșterea sensibilității. Rezultate acceptabile în orice aplicații cu excepția jocurilor.

Contact

Distribuitor Omnitech Trading
Telefon 021-326.80.38
Preț / Garanție 6.9\$ / 12 luni

Detalii tehnice

Număr butoane 5
Conectare PS2
Tip senzor Optic
Rezoluție 400dpi
Wireless Nu
Ambidextru Da

Performanțe



Tastatură PS2

Samsung Internet Keyboard



Tastatură multimedia cu conectare PS/2 și design ergonomic. Calitatea tastelor este bună; volumul computerului, CD-ROM-ul, playerul audio/video preferat sunt mai ușor de accesat ca oricând. Dimensiunile relativ mari în cazul montării Rest Pad-ului pot reprezenta un inconvenient. Ergonomia și raportul calitate/preț excelent recomandă tastatura Samsung.

Contact

Distribuitor DECK Computers International
Telefon 021-434.34.00
Preț / Garanție 10\$ / 12 luni

Detalii tehnice

Număr taste 108
Tip conectare PS2
Rest Pad Da
Taste adiționale 12
Funcții adiționale Volume Up/Down, Mute, Load/Eject CD, Play/Pause, Stop, Next, Previous, Sleep

Performanțe



Tastatură PS2

Foldable Keyboard



Tastatură PS/2 cu 108 taste învelite într-o membrană impermeabilă, transparentă. Ocupă un spațiu redus pe birou și poate fi transportată ușor prin împăturire. Necesită apăsarea fermă a tastelor, ceea ce micșorează viteza de scriere și reduce acuratețea.

Foldable Keyboard se poate dovedi utilă în anumite situații (călătorii în special).

Contact

Distribuitor Depozitul de Calculatoare
Telefon 021-221.73.77
Preț / Garanție 19.9\$ / 12 luni

Detalii tehnice

Număr taste 108
Tip conectare PS2 (USB opțional)
Rest Pad Nu
Taste adiționale Nu
Funcții adiționale Nu
Sleep/WakeUp/Power Nu

Performanțe



Joystick cu Force Feedback

Thrustmaster Top Gun Afterburner FF



Un joystick ce combină o manetă complet detașabilă cu un sistem Force Feedback bazat pe două motoare. Facilitățile de genul "twisting handle" sau "hat" sunt prezente, alături de un număr de 7 butoane programabile. Comportamentul în jocul demo livrat nu impresionează, efectul Force Feedback fiind aproape inexistent.

Contact

Distribuitor Ubi Soft România
Telefon 021-231.67.69
Preț / Garanție 72€ / 12 luni

Detalii tehnice

Tip conectare USB
Butoane / programabile 7/7
Tehnologii Immersion TouchSense, Force Feedback
Sistem minim Pentium 133MHz /port USB / DirectX® 7.0
Compatibilitate Windows® 98, Me sau 2000

Performanțe



Camera web

Alaris QuickVideo WeeCam



Camera web cu conectare pe portul paralel. Alimentarea se face prin intermediul portului PS/2 pentru tastatură. Din punct de vedere financiar, este o soluție greu de concurat (una dintre cele mai ieftine camere web). WebCam cu performanțe slabe de captură atât video cât și audio, singurul motiv pentru achiziția acestei camere ar fi lipsa unui port USB din sistem.

Contact

Distribuitor DigitalWorld
Telefon 021-411.06.75
Preț / Garanție 16.9€ / 12 luni

Detalii tehnice

Tip senzor CMOS
Conectare Paralel
Rezoluție video maximă 320x240
Rezoluție foto maximă 1600x1200
Captură video 30fps
Extra Adaptor PS2-AT

Performanțe



Lexmark T630n

Viteză la superlativ



CÂND VREM SĂ ACHIZIȚIONĂM o imprimantă pentru un birou de mărime mare trebuie să avem în vedere în primul rând viteza, capacitatea de stocare și costul de întreținere. Lexmark T630n ține cont de aceste condiții esențiale, fiind o soluție foarte bună pentru cei care doresc o imprimantă rapidă și cu posibilitatea de partajare în rețea.

PRIMA IMPRESIE

Imprimanta T630n poate fi completată cu module adiționale în funcție de necesitățile utilizatorilor.

Imprimanta venită la testul nostru este deja echipată cu module de FAX și scanner. Se mai pot monta opțional dispozitive ce oferă o capacitate de stocare a 3850 de coli (un număr impresionant, ce reduce timpul de alimentare cu hârtie a imprimantei).

TEHNOLOGII

Imprimanta este dotată cu un procesor ce rulează la o frecvență de 300MHz și cu 32MB (cu



posibilitatea de upgrade la 320MB). Viteza de 32ppm obținută în teste noastre este un argument suficient pentru partajarea imprimantei într-o rețea de peste 15 calculatoare. Nu veți întâlni probleme de incompatibilitate legate de sistemul de operare folosit deoarece Lexmark T630n are suport pentru aproape toate versiunile de Windows, Macintosh, Linux, Unix, Novell.



CONCLUZIE

Capacitatea bună de procesare și viteza mare de imprimare recomandă Lexmark T630n birourilor ce au volum ridicat de tipărire. Posibilitatea de upgrade prin adăugarea de module funcționale este binevenită pentru cei care preconizează o mărire în timp a cerințelor. Este oferită și

Detalii tehnice

Procesor	300 MHz
Memorie	32MB (maxim 320MB)
Format pagină	De la 139.7x210mm până la 215.9x355.6mm
Viteză tipărire monocrom	35ppm
Viteză Modem	33.6kb
Tip scanner	Single pass color
Viteză scanner (mono/color)	14ppm / 15ppm
Conectare	USB, rețea, port paralel
Rezoluție optică scanner	600x600dpi
Tehnologie printare	Laser monocrom
Timp prima pagină	8.5 secunde
Rezoluție monocrom	1200x1200
Dimensiuni	421x498x345mm
Greutate	17kg
Nivel zgomot printare	52dBA
Pagini pe lună (volum maxim recomandat)	175000
Capacitate totală tăvi	350
Capacitate stocare pagini tipărite	250
Tipărire duplex	Da

Contact

Preț imprimantă	635€
Preț Kit	1280€
Distribuitor	CEEmark Romania
Telefon	021-232.68.07
Garanție	1 an (posibilitate de extindere)
Web	www.lexmark.ro

posibilitatea de extindere a garanției în schimbul unei sume modice (comparativ cu prețul echipamentului), facilitată de care este bine să profitați.

Liviu Marica

HP Color LaserJet 1500

Imprimanta laser pentru birourile mici



Pe piața imprimantelor, putem observa o tendință de ieftinire a imprimantelor laser color. HP are un rol important în acest curent prin oferta accesibilă firmelor mici și mijlocii. Imprimantele HP Color LaserJet 1500 și HP Color LaserJet 1500L fac parte din această



strategie, fiind lansate la un preț mic pentru categoria din care fac parte (949EUR respectiv 749EUR). Costul pe pagină în mod de tipărire monocrom este foarte mic (1.4 eurocent/pagină) fapt ce oferă o amortizare rapidă a investiției.

PRIMA IMPRESIE

Pentru test am avut la dispoziție varianta HP Color LaserJet 1500 ce se deosebește de varianta "lite" prin numărul mai mare de coli ce pot fi stocate (375), grație tăviței suplimentare de 250 coli. Prin forma și culorile carcasei se continuă design-ul seriei 2500. Are o greutate de 23.9kg și nu ocupă foarte mult loc pentru un birou de până în 10 stații de lucru.

TEHNOLOGII

Imprimanta este echipată cu tehnologia host-based care permite utilizatorului să tipărească documente sau imagini complexe, fără a fi nevoie să cheltuiască pentru suplimentarea memoriei

imprimantei sau să sacrifice viteza și performanța. Din păcate acest lucru se reflectă în mod negativ asupra performanței totale a calculatorului ce trebuie să proceseze în plus. În cazul în care este partajată într-o rețea este de preferat să fie instalată pe cel mai performant calculator disponibil în birou. Pentru a menține viteza mare de imprimare, HP Color LaserJet 1500 este dotată cu un port USB 2.0 iar transferul datelor se face sincronizat.



CONCLUZIE

Cel mai important argument ce poate sta la baza achiziției imprimantei HP Color LaserJet 1500

este prețul foarte bun pentru o imprimantă laser color. Anul acesta pare a fi o perioadă plină de schimbări în sfera IT: monitoarele LCD înlocuiesc CRT, rețelele devin wireless iar imprimantele laser color au părăsit categoria "mi-ăș dori dar nu îmi pot permite".

Liviu Marica

Detalii tehnice

Procesor	OTI-4110 150MHz
Memorie	16MB
Format pagină	De la 3x5 la 8.5x14 inch
Viteză tipărire monocrom	16ppm
Viteză tipărire full color	4ppm
Cost tipărire monocrom / pagină	1.4 eurocent
Cost tipărire color / pagină	7.7 eurocent
Conectare	USB 2.0
Limbaje de printare	Host-based
Tehnologie printare	Laser color în 4 treceri
Rezoluție color	600x600 dpi
Rezoluție monocrom	600x600 dpi
Dimensiuni	48.2x37.6x45.1cm
Greutate	23.9kg
Nivel zgomot printare	52dB
Pagini pe lună (volum maxim recomandat)	30000
Capacitate totală tăvi	375
Tipărire duplex	manual

Contact

Preț imprimantă	949€
Distribuitor	HP Interactive Center
Telefon	021-222.20.72
Garanție	1 an (posibilitate de prelungire)
Web	www.hp.com

HARDMAIL

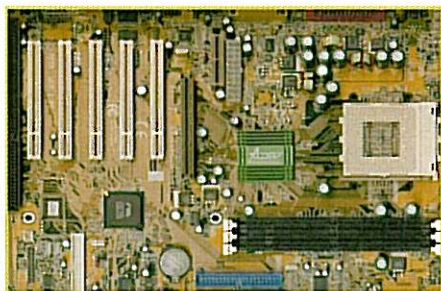
Soluția problemelor tale tehnice

Primul sector al HDD-urilor conține MBR ce este format din „boot loader” și „partition table”. Boot loader-ul este primul program care este executat la inițializare.

»» PROCESOR ARS »»

Autor: M. D. Tudorel

Am următorul sistem: placă de bază 7KTA/AP cu chipset KT133, procesor Duron la 750MHz, 384MB RAM (SDR), placă video GeForce2 MX400 cu 64MB SDR, CD-RW Acer 24X/10X/40X, 1 HDD de 60GB și 1 HDD de 20GB, sursă ATX de 250W și Windows XP Professional. A) Am achiziționat recent un procesor Athlon ThunderBird la 1.1GHz, l-am montat și s-a ars în momentul când am pornit unitatea. Cei de la firmă mi l-au schimbat, dar nu l-am montat încă pentru că vreau să știu dacă un procesor se poate arde din cauza setării incorecte a jumperilor de pe placa de bază. B) Vreau să știu dacă placa mea de bază suportă procesorul achiziționat de mine. Dacă nu, și așa putea să o fac să-l suporte cu un upgrade de BIOS, vă rog să-mi spuneți de la ce adresă l-aș putea transfera?



XtremPC: A) Ai avut mare noroc că cei de la firmă și-au schimbat procesorul. În mod sigur poți să arzi un procesor din cauza setărilor incorecte. În cazul tău am fi înclinați să credem că o montare greșită a condus la arderea procesorului. Data viitoare apelează la cineva care se pricepe

să monteze corect un procesor. B) În manualul plăcii tale poți citi că Acorp 7KTA suportă procesoare până la 1000MHz. Un update de BIOS este disponibil la adresa: <http://www.acorp.com.tw/common/BIOS/2m/7Ktata18s.exe>. Din păcate nu este nimic specificat despre opțiunile aduse de acest update. Pentru a fi sigur că nu o să ai probleme de compatibilitate achiziționează mai bine un Duron 1000MHz.

»» PROBLEME DE FORMATARE »»

Autor: Marian

Mi-am instalat pe calculatorul meu 2 sisteme de operare Windows 98 (pe prima partiție "C") și Windows XP Pro (pe a doua partiție "D"). 1. Problema este că vreau să dau format la partiția D, dar utilitarul fdisk din Windows 98 nu vede partiția D din cauza sistemului de fișiere NTFS cu care lucrează Windows XP. Să zicem că reușesc să dau format la D cu PartitionMagic dar când bootează îmi apare meniul "start with ...". 2. Care sunt fișierele de boot? boot.ini?



XtremPC: 1. Dacă ai utilitarul „Partition Magic” folosește-l pentru a formata partiția „D”. Pentru a scăpa de meniul de boot poți rula comanda „fdisk/mbr” sau să reinstalezi din nou Windows 98 fără să ștergi nimic de pe partiția „C”. 2. Primul sector al HDD-urilor conține MBR (master boot record) ce este format din „boot loader” și „partition table”. Boot loader-ul (446 bytes) este primul program care este executat la inițializare și decide ce se va încărca în continuare pe baza informațiilor stocate în partition table (64 bytes). Fără să intrăm foarte mult în amănunte mai putem menționa și prezența în MBR a unei semnături de 2 bytes ce-i atestă integritatea. Fișierul „boot.ini” este folosit de Windows XP pentru a determina la inițializare anumite opțiuni referitoare la

CU OCHII PE FORUM!

Puteți citi aici cele mai interesante întrebări și răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă așteptăm ca de obicei să participați alături de noi la discuții despre domeniul hardware.

FORUM: DISCUTII HARDWARE

Upgrade la CPU

Am și eu o dilemă. În momentul de față am Duron la 700MHz și am niște bănuți strânși la ciorap cu care aş vrea să-mi iau ceva mai bun. Am găsit într-o ofertă la o firmă de aici, Duron la 1 GHz la 1.2 milioane. Vreau și eu să știu dacă o să meargă sau fac investiția degeaba? Dacă vă ajută cu ceva, placa de bază e făcută de VIA pe chipset Apollo KT133 cu northbridge VT8363 și VT82C686B pe southbridge. *Xavier*

Părerea mea este să mai strângi ceva bănuți și să schimbi și placa de bază. Nu cred că se merită să faci upgrade de la Duron 700MHz la 1000MHz. *Sly777*

Exact aceeași configurație ca tine am avut și eu (placa de bază ca a ta, Duron 750MHz, 256 SDRAM). Am ajuns la concluzia că este necesar să schimb tot sistemul. Ție îți recomand să mai pui ceva bani și să schimbi placa de bază+CPU+RAM. Mai ales că de la un Duron la 1300MHz la un Athlon XP 1500+ diferența este minusculă. *Msrin*

FORUM: HDD

WinXP și NTFS sau FAT32

Eu mi-am pus Windows XP și la început nu mi-a dat opțiunea de a formata hardul FAT32 numai NTFS. În Sandra îmi dă 21333 ceea ce este cam puțin, nu? Știu că există ceva setări în XP cu care pot avea performanțe îmbunătățite. HDD-ul meu este un Western Digital Caviar SE 80GB cu buffer de 8MB (800JB). *afriend*

Ți recomand ca utilitar de management al partițiilor PowerQuest PartitionMagic (versiunea 8). Poți modifica dimensiunea clusterului, dar dacă ai foarte multe fișiere mici pe partiție, vei pierde foarte mult din spațiul util. Este adevărat, NTFS este puțin mai lent decât FAT32, dar are multe alte avantaje: lucrează mai rapid cu fișiere mici, poate folosi fișiere peste limita de 4 GB și are o securitate sporită. *Ricardo*

FORUM: PLACI DE BAZA

Modelul plăcii mele de bază

Cum aflu care este modelul plăcii mele de bază? Am o placă de bază Matsonic, dar nu știu ce model este pentru că scrie în BIOS MS8308E-H, PCMARK2002 MS8308E, 3DMARK2001 MS8308E și pe eticheta lipită pe placă: MS8308EP(266). Dacă fac upgrade de BIOS și se întrerupe curentul sau îl fac greșit se mai poate repara BIOS-ul, dacă da, cum? *Narcis*

Încearcă DR hardware - dă informații destul de detaliate despre sistem. *smoke*

Pentru tipul plăcii, când se inițializează calculatorul apeși tasta „brake” imediat după ce citește memoria. În partea de jos a monitorului pe ultimul rând ai să vezi o înșiruire de caractere care printre altele spune ce placă ai și mai ales ce chipset. *srinel01*

Un program excelent pentru identificarea componentelor unui PC, care a mai fost recomandat pe forum, este Aida32. Îl găsești la www.aida32.hu. Este freeware. Teoretic un BIOS stricat la scriere poate fi recuperat, deoarece în mod normal Boot Block-ul nu este rescris. Boot Block-ul conține, printre altele, câteva rutine minimale care îți permit să efectuezi etapa de boot de pe o dischetă. *radio*

INTRĂ IN CONTACT!



POSTA:

Str. Puskin nr. 18
București 1



E-MAIL:

hardmail@xtrempc.ro

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

hardmail@xtremPC.ro

sistemele de operare instalate pe calculator. Fișierul „boot.ini” se poate edita cu ajutorul programului „bootcfg.exe” (executat din Windows XP).

>>> DRIVERI UNIVERSALI PENTRU TV TUNER >>>

Autor: Georgescu Dan

De când am instalat Windows XP TV Tuner-ul meu nu mai funcționează și presupun că am nevoie de driver. Am aflat de la alții că TV Tunerul meu se numește Multi-function card (TV/FM/Capture PCI Card) și chipset de la Brooktree (Conexant) BT878 (878a).

XtremPC: Poți încerca driveri universali pentru chipset-urile Conexant (BT848, BT849, BT878, BT879):

<http://www.fgeng.com/drivers.htm>. Dacă îți va trebui și un player pentru TV Tuner poți apela la DScaler (www.dscaler.org).

>>> CALCULATOR FIERBINTE >>>

Autor: Ursu

O prietenă de-a mea a cumpărat un PC cu următoarea configurație: Intel Pentium 4 1.5 GHz, 128 SDRAM, HDD 40GB, placă video ATI Xpert2000 32MB. Placa de bază este cu chipset SiS645, dar și cu un „bonus” de căldură: la 2-3 minute după pornire, temperatura procesorului este pe la 66-67 grade Celsius și mie mi se pare un pic cam mult. Coolerule merg și pe procesor și la sursă. Care poate fi problema?

XtremPC: Procesorul Pentium 4 la 1.5GHz nu se încălzește așa mult în condiții normale. Dacă este încă în garanție poți cere lămuriri firmei de unde prietena ta l-a cumpărat. Întreabă ce tip de cooler este și modul în care a fost montat (dacă s-a folosit pastă termoconductoare). Uneori se mai întâmplă să fie de vină placa de bază și să indice greșit valorile de temperatură.

>>> PROCESOR SUBTACTAT >>>

Autor: Flavius

Mi-am cumpărat o unitate centrală: AMD Athlon XP+2200, motherbord Asus A7V8X, VIA KT400 DDR400, video card GF4 TI 4200 128 MB DDR, HDD Maxtor 7200rpm, CD-ROM Teac 52X. În primele zile când l-am folosit, DxDiag îmi spunea că procesorul are 1351 MHz. Am fost la cei de la care l-am cumpărat și au umblat în BIOS și au mărit procesorul la 1800MHz. La cât trebuie să meargă în mod normal procesorul meu? Ei mi-au făcut overclocking? Că nu simt nimic îmbunătățit.

XtremPC: Nu au făcut overclocking, prima dată au setat greșit valoarea FSB la 100MHz în loc de 133MHz. În mod normal plăcile de bază

"Thoroughbred" Core Processor Specifications (13-micron) (Extracted from Model B Data Sheet to be posted after launch on www.amd.com)								
Processor Model	Operating Frequency (MHz)	Nominal Voltage	Thermal Power Dissipation		Icc (Processor Current)			
			Typical Thermal Power	Maximum Thermal Power	Typical Current Working State	Max Current Working State	Typical Current in Stop Grant	Max Current in Stop Grant
1700+	1467		44.5W	49.4W	29.9A	32.9A		
1800+	1533	1.50V	46.3W	51.0W	30.9A	34.0A	2.8A	4.5A
1900+	1600		47.7W	52.5W	31.8A	35.0A		
2000+	1667	1.60V	51.7W	56.3W	34.2A	37.7A		
2100+	1733		56.4W	62.1W	35.2A	39.8A	3.3A	5.4A
2200+	1800	1.65V	61.7W	67.9W	37.4A	41.2A	3.6A	5.9A

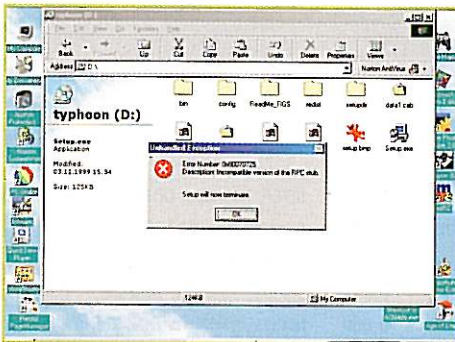
If you have any questions about this spec chart, please call me. You can see a similar spec chart for Athlon XP on the "Palomino" core online at this URL:
http://www.amd.com/us/en/assets/content_type/white_papers_and_tech_docs/24309.pdf

au această setare prestabilită iar unii „specialiști” uită să mai seteze jumper-ul în funcție de procesorul folosit. Din această cauză procesorul tău lucrează la 1351MHz (100MHz x 13.5), iar numai după ce a fost setat corespunzător frecvența a devenit 1800MHz (133MHzx13.5). Îmbunătățiri de performanță ar fi trebuit să simți deoarece este o diferență destul de mare între cele două valori.

>>> INCOMPATIBILITATI MICROSOFT >>>

Autor: Marius Alexandru

Vă scriu cu speranța că aveți o rezolvare pentru problema mea: în ultimul timp primesc un mesaj de eroare (error number 0x80070725. Incompatible version of the RPC stub) la instalarea unor jocuri ca Tropico 2, The Sims, Eurofighter Typhoon și altele. Trebuie să menționez că nu sunt piratate. Ce să fac?



XtremPC: Această eroare este cauzată de programele ce instalează versiuni diferite ale fișierelor: Oleaut32.dll, Olepro32.dll, Asyccfilt.dll și Stdole2.tlb (posibil și alte fișiere). Se creează astfel un mediu mixt în care aceste fișiere nu mai sunt compatibile între ele. Dacă ai instalat MS Office2000 (sau componente MS Office200) trebuie să instalezi Office2000 Service Release 1 (SR-1). Acest tip de eroare este descris pe site-ul Microsoft în cadrul articolului 321915 (pentru a citi acest articol accesează adresa <http://support.microsoft.com/> și tastează 321915 în căsuța de căutare).

Multiplicare industrială de CD-uri și CD-ROM-uri

Realizări CD-uri personalizate și cărți de vizită pe CD

Multiplicare DVD, casete video, casete audio

Imprimare OFFSET imagine similară unei fotografii

Producție filme offset

Design



MC&CD
MEDIA

mccdmedia@xnet.ro

www.ergona-mccd.ro

Splaiul Independenței 202A
Sector 6, București
Tel./Fax: 021-212 71 99
Mobil: 0724 225 703
0745 073 357

TOPDVD+RW

	Verdict	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Detalii tehnice	Pret	Testat in
NOU 1 Teac DV-50EK	1.809	0.423	0.355	0.595	0.436	Viteze CD:32X/16X/8X, Viteze DVD:12X/4X/2X, conectare IDE	257.2€	XPC44
2 Philips DVD-RW208	1.661	0.371	0.341	0.420	0.528	Viteze CD:12x10x32x, Viteze DVD:2.4x8x, conectare IDE	449.0 \$	XPC30
3 Sony DRW110A	1.659	0.368	0.347	0.422	0.521	Viteze CD:12x10x32x, Viteze DVD:2.4x8x, conectare IDE	169.9 \$	XPC37
4 Pioneer DVR-A05	1.659	0.293	0.311	0.606	0.450	Viteze CD:16x8x32x, Viteze DVD:4x12x, conectare IDE	285.0 \$	XPC39
5 HP dvd100i	1.647	0.370	0.351	0.408	0.518	Viteze CD:12x10x32x, Viteze DVD:2.4x8x, conectare IDE	N/A	XPC30
6 Asus DVR-104	1.217	0.338	0.327	0.189	0.364	Viteze CD:8x4x24x, Viteze DVD:2x6x, conectare IDE	329.5 \$	XPC39

TOPSOCKETA

	Verdict	Performante sintetice	Performante jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Pret	Testat in
1 ASUS A7N8X Deluxe Gold	1.572	0.780	0.726	0.066	nForce2, 333MHz, DDR400,6 USB 2.0, 2 Firewire, 2 Lan, Serial ATA, RAID	161.6\$	XPC40
2 Leadtek WinFast K7NCR18G Pro	1.570	0.781	0.725	0.064	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	120.8\$	XPC41
NOU 3 MSI K7N2G-ILSR	1.564	0.777	0.725	0.062	nForce2, 333MHz, DDR400,6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	150€	XPC44
NOU 4 Solttek SL-75FRN2-RL	1.559	0.781	0.730	0.048	nForce2, 333MHz, DDR400,2 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	105\$	XPC44
NOU 5 Leadtek K7NCR18D Pro v2.0	1.557	0.781	0.727	0.049	nForce2, 333MHz, DDR400,4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	98.7\$	XPC44
6 Epox BRGA+	1.525	0.722	0.713	0.040	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Video	129.1\$	XPC42
7 Gigabyte GA-7VAXP Ultra	1.521	0.760	0.703	0.058	KT400, 333MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	127.4\$	XPC41
8 Abit NF7-S	1.509	0.751	0.696	0.062	nForce2, 333MHz, DDR400,4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA	135\$	XPC40
9 Epox 8K9A	1.485	0.755	0.672	0.058	KT400, 333MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	68.9\$	XPC41
10 Biostar M7VIK	1.467	0.757	0.672	0.038	KT400, 333MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Firewire, Serial ATA, RAID	N/A	XPC41
11 Jetway Polaris 400	1.467	0.744	0.683	0.044	KT400, 333MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Firewire, Lan	101\$	XPC40
12 Shuttle AK39N	1.439	0.752	0.667	0.020	KT400, 266MHz, DDR400, 2 USB 2.0	71\$	XPC42
NOU 13 XFX KT400-ALH	1.439	0.740	0.659	0.040	KT400, 333MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Lan	68\$	XPC44
14 ASUS A7V333-X	1.426	0.736	0.646	0.044	KT333, 333MHz, DDR333, 4 USB 2.0, Lan	64.1\$	XPC41
15 ECS L7VTA- RAID	1.409	0.733	0.636	0.040	KT400, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Lan, RAID	69.7\$	XPC41
16 ECS L7VTA	1.407	0.729	0.653	0.025	KT400, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0	55.6\$	XPC40
17 ECS L7VTA3	1.393	0.733	0.635	0.025	KT333, 333MHz, DDR333, 4 USB 2.0, Lan	50.6\$	XPC41

TOPSOCKET478

	Verdict	Performante sintetice	Performante jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Pret	Testat in
NOU 1 Abit IC7-G	2.610	1.407	1.133	0.070	I875P, 800MHz, DDR400, 6USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	218.8\$	XPC44
2 ASUS P4G8X Deluxe/Gold	2.230	1.093	1.072	0.065	Granite Bay, 533MHz, DDR266, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	217.3\$	XPC42
3 GigabyteGA-8SQ800 Ultra	2.226	1.111	1.052	0.062	SiS655, 533MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	111.3\$	XPC42
4 GigabyteGA-8SQ800	2.185	1.104	1.049	0.031	SiS655, 533MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire	85.1\$	XPC43
NOU 5 GigabyteGA-8PE800 Ultra	2.090	1.001	1.030	0.059	I845PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	91.3\$	XPC44
6 Chaintech CT-9EJS1	2.083	1.002	1.025	0.056	I845PE, 533MHz, DDR333, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, RAID	157\$	XPC43
7 Epox EP-4PEA800	2.057	0.993	1.037	0.026	I845PE, 800MHz, DDR400, 2 USB 2.0	91.4\$	XPC43
NOU 8 Albatron PX945PEV-800	2.033	0.972	1.019	0.040	I845PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan	79.9\$	XPC44
9 ECS L458A2	2.014	0.978	0.929	0.043	SiS648, 533MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	66\$	XPC40
10 ASUS P45533-E	2.003	0.974	0.982	0.047	SiS645DX, 533MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	98.9\$	XPC40
11 VIA P4PB Ultra	1.991	0.951	0.992	0.048	P4X400, 533MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, RAID	121\$	XPC43
12 ASUS P4S8X-X	1.980	0.968	0.977	0.035	SiS648, 533MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	75\$	XPC43
13 Biostar U8598-Z3	1.956	0.973	0.954	0.028	P4X400, 533MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Lan	N/A	XPC41
14 ASUS P4XP-X	1.934	0.932	0.977	0.025	I845D, 533MHz, DDR266, PC133, 4 USB 2.0, Lan	80.3\$	XPC43
15 ASRock P4I45D	1.929	0.921	0.987	0.020	I845D, 533MHz, DDR266, PC133, 4 USB 2.0, Lan	62\$	XPC41
16 ASRock PE Pro	1.869	0.915	0.924	0.020	SiS645, 533MHz, DDR333, PC133, 4 USB 2.0, Lan	48.9\$	XPC40

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

UMFLĂ POTUL!

ALBATRON - TERRATEC - 3DIVISION



1x PREMIUL 1 Albatron - PX845PEV-800 (1 premiu)



1x PREMIUL 2 Terratec Aureon 7.1 Space (1 premiu)

Pentru a putea participa la concurs trebuie să completezi și să trimiți talonul de mai jos la adresa indicată



3x PREMIUL 3 Crystal Tune TV (3 premii)

Mențiuni:

Termenul limită al concursului este 16 iulie 2003 data poștei
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 46 XtremPC

TALON PARTICIPARE

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

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

• Albatron - PX845PEV-800 are la bază chipset-ul:
 I845PE I865PE I875P

• Aureon 7.1 Space este:
 TV-tuner PCI
 placă de sunet ISA
 placă de captură video AGP

• Crystal Tune TV se montează în slot:

TOPTVTUNER

	Verdict	Calitate imagine	Calitate captura	Dotări	Software	Accesorii	Documentatie	Detalii tehnice	Pret	Testat in
1 Hercules All-in-Wonder 8500	8.35	8	8	8	9	9	9	Conectare AGP, telecomanda	249€	XPC35
2 Leadtek WinFast Cinema	8.30	9	8	8	8	8	8	Conectare VGA, Tuner FM, Telecomanda	33€	XPC39
3 Leadtek TV2000XP Deluxe	8.00	8	8	8	8	8	8	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	60.5€	XPC35
4 Creative 3D Personal Cinema	7.95	9	7	8	6	9	7	Conectare VGA, Telecomanda	194\$	XPC35
5 Terratec Cinergy400TV	7.85	8	8	6	8	8	9	Conectare PCI, Telecomanda	64.9\$	XPC38
6 AverMedia AverTV Studio	7.75	8	8	8	7	8	5	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	60\$	XPC35
7 Items Much TV DVR	7.20	8	7	7	6	7	8	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	39.9\$	XPC35
8 Crystal Tune TV	7.10	7	7	8	7	7	5	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	37.4€	XPC44
9 Kworld KW-TV989-FBKM	6.95	7	7	8	7	7	2	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	41.7\$	XPC39

TOPPLĂCIVIDEO

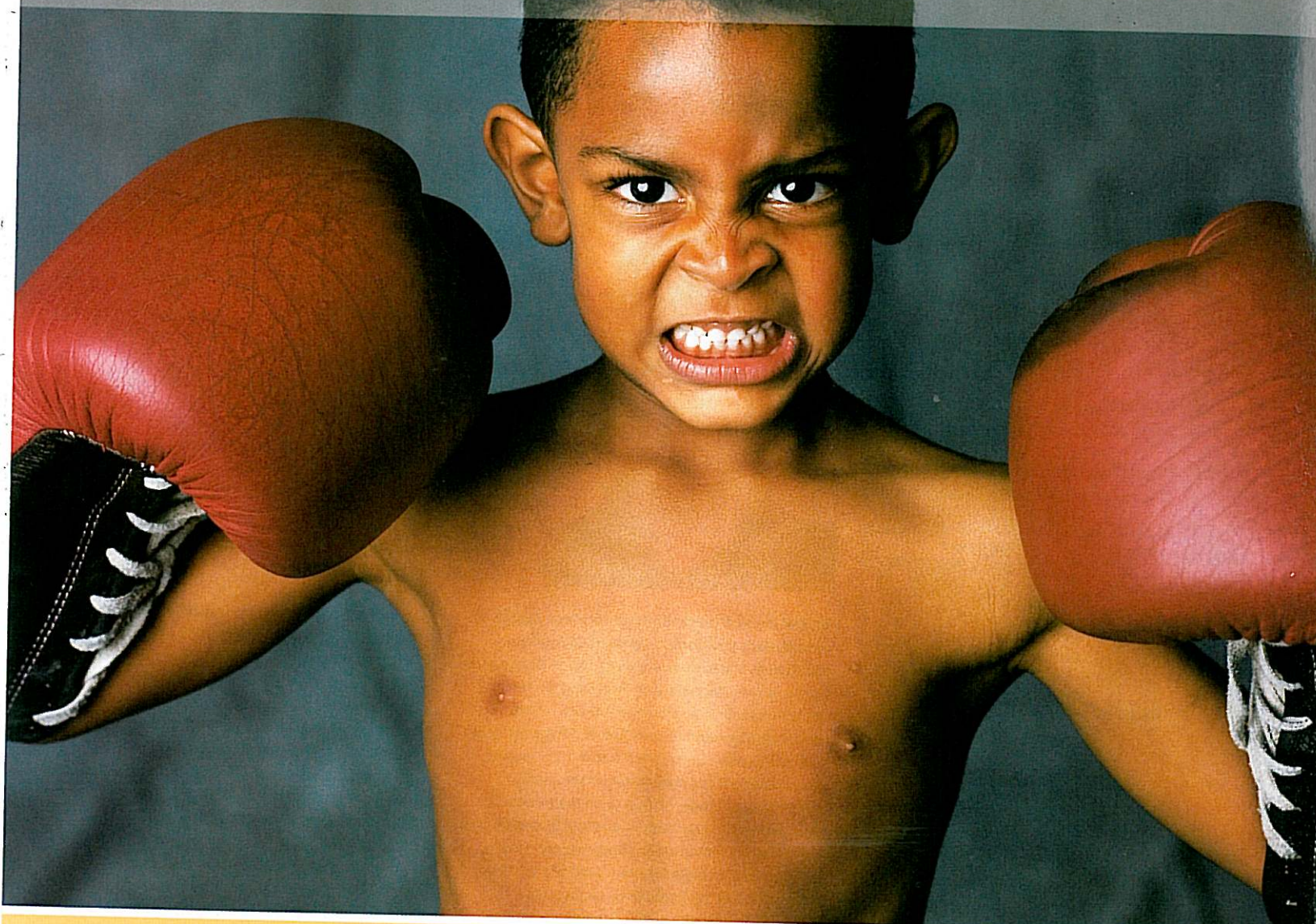
	Verdict	Performante sintetice	Performante jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Pret	Testat in
NOU 1 PowerColor Radeon 9800 Pro	5.869	1.905	3.879	0.085	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	449\$	XPC44
NOU 2 Gigabyte Radeon 9800 Pro	5.417	1.924	3.413	0.080	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	406\$	XPC44
NOU 3 Abit Siluro FX5800 128MB	5.202	1.648	3.474	0.080	FX5800, 128MB DDR2, chipset / memorie: 400/800MHz, TV Out, DVI	404\$	XPC44
NOU 4 Terratec Mystify 5800	5.178	1.648	3.440	0.090	FX5800, 128MB DDR2, chipset / memorie: 400/800MHz, TV Out, DVI	491.4\$	XPC44
NOU 5 Leadtek WinFast A300 TD MyVIVO	4.819	1.230	3.499	0.090	FX5800, 128MB DDR2, chipset / memorie: 400/800MHz, DVI, VIVO	391.6€	XPC44
NOU 6 LeadtekWinFast A310 Ultra TD MyVIVO	3.739	1.180	2.469	0.090	FX5600 Ultra, 128MB DDR, chipset / memorie: 351/702MHz, TV Out, DVI	222.2€	XPC44
NOU 7 PowerColor Radeon 9600 Pro	3.673	1.172	2.421	0.080	Radeon 9600Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	199\$	XPC44
NOU 8 Chaintech FX5600	3.232	1.044	2.123	0.065	FX5600, 128MB DDR, chipset / memorie: 325/550MHz, DVI, VIVO	N/A	XPC44
NOU 9 XFX FX5600	3.230	1.037	2.123	0.070	FX5600, 128MB DDR, chipset / memorie: 325/550MHz, TV Out, DVI	199\$	XPC44
NOU 10 Leadtek WinFast A310 TD MyVIVO 256MB	3.009	0.964	1.955	0.090	FX5600, 256MB DDR, chipset / memorie: 324/501MHz, DVI, VIVO	206.3€	XPC44
NOU 11 Gainward PowerPack Pro/660 FX5200 GS	2.039	0.675	1.299	0.065	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 260/440MHz, TV Out, DVI	121.6\$	XPC44
NOU 12 GigaCube Game Buster Radeon 9100	1.997	0.690	1.237	0.070	Radeon 9100, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	80.3€	XPC44
NOU 13 Leadtek WinFast A340 TDH	1.901	0.620	1.196	0.085	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	95.2€	XPC44
NOU 14 Inno3D FX5200 128MB	1.895	0.625	1.190	0.080	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	95.3\$	XPC44
NOU 15 Albatron FX5200 Gigi	1.885	0.620	1.195	0.070	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC44
NOU 16 Silverstar FX5200 8X 64MB	1.872	0.620	1.202	0.050	FX5200, 64MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	79\$	XPC44
NOU 17 XFX FX5200	1.864	0.622	1.192	0.050	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	84\$	XPC44
NOU 18 Inno3D FX5200 64MB	1.814	0.531	1.203	0.080	FX5200, 64MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	85.2\$	XPC44
NOU 19 Gigabyte Radeon 9200	1.605	0.595	0.920	0.090	Radeon 9200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	114.2\$	XPC44
NOU 20 GigaCube Game Buster Radeon 9200	1.555	0.593	0.892	0.070	Radeon 9200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	87€	XPC44
NOU 21 PowerColor Radeon 9200	1.551	0.551	0.920	0.080	Radeon 9200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	105\$	XPC44
NOU 22 Inno3D FX5200 64MB (64bits)	1.241	0.399	0.762	0.080	FX5200 64biti, 64MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	79.4\$	XPC44
NOU 23 Leadtek WinFast A340 T	1.240	0.398	0.762	0.080	FX5200 64biti, 64MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	79.2€	XPC44
NOU 24 Gainward PowerPack Pro/660 FX5200	0.840	0.270	0.510	0.060	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/280MHz, TV Out, DVI	105.3\$	XPC44

TOPMEMORIIFLASH

	Verdict	Pret/MB (centi)	Viteză	Dotări	Detalii tehnice	Pret	Testat in
NOU 1 Kingmax Hi-Speed Flash USB	87.98	50	25.98	12	256MB, USB 2.0, Led, protectie stergere	76\$	XPC44
2 PMI Traveling Disk	75.65	50	13.65	12	128MB, USB 1.1, Led, protectie stergere	38.5\$	XPC43
3 Pocki Drive	74.79	32.95	27.83	14	256MB, USB 2.0, Led, protectie stergere	115\$	XPC43
4 Transcend JetFlash	73.43	45.30	14.13	14	128MB, USB 1.1, Led, protectie stergere	41\$	XPC43
5 PQI Flying Disk	69.18	41.40	15.78	12	128MB, USB 1.1, Led, protectie stergere	45\$	XPC43
6 Leadtek Winfast Disk	65.78	37.15	12.63	16	128MB, USB 1.1, Led, protectie stergere	51\$	XPC43
7 Corega Pocket Flash Drive	60.33	32.20	14.13	14	128MB, USB 1.1, Led, protectie stergere	58\$	XPC43

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

I am the greatest!



The small form factor leader introduces two new XPCs

Based on the Intel® 865G and ICH 5 chipsets, a tag-team quantum leap over competing mainboard chipset solutions, Shuttle's latest XPC SB61G2 delivers leading-edge performance, integration and style.

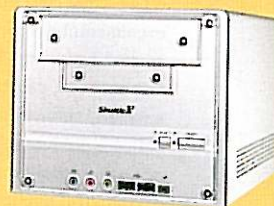
Designed for speed and built to overclock, this NVIDIA® nForce™2 Ultra and MCP-T chipset based small form factor computer named SN45G delivers the performance gamers and content pros have been waiting for.

Shuttle has again redefined SFF computing.



Shuttle XPC SB61G2

INTEL 865G / ICH5 Chipset
FSB800 supports INTEL Pentium 4 CPU with Hyper-Threading, 2x DDR400 Dual-Channel
1x AGP 8X and PCI Slot, 8x USB 2.0, 2x Firewire 400
6 Ch. Audio with optical SPDIF IN/OUT
2x Serial ATA150, Intel Extreme Graphics II (max. 64MB)
10/100 Mbit LAN, 2x ATA100, 1x COM, (1x LPT optional)
Dimensions: (LWH) 300 x 200 x 185 mm



Shuttle XPC SN45G

NVIDIA nForce2 Ultra 400 / MCP-T Chipset
FSB400 support for AMD Athlon XP CPU
2x DDR400 Dual-Channel
1x AGP 8X and PCI Slot, 6x USB 2.0, 3x Firewire 400
6 Ch. Audio with optical SPDIF IN/OUT
10/100 Mbit LAN, 2x ATA133, 1x COM, (1x LPT optional)
Dimensions: (LWH) 300 x 200 x 185 mm



eta-2u
computer

eta-2u Computer
Tel: +40 256 220287
office@eta2u.ro
www.eta2u.ro

ProCA

ProCA Romania SRL
Tel: +40 21 323 82 33
office@proca.ro
www.proca.ro

FT DISTRIBUTION

FIT Distribution SRL
Tel: +40 21 2310904
sales@fit.com.ro
www.fit.com.ro

Shuttle®
www.shuttle.com

hobby

071 **Ultima oră**
În contact cu cititorii

072 **Corel Painter 8**
Artiști, pregătiți-vă penelurile, pentru că și Corel v-a pregătit o surpriză

074 **SketchUp 3D**
Schițe arhitecturale la îndemâna oricui

075 **Paint Shop Pro 8**
Editarea de imagini, varianta economat



076 **Galerii Xtreme**
O fereastră către lumea creativității 3D



078 **Test comparativ - programe pentru scrierea CD-urilor**
Soft cu ardere internă

082 **Hacking the Matrix**
Sau reflectarea naivă a lumii IT de către industria cinematografică



084 **Xplorer Xtrem**
Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online



Ionuț Popa

VIITORUL TARGURILOR IT

Când lumea reală este virusată, firmele se adăpostesc pe Internet

Tot mai multe domenii ale vieții cotidiene capătă un corespondent pe Internet, cel mai bun exemplu constituindu-l afacerile care au ca loc de desfășurare spațiul virtual. Reclame sunt răspândite pe toate site-urile comerciale, interesul firmelor pentru publicitatea pe Internet crescând în fiecare an. Arta la rândul ei este reprezentată foarte bine, multe muzee putând fi admirate în totalitate online. Momentan o călătorie virtuală la un muzeu este folositoare doar celor care nu au posibilitatea de a se deplasa acolo, însă în viitor adăugarea unui ghid interactiv poate crește interesul pentru o astfel de călătorie. Odată cu răspândirea accesului la Internetului călătoriile online ar putea reprezenta un lucru banal, pași în acest sens fiind făcuți și în momentul de față.

Astfel, toată lumea este la curent cu izbucnirea epidemiei de pneumonie atipică (SARS) în Asia care a făcut ca unul dintre cele mai mari târguri de IT din lume, Computex 2003 din Taipei să fie amânat pentru luna septembrie. Această situație nu i-a descurajat pe producători și mulți au decis să organizeze o prezentare de produse virtuală online pentru a putea lansa produsele programate pentru această perioadă a anului.

Conceptul de lansare de produse pe Internet nu este tocmai ceva nou însă, cu siguranță, amploarea evenimentului a surprins pe multă lume. Asta a făcut ca pe 2 iunie, ziua în care ar fi trebuit să înceapă Computex-ul, căsuța poștală să-mi fie invadată de emailuri, cu invitații de participare la prezentarea online a produselor diverselor firme care au ales această modalitate de comunicare cu presa, partenerii și publicul larg.

Majoritatea site-urilor au o secțiune dedicată Computex-ului în care sunt listate produsele lansate în această perioadă, caracteristicile acestora și o scurtă prezentare pentru presă.

Deși nu există un site centralizat cu link-uri către

producătorii ce-și prezintă produsele virtual, parcurgerea aleatoare a paginilor de prezentări poate fi comparată cu experiența vizitei diferitelor standuri la un târg real. Comparația este puțin forțată, din punct de vedere al presei IT, lipsind conferințele unde nivelul de interactivitate, prin dialogul cu producătorii, nu are egal față de navigarea într-o pagină web. La fel nici publicul vizitator nu are ocazia să vadă produsele de aproape sau să asiste la demonstrații și concursuri cu premii.

Tocmai când eram gata să trag concluzia că un târg de calculatoare virtual nu poate înlocui evenimentul real, atenția mi-a fost atrasă de invitația producătorului Gigabyte la conferințe de presă online organizate pe parcursul acestei luni. Practic, programul dezvoltat de Gigabyte permite presei și partenerilor să participe în direct la discuții cu specialiștii aflați în birourile taiwaneze ale firmei. Toate aceste conferințe sunt accesibile fără costuri suplimentare pentru participanți, nivelul de interactivitate atins fiind foarte ridicat.

Deși aceste conferințe nu au fost disponibile publicului larg, pe viitor s-ar putea organiza un târg virtual în care atât presa cât și publicul larg să poată vedea produsele filmate de webcam-uri, să adreseze întrebări celor care prezintă produsele. Perspectiva unei vizite la un târg direct din fața calculatorului poate părea o fantezie la momentul actual dar reducerea semnificativă a costurilor de participare din partea producătorilor va fi luată cu siguranță în considerare.

Pusă în contextul românesc, problema târgului virtual capătă sens deoarece nu mulți români își permit o excursie de o săptămână la o expoziție unde costul biletului pe toată durata de desfășurare se apropie de salariul mediu pe economie. Și cum în lumea reală considerentele financiare primează, viitorul ne poate rezerva evenimente organizate în direct pe Internet.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

STRATEGIE AGRESIVĂ

Microsoft licențiază Unix

Conform unui comunicat de presă al Microsoft, compania va licenția patentele și codul sursă de la SCO (Santa Cruz Operation) Group, fostul Caldera. Codul în cauză este implicat într-un proces de 1 miliard de dolari între SCO și IBM, aceștia din urmă împingând agresiv Linux ca alternativă pentru Windows în mediile corporaționale.

Microsoft Windows are un monopol pe piața sistemelor de operare pentru desktop, cu un segment de piață ce depășește 90 de procente. Linux, care este dezvoltat de mii de programatori amatori și care poate fi obținut gratuit, a devenit un competitor puternic pe segmentul de servere corporaționale. În ultimii doi ani, Microsoft și a etichetat Linux ca fiind o amenințare pentru imperiul Windows, din cauza costului său scăzut.

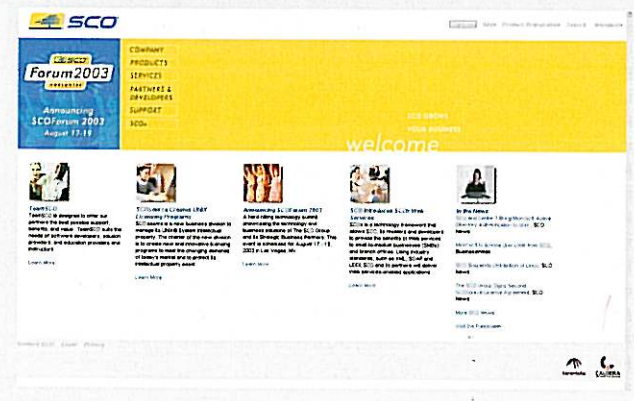
Consilierul general Microsoft, Brad Smith, a afirmat că achiziționarea licenței de la SCO "este reprezentativă pentru suportul dat de Microsoft respectării proprietății intelectuale". El a adăugat că această mișcare va asigura respectarea unui standard IP în toate soluțiile Microsoft și crearea de servicii care vor crește interoperabilitatea cu Unix.

Unix a fost inventat acum mai mult de 30 de ani de AT&T Unix Systems Laboratories. AT&T a vândut drepturile pentru Unix companiei Novell Networks, care la rândul ei le-a vândut SCO. Caldera International, un distribuitor Linux a cumpărat de la SCO drepturile pentru Unix și două produse SCO, Open Server și UnixWare. Apoi, anul trecut Caldera și-a schimbat numele în SCO Group pentru a reflecta faptul că marea masă a veniturii le vine din produsele SCO și nu din produsele Linux.

SCO a afirmat recent că părți importante din codul sursă Unix au fost copiate de Linux și vrea să obțină daune de la utilizatorii Linux. În martie, SCO a dat în judecată IBM, cerând daune de 1 miliard de dolari, pentru că IBM ar fi folosit cod din Unix în Linux. IBM, alături de Hewlett-Packard, a fost mereu un susținător important al Linux. Următoarea mișcare a SCO a fost să trimită scrisori de intenție la peste 1500 de corporații majore din lumea IT și nu numai și să îi avertizeze că utilizarea Linux încalcă proprietatea intelectuală a SCO.

Unii analiști au spus că această tactică este o încercare a SCO de a fi achiziționați de altă companie - Microsoft, IBM sau o altă firmă cu interese în această problemă. Din moment ce procesul cu IBM nu pare să fi fost suficient, scrisorile au fost pasul următor.

Lupta continuă, iar următoarea bătălie va avea loc luna aceasta: SCO a amenințat că va revoca licența UNIX de la IBM pe 13 iunie.



ÎMPOTRIVA "PIRATERIEI"

Hollywood-ul dă în judecată companiile software

Principalele studiouri de film din Statele Unite se confruntă în instanță cu o serie de companii (Internet Enterprises Inc., RDestiny LLC, HowtocopyDVDs.com, DVDBackupbuddy.com și DVDSqueeze.com) care produc și vând software ce permite utilizatorilor să creeze copii ale DVD-urilor pe care le posedă. Studiourile susțin că acest tip de software simplifică duplicarea materialului protejat de drepturi de autor și plasarea lui pe Internet acolo unde poate fi transferat gratuit de alți utilizatori. Acest lucru este interzis conform Digital Millennium Copyright Act (DMCA), o lege inițiată de Bill Clinton.

Industria cinematografică din Hollywood afirmă că ar putea pierde



miliarde de dolari dacă producătorilor de software li se permite să își vândă programele în discuție. Una dintre companii, 321, spune că ar dori să copieze DVD-uri pentru uzul său personal, sau DVD-uri cu filme create chiar de ei. Procesul va dezbată problema "uzului rezonabil".

SOFTWARE ROMÂNESC

Microsoft achiziționează antivirus din România

Corporația Microsoft a anunțat pe data de 10 iunie 2003 semnarea acordului definitiv pentru achiziționarea proprietății intelectuale și a resurselor tehnologice antivirus ale GeCAD Software SRL. "Achiziția tehnologiei GeCAD și viitoarea integrare a acesteia în strategia de dezvoltare a Corporației Microsoft reprezintă o recunoaștere a calității specialiștilor români și o apreciere concretă a potențialului creativ existent în România." a declarat Silviu Hotăran,

general manager, Microsoft România. „Achiziționarea de către Microsoft a platformei antivirus a GeCAD va face ca tehnologia noastră să-și găsească un loc pe calculatoarele a milioane de utilizatori din lumea întreagă.” a declarat Radu Georgescu, președinte GeCAD. Termenii achiziției nu sunt anunțați. Detalii privind o soluție antivirus Microsoft, inclusiv planuri specifice de producție, prețuri și termene de livrare nu sunt deocamdată disponibile.

POLITICA ONLINE

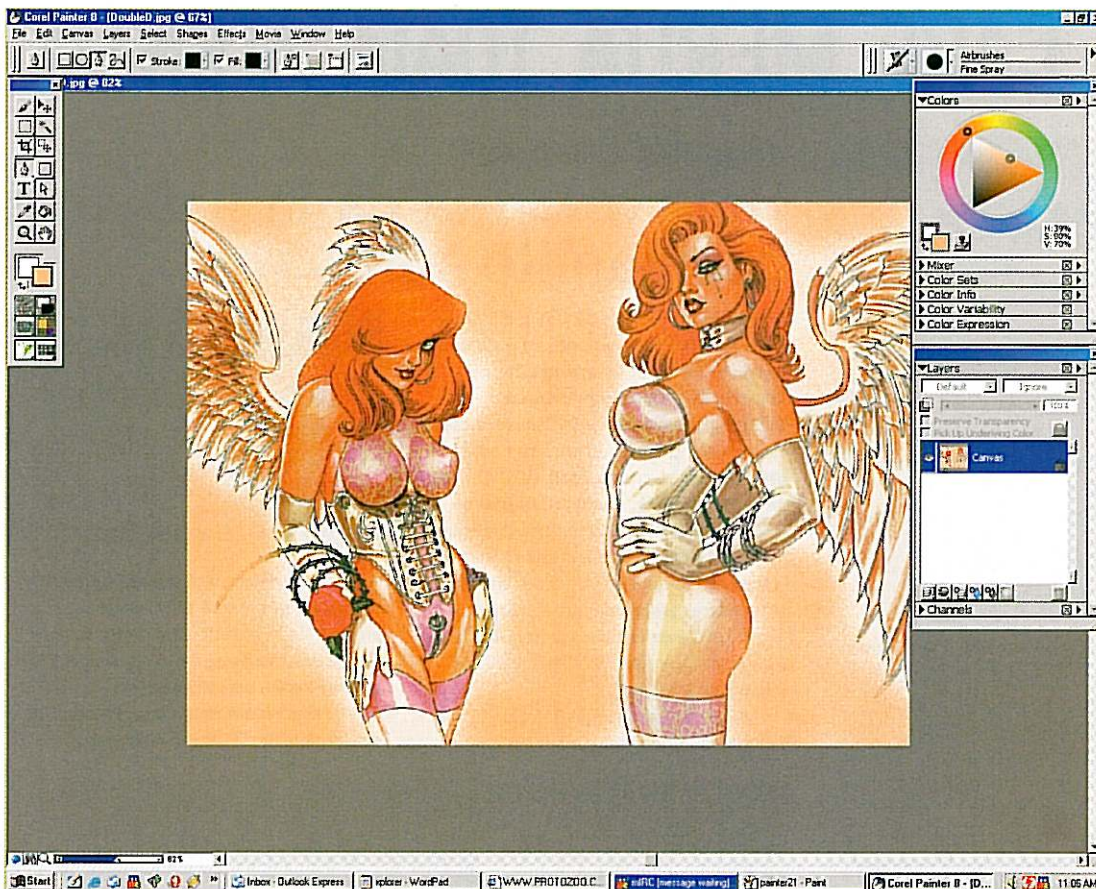
Iranul cenzurează Internetul

Guvernul iranian, care deja cenzura drastic ziarele și posturile TV din Iran a început acum să cenzureze și site-urile de pe Internet. Orice site care conține informații politice critice sau are un conținut imoral va fi imediat închis. Această manevră a fost cauzată probabil de faptul că după cenzurarea celorlalte canale mass-media, mulți publiciști independenți din Iran și-au găsit libertatea de exprimare pe Internet. Acum însă ISP-urile care nu vor bloca site-urile indicate ca "imorale" de guvern trebuie să se teamă de consecințe legale.



COREL PAINTER 8

Artiști, pregătiți-vă penelurile, pentru că și Corel v-a pregătit o surpriză



AM PREZENTAT ACUM UN AN PAINTER 7 și am inclus în articol și o scurtă trecere în revistă a istoriei acestui program. O voi face din nou, pentru cei care nu au auzit de el încă. Sub numele de Fractal Design Painter, programul și-a propus să emuleze cu rigurozitate pe calculator activitatea cunoscută îndeobște sub

numele de "pictură", ce cuprinde sub umbrela ei generoasă medii (de la hârtie din orez până la carton poros), vopsele (acrilice, în ulei, acuarele) și instrumente (creioane colorate, cretă, cuțitaș de pictură, bureți). Și a reușit cu brio, zdrobind orice concurență.

După epoca de glorie cunoscută sub

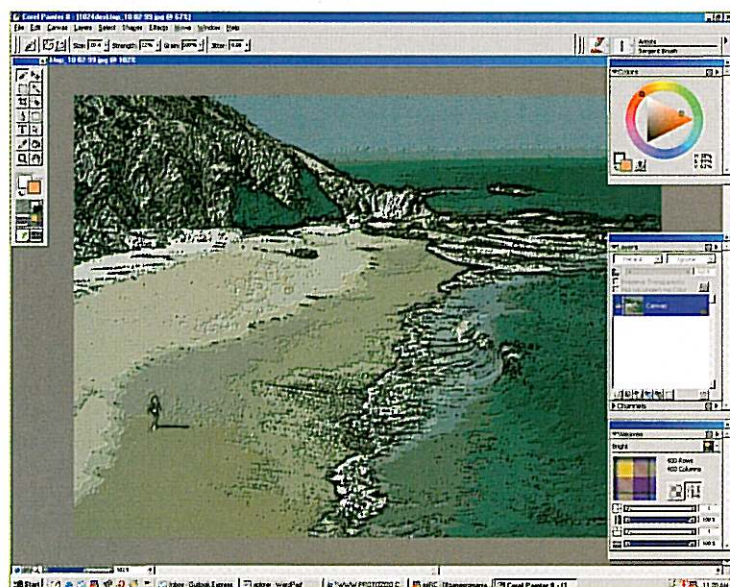
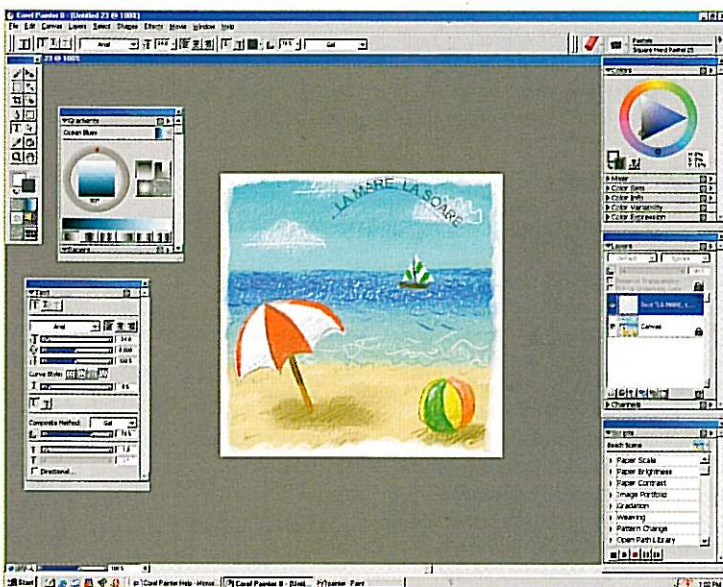
numele de Painter Classic (versiunea 5.5), când era dezvoltat de MetaCreations, el a trecut sub oblăduirea Corel, care a avut nevoie de trei versiuni (6.0, 6.1 și 7.0) pentru a-l aduce la standardele lor de calitate. Corel Painter 7.0, deși mult mai stabil și mai eficient decât versiunile de

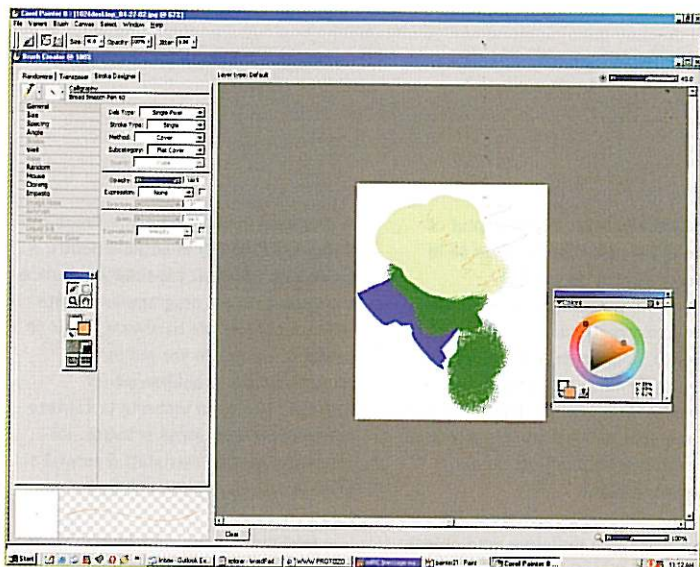
tranziție, nu aducea mai nimic nou în materie de funcționalitate. Painter 8 schimbă acest lucru și reconfirmă poziția de lider a acestui pachet software în domeniul picturii digitale. Dar să nu anticipăm.

Primul lucru pe care îl puteți observa este o schimbare subtilă a interfeței, de la Painter 6 încoace programul renunțând la majoritatea brizbrizurilor și oferind o interfață profesională, care însă nu restrânge cu nimic creativitatea. Ba chiar dimpotrivă, o stimulează.

În partea de sus a ecranului veți găsi un Property Bar care are aceeași funcție de interactivitate contextuală ca și corespondentul său din Photoshop (de la versiunea 6 încoace). În funcție de instrumentul selectat, pe această bară veți găsi toți parametrii ce pot fi modificați pentru acel instrument, sau dacă nu toți, cel puțin pe cei mai importanți și mai des utilizați. În capătul din dreapta puteți vedea noul Brush Selector, care permite alegerea facilă a instrumentului dorit. Panoul Tracker ține minte instrumentele folosite cel mai des, ca să nu mai fie nevoie să le căutați prin meniuri.

La cererea utilizatorilor, Corel a completat Painter cu unul dintre cele mai folosite instrumente de către un pictor în viața reală: este vorba de echivalentul digital al unei "palete" pe care puteți amesteca mai multe culori pentru a obține tonuri, nuanțe și variațiuni pe aceeași temă, o gamă de culori subtil înrudite cum vrea să aibă la dispoziție orice pictor. După ce ați obținut amestecul dorit, puteți alege culorile cu care lucrați foarte simplu:





cursorul se transformă în pipetă atunci când intră în cadrul ferestrei Mixer, dați un click stânga și culoarea respectivă devine culoarea primară. Un click dreapta și devine culoare secundară. Puteți salva amestecul de culori de pe paletă ca fișier ScratchPad și gama creată ca set de culori.

O altă opțiune foarte utilă este noul modul pentru crearea de instrumente de desen, numite generic "pensule" în Painter, deși ele pot fi orice altceva. Unii ar putea crede că cele 400 de tipuri de instrumente disponibile sunt chiar mai mult decât suficiente. Dar dacă folosiți mai des programul veți descoperi destul de repede că nu este deloc așa. Pentru variație, puteți folosi Brush Creator, care vă pune la dispoziție trei metode pentru a obține o "pensulă" nouă. Prin variație aleatoare, care modifică la întâmplare caracteristicile unui instrument deja existent, prin combinarea proprietăților a două instrumente existente sau, cel mai radical, pornind de la zero. Cu ajutorul Stroke Designer puteți modifica toate cele 16 grupe de parametri ai unui instrument. Nu recomand această ultimă variantă decât în cazuri extreme, pentru că Brush Engine-ul din Painter este foarte complex și este mai bine să aveți încredere în designerii software de la Corel. Știau ei ce fac atunci când au creat setările prestabilite.

Oricum, pentru toate cele trei modalități, programul va afișa în timp real o linie trasă cu noua pensulă, pentru ca toate schimbările să poată fi evaluate. Aveți la dispoziție un ScratchPad pentru mai multe teste, iar panoul Tracker va ține minte toate variantele prin care ați trecut, pentru a putea reveni la o versiune precedentă în caz că ați exagerat cu experimentele.

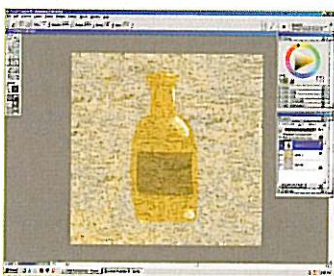
Una dintre opțiunile mult laudate (de producători) este și Sketch Effect, care transformă orice imagine într-o

schită alb-negru, dar ea nu este nici nouă (fiind prezentă și în versiunile 6 și 7) și nici atât de folositoare. Cine preferă cărțile de colorat, să își cumpere. Nu are rost să le fabricați din imagini normale cu acest efect puțin penibil.

Compatibilitatea cu Photoshop a fost una dintre problemele principale, care a fost adresată parțial în Painter 7, dar care acum a fost dezvoltată mult mai mult. Pe lângă faptul că poate să deschidă și să salveze PSD-uri, Painter 8 poate să utilizeze măștile din Photoshop și să exporte imaginile cu măști în așa fel încât să fie înțelese ca atare și de programul de la Adobe. PSD-urile pot fi deschise și salvate cu tot cu seturi de layere și alpha channel.

Concluzia necesară este: dacă doriți un program care să emuleze cu precizie și grație mediile, instrumentele și sentimentul general de pictură, nu puteți găsi altul mai bun decât Painter 8.

Adrian Dorobăț



INTERACIUNE

- Producător: Corel
- Publisher: Corel
- Distribuitor: Omnilogic
- Sistem: Procesor Pentium III 800MHz, 128MB RAM, Video 16MB Direct X

VERDICT

- 9/10 Cea mai bună soluție pentru pictura digitală

teste comparative

noutăți de ultimă oră
evoluția pieței

ofertă de abonament cu premii
marele premiu
o excursie pentru 2 persoane la salonul auto Frankfurt 2003
cadou machete BBurago

liste de prețuri
autoturisme noi

ghidul
asigurării leasing credite

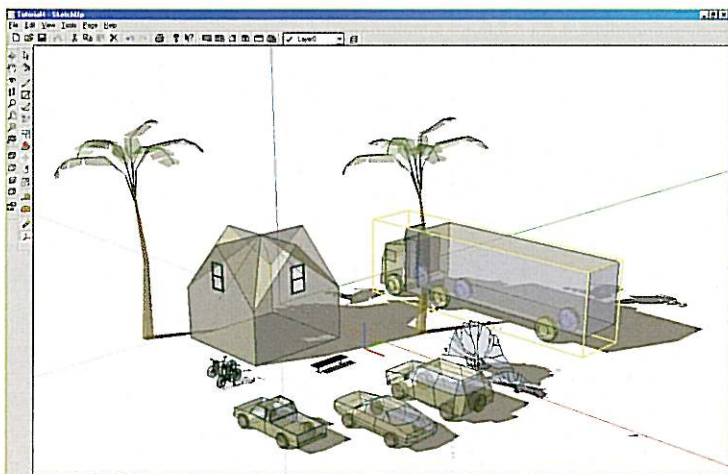
oferte
auto



în fiecare lună cu... partenerul tău auto

SKETCHUP 3D

Schițe arhitecturale la îndemâna oricui



LUNA TRECUTĂ PREZENTAM 3D HOME Architect, care, deși plin de opțiuni folositoare și bine pus la punct s-a dovedit a fi prea lent și complex pentru un utilizator obișnuit. Promiteam atunci că voi prezenta o alternativă mai facilă și pe înțelesul oricui.



Aveam în gând SketchUp 3D, un program destinat arhitecților, dar atât de simplu încât poate fi folosit de oricine. Cei care au o oarecare experiență cu pachetele de grafică 3D clasice vor fi încântați să vadă cât de mult se aseamănă modelarea din SketchUp cu editarea poligonală din Max sau Maya.



În momentul în care l-am descoperit, am reacționat cu aceeași uimire ca și în cazul programului de modelare Wings 3D, pe care l-am prezentat cu mai multe numere în urmă. Mirarea mea se datora faptului că nu înțelegeam de ce auzisem atât de târziu de el, din moment ce era atât de simplu și performant și de ce workflow-ul implementat în SketchUp nu fusese copiat și de alți producători. În cazul Wings3D, interfața și procesul de editare fuseseră copiate după Nendo, de la Izware. SketchUp are avantajul originalității, compensat însă de un preț piperat: 495\$.

Să vedem însă ce poate face pentru a-și merita banii. Cu SketchUp puteți modela orice ține de domeniul anorganicului artificial, dar în principal el este creat pentru vizualizarea proiectelor arhitecturale. Asta înseamnă case și apanajele acestora (mașini, mobilă, obiecte de decor și chiar copaci și tufșuri). Datorită posibilităților de export (3DS, DXF) și a simplității sale, el se pretează foarte bine pentru crearea de recuzită sau chiar de niveluri pentru diferitele jocuri editabile de pe piață. După cum afirmă și producătorii, SketchUp este bazat pe ideea de schiță. În crearea unui model se pleacă de la un plan 2D, desenat în viewport-ul principal, apoi din acesta se extrudează o formă 3D. Utilitățile de desen sunt foarte puține, ca și cele de editare 3D, dar ele compensează prin



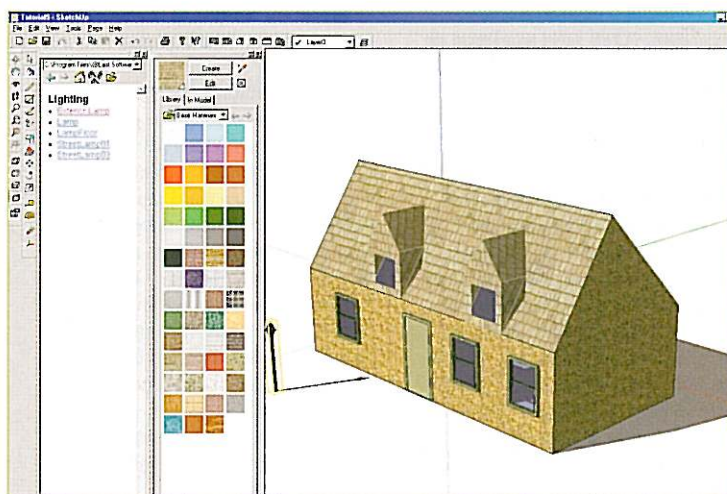
multifuncționalitate și prin faptul că acțiunile pe care sunt capabile să le realizeze depind de context.

Linii care sunt paralele cu una dintre axele spațiului de lucru se colorează în culoarea axei respective pentru a vă indica cât sunt de drepte, programul face snap automat la mijlocul unui segment desenat sau chiar poate afla prin inferență mijlocul unor segmente virtuale.

Unul dintre punctele forte ale programului este definirea unui obiect sau grup de obiecte drept component și salvarea lui. Nimic nou până aici. Dar componentele își păstrează proprietățile și asta înseamnă că dacă ați salvat o fereastră care străbătea un zid, în

în timp real merită însă toate laudele și trebuie să îl vedeți în acțiune pentru a aprecia cu adevărat capacitățile grafice impresionante ale programului. Odată activată accelerația hardware, chiar și modelele complexe vor putea fi vizualizate fără probleme pe un GeForce3 sau 4, cu umbrele la calitate maximă și transparență activată. În momentul în care extrudați o cornișă și aceasta aruncă deja umbră nu trebuie ratat.

Deși puteți crea ceva interesant și funcțional încă din primele cinci minute de utilizare a programului, este totuși indicat să aruncați o privire pe numeroasele tutoriale video de pe site-ul producătorului, care vă vor pune



momentul în care o veți importa într-o scenă nouă ea va face din nou gaură în perete. Componentele importate se adaptează în mod implicit modelului, făcând snap la suprafața pe care sunt așezate. Dimensiunile pot fi singura problemă, dar SketchUp are o metodă excelentă de redimensionare. Folosind o ruletă digitală măsurați orice segment al modelului, apoi pur și simplu scrieți noua dimensiune pentru respectivul segment. Modelul va fi redimensionat în întregime pentru a respecta proporțiile.

În SketchUp, modelarea este un proces atât de simplu, încât pare o joacă. Dar asta nu înseamnă că un arhitect profesionist nu ar găsi programul folositor. Lipsa unui suport mai dezvoltat pentru suprafețe curbe și a unei modalități de adnotare a schiței ar putea fi considerate însă minusuri din acest punct de vedere.

Suportul pentru materiale este decent, dar nu vă așteptați la foarte mult. SketchUp este, în definitiv, pentru schițe, așa că nu îi puteți pretinde randări fotorealiste. Sistemul de umbre

în temă cu toate opțiunile programului și toate șiretlicurile care eficientizează procesul de modelare.

Adrian Dorobăț



INTERACIUNE

- Versiune: 2.1
- Producător: @Last Software
- Distribuitor: N/A
- Web: www.sketchup.com
- Sistem: Pentium III 800MHz, 128MB RAM, OpenGL 32MB

VERDICT

- 9/10 Are mici lipsuri, dar compensează prin intuitivitate și fiabilitate

PAINT SHOP PRO 8

Editarea de imagini, varianta economat

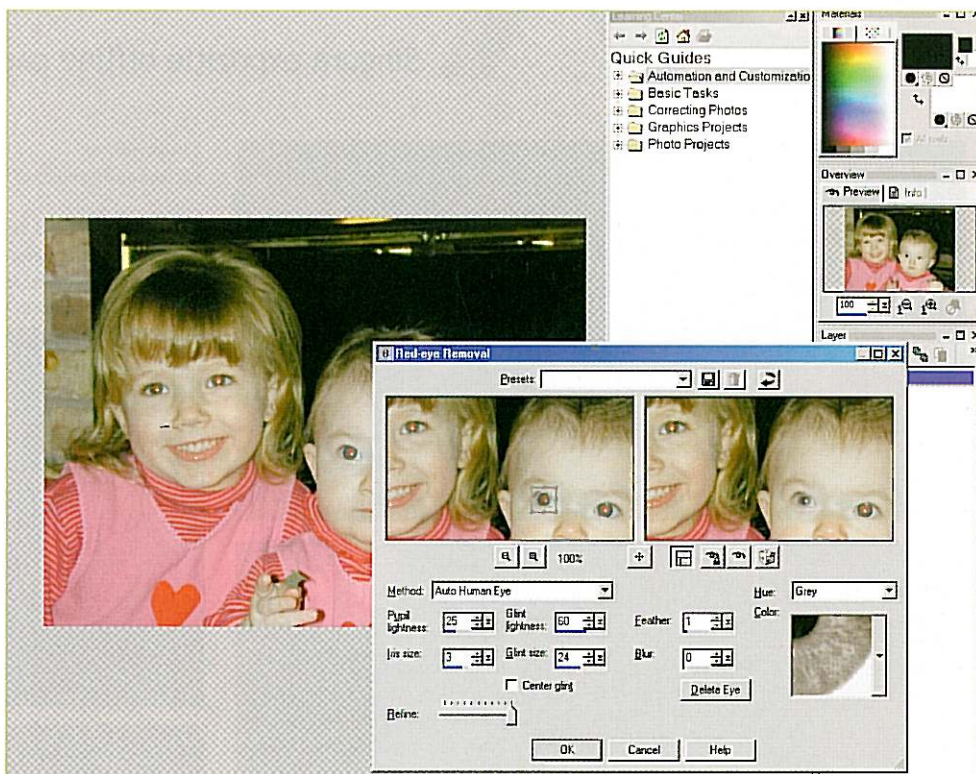
AM MAI MENȚIONAT, CREDEM, NUMELE DE Paint Shop Pro, adesea comparându-l cu Adobe Photoshop. Diferența dintre cele două este mică la nivel de funcționalitate, dar considerabilă la nivel de preț (PSP costă cu puțin peste 100\$, iar Photoshop este aproape 700\$). În plus, Jasc Software oferă o versiune trial a Paint Shop Pro, care poate fi folosită fără nici o restricție timp de 30 de zile.

Pentru a-și celebra cea de-a zecea aniversare, Jasc Software a lansat o nouă ediție a popularului lor pachet de editare de imagini. Schimbările față de versiunea 7 nu sunt de substanță, dar pachetul vine cu un bundle foarte atractiv din care face parte softul de animație Animation Shop, ca și Media Center Plus, un program pentru organizarea, etichetarea și categorisirea fișierelor multimedia (imagini, mp3-uri, filme etc.). O parte semnificativă a programelor și filtrelor produse de terțe părți nu fac însă decât să vă încurce, pentru că sunt în versiune shareware și, în consecință, nu se salvează în imaginea finală sau suprascriu numele firmei în imagine. Atenție la ce folosiți.

Lăsând deoparte prețul, Paint Shop Pro mai are ca avantaje față de Photoshop simplitatea în utilizare (recondiționarea imaginilor digitale se face dintr-un singur click, de exemplu) și un suport solid pentru grafica vectorială, care este mai bine integrată în program.

Ca dezavantaje, aș putea menționa un număr mai mare de bug-uri (acțiuni care dispar din lista de undo, "uitarea" unor conversiuni, în general atunci când nu aveți suficientă memorie și programul face swap pe disk), un suport nu foarte eficient pentru măști de layer și o ocupare mai mare a memoriei, datorită interfeței mai puțin optimizate și, probabil, arhitecturii interne a programului, care este bazat pe Python, nu tocmai cel mai rapid limbaj de programare, pentru că este interpretat.

Să vedem însă care sunt punctele forte ale acestui program. Una dintre primele opțiuni pe care le-am descoperit cu plăcere a fost un instrument de eliminare a background-ului din poze, instrument care nu există ca atare în Photoshop, această funcționalitate putând fi introdusă prin intermediul unui plugin ca Image Doctor de la AlienSkin. După cum scriam și în prezentarea acestui plugin, acțiunea este foarte simplă, eliminând zonele care nu se potrivesc cu coloristica elementului pe care vă concentrați dintr-o imagine. Desigur, algoritmul este ceva mai complex, însă aplicarea lui este simplă și efectele sunt cel mai



adesea satisfăcătoare, scutindu-vă de un lung proces de selectare punct cu punct sau cu lasso-ul a personajului principal sau a obiectului pe care vreți să îl izolați.

Vom trece peste filtrele/efectele banale sau inutile, cum ar fi Halftone, Bubbles și Magnifying Lens și vom ajunge la cele interesante, cum ar fi Soft Focus, care poate transforma o imagine obișnuită într-una caldă, vibrantă, chiar romantică (în funcție de context) sau filtrele de corectare a distorsiunilor date de un aparat foto digital nu tocmai performant. Stabilirea albului și negrului de referință este o opțiune care din nou în Photoshop nu poate fi obținută decât contra-cost, prin instalarea și înregistrarea plugin-ului Color Pilot.

Acțiunile din Photoshop sunt înlocuite în PSP prin Automated Productivity Scripts, care sunt mult mai eficiente și flexibile, cu minusul că trebuie să știți puțină programare - Python, din nou, dar nu este deloc greu să îi prindeți gustul. Personalizarea mediului de lucru este o opțiune pe care o veți folosi cel puțin o

dată, pentru că așezarea implicită a ferestrelor în mediul de lucru nu este tocmai cea mai fericită. Compatibilitatea cu Photoshop este reflectată până și de interfața în mare parte asemănătoare. Paint Shop Pro știe chiar să deschidă și fișiere PDF.

Am mai spus-o și o repet: pentru oricine, cu excepția designerilor profesioniști, Paint Shop Pro este preferabil în fața lui Adobe Photoshop. Fie și numai din cauza prețului, însă chiar și în ceea ce privește opțiunile, programul celor de la Jasc Software nu se lasă mai prejos.

Adrian Dorobăț

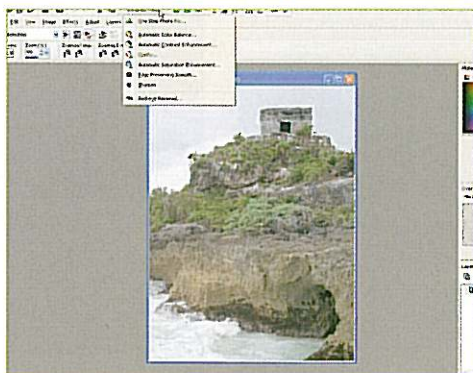
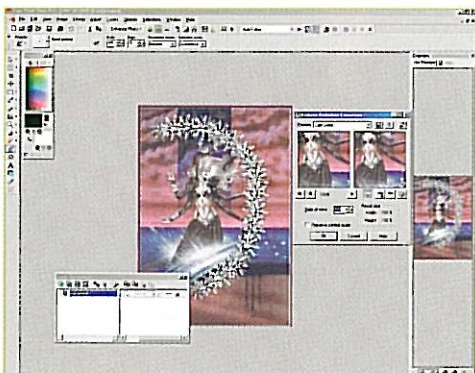


INTERACȚIUNE

- Producător: Jasc Software
- Distribuitor: N/A
- Web: www.jasc.com
- Preț: 109\$
- Sistem: Procesor Pentium III 500MHz, 128MB RAM, Video 16MB

VERDICT

- 8/10 O alternativă ieftină pentru Photoshop



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 e-mail galerii@xtremc.ro sau prin poștă la: XtremPC, Str. Puskin 18, București 1

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale



Băluță Adrian
adrianbaluta@hotmail.com

Adrian ne trimite o serie de imagini din filmul la care lucrează, film realizat în Maya 4.5. Din ceea ce vedem, filmul promite și de-abia așteptăm să îl vedem în întregime. Autorul ne anunță că lucrează de cinci luni la el și că speră să îl termine în toamnă. Baftă, spunem noi.



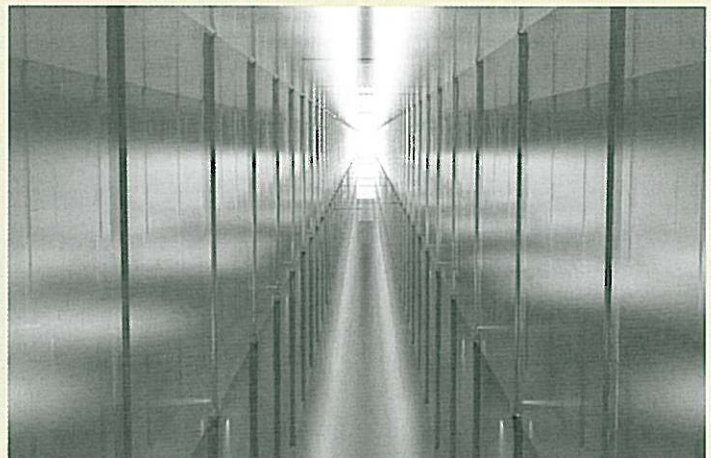
Comănescu Bogdan

Nu întotdeauna efortul susținut duce la rezultate fructuoase. Pentru că imaginea trimisă nu este pe măsura muncii depuse de autor, care îată ce ne spune: "Este pentru prima oară când vă trimit și eu din lucrările mele. Sunt create în 3dmax 3.2 fără plugin-uri. Scena cu tancul are 210.003 poligoane și 72 surse de lumină direcționată cu intensitatea 0.03 plus încă niște filtre. Poza nu este post procesată iar ca să ajung la scena finală am randat și retexturat în jur de 32 ori (timp mediu de randare 11 min pe Athlon Xp 2200+, 521Mbram), iar timpul de lucru a fost de cam 8 ore+randarea. Ca sursă de inspirație am avut un tanc prezentat într-un nr. mai vechi (când ați făcut un preview la 3DMax 5).



Petria Lucian

"Imaginea este făcută în 3D Studio Max 5.1. Randarea a durat circa 25 de minute, iar imaginea a fost publicată și pe site-ul www.3dkingdom.org. "Tunelul" are 1250 de omni lights și peste 500 de cuburi".
Simplu și de efect. Felicitări.





Durlea Răzvan
razvan_durlea@yahoo.com

Răzvan revine cu o mulțime de imagini realizate în Bryce și retușate în Photoshop. Ca și data trecută putem spune că deși nu sunt foarte complexe, imaginile au stil și atmosferă și merită toate laudele pentru punere în scenă și atenție la detaliu.

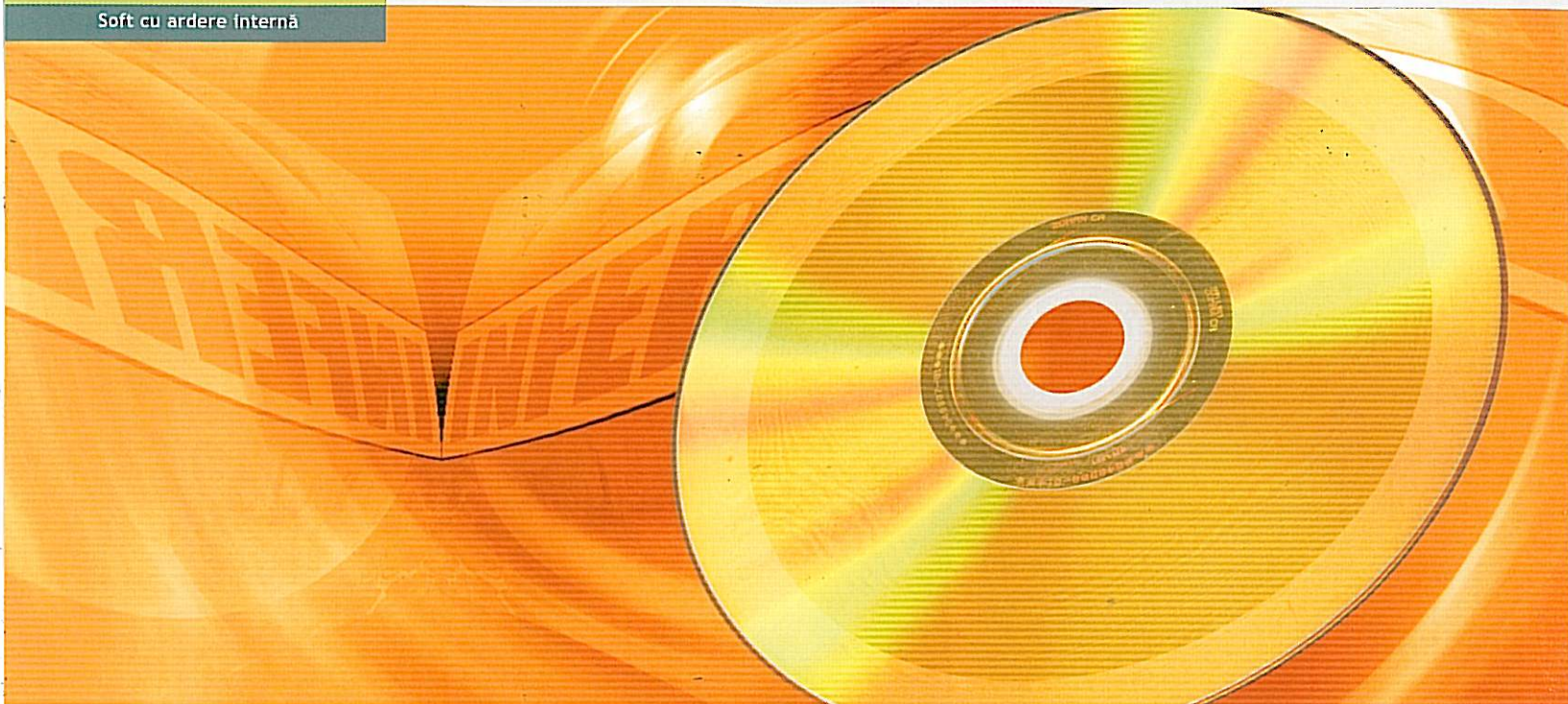


Gică Popescu
3ds max 5.0.



Gică Popescu

O prezență constantă în cadrul rubricii noastre, Gică Popescu ne trimite imagini "muncite" și care combină adesea în mod armonios imagini 2D cu obiecte 3D. Este și cazul acestei imagini, foarte bine realizată.



SOFT CU ARDERE INTERNA

8 PROGRAME PENTRU CD-RW

De dragul cititorilor noștri ne-am scris o mulțime de CD-uri, am ascultat muzică și am navigat pe Internet. Acum suntem pregătiți să vă împărtășim rezultatele acestui efort

Făcută foarte necesară de dimensiunea din ce în ce mai mare a aplicațiilor noi și a fișierelor aferente, și susținută de o scădere considerabilă de preț al unităților de scriere, activitatea de "ardere" a CD-urilor a devenit una foarte obișnuită. Unitățile CD-Writer au devenit dotări standard pentru PC-urile actuale, oferind o alternativă mai bună decât dischetele, devenite aproape inutile datorită capacității limitate de stocare sau dispozitivele de stocare pe USB, ale căror prețuri nu le fac foarte competitive.

Desigur, prima alegere care trebuie făcută este cea a unității pe care doriți să o folosiți, dar și programul de scriere este important. Este foarte greu să oferi o alternativă într-un domeniu dominat atât de clar cum este acesta de Nero Burning ROM, dar testul nostru a dovedit că alternative există, deși nu au reușit să detroneze programul celor de la Ahead. Mai mult, unele dintre ele sunt gratuite, ceea ce le face foarte atrăgătoare. Pe acestea le puteți găsi și pe CD-ul nostru alături de alte aplicații utile pentru cei care scriu de CD-uri, o parte din acestea fiind prezentate în căsuțele alăturate. De asemenea alăturat veți găsi și un mic ghid care vă

ajută să înțelegeți unele dintre opțiunile des întâlnite a căror utilitate este mai puțin evidentă.

În test am ținut cont în primul rând de funcționalitate, cotate cu 50 sută din nota finală. Unele dintre facilitățile importante, ca suportul pentru tehnologia "burn proof", există în toate programele testate, dar am fost surprinși să vedem că unele dintre acestea nu pot oferi informații despre drive-ul folosit, sau despre CD-ul aflat în acesta. Altă opțiune foarte utilă este cea de a realiza CD-uri audio având ca sursă fișiere mp3, fără a fi necesară conversia lor în format wav. Posibilitatea de a face imagini ale CD-urilor și de a scrie folosind ca sursă o imagine a fost și ea apreciată, luând în considerare și cât de multe tipuri sunt disponibile și cât de populare sunt acestea.

Dintre opțiunile mai puțin relevante, dar apreciate atunci când există, menționăm posibilitatea de a simula scrierea pentru a testa cum decurge, de a ocupa CD-ul peste capacitatea normală (overburning), de a face un CD de pe care să se poată inițializa sistemul și de a scrie un CD copiind direct un CD aflat în alt drive (copiere "on the fly"). Câteva programe

au și opțiuni suplimentare ce nu țin de scrierea CD-urilor, ce variază de la CD ripping la design-ul de coperti, de prezența și utilitatea cărora am ținut cont, însă într-o măsură mai mică.

În ceea ce privește ușurința în utilizare (cotată cu 30%) nu a contat numai interfața, dar și toleranța la erori

și documentarea, mult mai importantă pentru un soft de scriere de CD-uri decât pentru un player video. 20 % din notă a fost dată de compatibilitatea cu un număr cât mai mare de drive-uri.

Bogdan Bridinel

GHID DE UTILIZARE

ASPI

Advanced SCSI Programming Interface; driver care permite programelor să comunice cu dispozitive SCSI și ATAPI. Dezvoltat inițial de Adaptec, dar acum există și o variantă produsă de Ahead Software. Unele programe necesită ASPI pentru a funcționa.

BURN PROOF

Tehnologie folosită pentru a preveni apariția erorilor de tip buffer underrun, care apar atunci când calculatorul nu poate oferi datele necesare în timp util. Dacă un astfel de eveniment are loc, circuitul burn proof va reține poziția ultimului sector scris, pentru a putea continua de acolo odată ce fluxul de date este

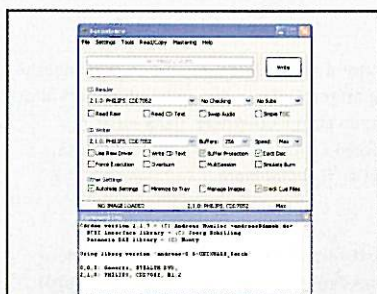
restabilit. Bifarea acestei opțiuni este foarte recomandată.

METODA SCRIERE

Metoda "disc-at-once" este importantă pentru CD-urile audio și în cazul în care doriți să faceți overburning, dar închide CD-ul. Dacă doriți să mai scrieți ulterior pe CD alegeți track-at-once sau session-at-once, ale căror rezultate nu diferă semnificativ.

MULTISESSION

Atât opțiunea de a face un CD multisession din unele programe cât și cea de a nu închide CD-ul la final din altele înseamnă același lucru, se va mai putea scrie informație pe el, în limita spațiului disponibil. Cu fiecare sesiune se pierd 30Mb.



Producător: Jamie Osborne
Web: www.burnatonce.com
Tip licență: Freeware

Verdict **88.0**

Burnatonce 0.97a

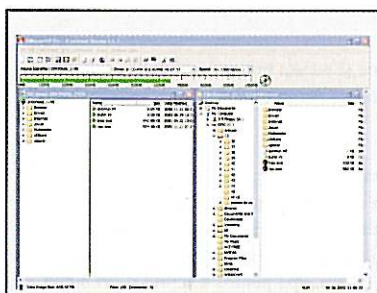
Nu cel mai user friendly program din lume (de fapt raportarea informațiilor într-un fișier log în loc de o fereastră ne-a deranjat destul de mult), dar unul care funcționează foarte bine și este gratuit.

AVANTAJE

Burnatonce poate să facă aproape tot ce face și Nero, de la overburning la copiere "on the fly" și scrierea de CD-uri bootabile, această din urmă opțiune fiind însă disponibilă doar având ca sursă o imagine de CD. Pentru cei pe care o interfață puțin mai neobișnuită și o operațiune de instalare complicată nu îi sperie, Burnatonce este o alternativă reală la programele contra cost.

DEZAVANTAJE

Procesul de instalare este cea mai mare problemă. Nu cel al programului în sine, ci al driverelor care îi sunt necesare pentru a rula. Burnatonce nu folosește cele mai noi drivere ASPI, ci versiunea 4.60, care refuză să se instaleze pe Windows Me/2000/XP. Soluții sunt mai multe, copierea anumitor fișiere în sistem fiind una dintre ele, dar cea mai simplă s-a dovedit folosirea unei colecții de scripturi numită Force ASPI, care automatizează procesul. Deși nu am înregistrat nici o problemă drept consecință a folosirii Force ASPI, nu îl putem recomanda unui utilizator care nu știe foarte bine ce face. La fel ca și autorul, nu ne asumăm responsabilitatea pentru ce se întâmplă dacă îl folosiți.



Producător: Stefan Haglund
Web: <http://w1.737.telia.com/~u73702956/index.htm>
Tip licență: Freeware

Verdict **86.5**

CDBurnerXP Pro

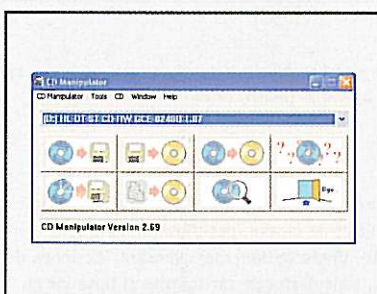
La început am avut mari speranțe că acesta ar putea fi un echivalent gratuit pentru Nero. Interfața asemănătoare cu acestuia, dar ceva mai intuitivă, mi-a întreținut această speranță, însă lipsa câtorva facilități și o oarecare instabilitate arată că mai are nevoie de lucru.

AVANTAJE

Aspectul și ușurința în utilizare nu trădează deloc statutul de freeware al acestui program. Nu îi lipsește nici una din facilitățile importante și suportă toate unitățile folosite în mod uzual, fără a avea nevoie de instalarea nici unui alt utilitar. Pe deasupra mai are încorporat și un CD ripper și un mp3 encoder. Cea mai bună opțiune gratuită pentru utilizatorii mai puțin avansați.

DEZAVANTAJE

Un amănunt care ne-a deranjat și strică reputația de prietenoasă a interfeței este revenirea constantă a setărilor la cele standard, imediat după terminarea unei operațiuni sau revocarea uneia. Noi am fi preferat ca acestea să rămână cum le-am stabilit chiar și după oprirea și repornirea programului, mai ales că uitarea opțiunii "cache images before writing" bifată duce la un timp de pregătire a scrierii vecin cu eternitatea. Notabile sunt limitarea posibilităților de a lucra cu imagini la fișiere iso și imposibilitatea de a folosi direct fișiere mp3 pentru a realiza un CD audio.



Producător: Y. Kanechika
Web: www.storeroom.info/cdm/index_e.html
Tip licență: Freeware

Verdict **78.0**

CD Manipulator 2.68.1

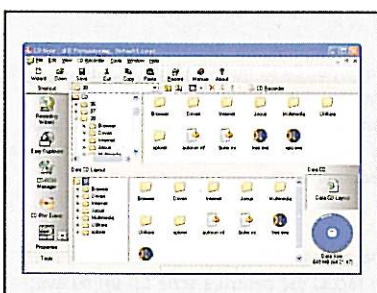
CD Manipulator este unul dintre cele trei programe gratuite din test, din păcate cel mai slab. Nu suficient de slab încât să rămână pe ultimul loc însă, ceea ce dovedește că în domeniul software prețul foarte rar reflectă valoarea.

AVANTAJE

Pentru un program atât de mic (fișierul de instalare ocupă doar 500kb), capabilitățile sale sunt în mod cert surprinzătoare. Are aproape toate opțiunile importante, iar interfața este simplă și bine organizată, cu suportul pentru skin-uri ca un mic bonus. Suportă un tip de imagini pe care celelalte programe gratuite nu îl recunosc - ccd, dar cam asta este tot.

DEZAVANTAJE

"This page is translated by poor english", este propoziția care îți atrage imediat atenția atunci când accesezi pagina de internet a acestui program. Însă traducerea defectuoasă a primei pagini pare o problemă serioasă doar până aflați că toate celelalte sunt în limba japoneză. La fel ca și helpul. În lipsa unei documentații decente numărul limitat de opțiuni se dovedește o binecuvântare, dar imposibilitatea de a afla informații despre CD-ul din unitate (sau despre ce trebuie să faci pentru a afla respectivele informații) devine rapid enervantă. Cunoașterea unei limbi exotice nu a stricat niciodată nimănui, dar nu vă recomandăm să învățați japoneza doar pentru CD Manipulator. Există totuși alternative mai bune, chiar și la acest preț irezistibil.



Producător: An Chen Computers
Web: www.cd-mate.com
Tip licență: Comercial

Verdict **94.0**

CD Mate 2.0

CD Mate a fost surpriza testului, un program de care nu mai auzisem până acum, dar care a pierdut cursa doar "la fotografie".

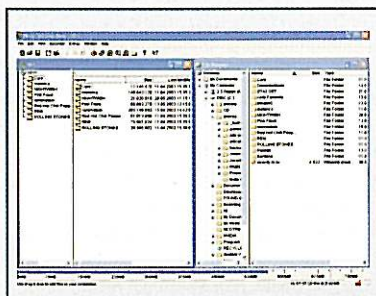
AVANTAJE

În afară de prețul ceva mai mic, mai are ca avantaj în fața lui Nero numărul foarte mare de tipuri de imagini suportate și posibilitățile mai mari de a copia CD-uri protejate. În rest facilitățile deținute de ambele programe se potrivesc perfect atât în ceea ce le privește pe cele normale (overburning, realizarea de CD-uri bootabile sau de CD-uri audio direct din fișiere mp3) cât și pe cele suplimentare (CD ripping, mp3 encode, design coperti). Include și facilitatea de a accesa Internet CD Data Base pentru a afla informații

referitoare la un cântec, dar, cum aceasta pare să se înșele de fiecare dată, nu ni se pare un avantaj foarte mare.

DEZAVANTAJE

Pentru un program atât de impecabil documentat în toate celelalte privințe, este neplăcut că nu există nici în help nici pe site o listă exactă a drive-urilor suportate. Nu putem decât să ghicim că aceasta este foarte mare, pentru că nu au existat probleme cu nici unul folosit în test. Interfața necesită o perioadă de învățare și folosește drag-and-drop în mod excesiv, ceea ce nu echivalează întotdeauna cu simplitatea în utilizare.



Producător: Ahead Software
Web: www.ahead.de
Tip licență: Comercial

Verdict

94.5

Nero Burning Rom 5.5.10.28

Câștigător în mod foarte previzibil al testului, Nero nu are nevoie de nici o prezentare, pentru că este cel mai cunoscut și folosit program de acest tip.

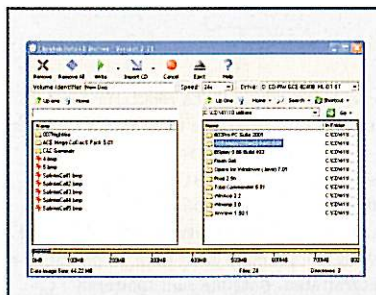
AVANTAJE

Motivele pentru care este apreciat în primul rând sunt stabilitatea sa perfectă și faptul că este actualizat constant, ceea ce face să suporte cel mai mare număr de drive-uri, chiar și pe cel mai ciudate. Deși interfața putea să fie mai simplă producătorii nu au nici un motiv să o schimbe acum, după ce majoritatea utilizatorilor s-au obișnuit deja cu ea. Pe lângă toate facilitățile obișnuite mai are și câteva mai deosebite, printre care un utilitar de realizare a copertilor pentru CD. Un alt utilitar care poate

fi obținut de pe site-ul oficial fără nici un cost suplimentar este Nero Net, cu ajutorul căruia mai mulți utilizatori aflați în rețea pot folosi un singur CD-Writer. Dacă nu ar fi problema introducerii CD-ului în unitate de la distanță, utilitatea acestuia ar fi și mai mare.

DEZAVANTAJE

La cei 50\$ cât costă obținerea licenței pe Internet, Nero este cel mai scump dintre programele testate. O metodă mai simplă de a-l obține este cumpărarea variantei retail a unuia dintre numeroasele CD-Writer care îl conțin în pachetul bundle.



Producător: Cheetah
Web: www.cheetahburner.com
Tip licență: Comercial

Verdict

80.5

Cheetah CD Burner

În afară de cazul în care memoria îți joacă o festă ciudată, Cheetah este numele cimpanzeului din filmele cu Tarzan. Totodată, înseamnă însă și "leopard", motiv pentru care programul are acest animal ca simbol.

Cheetah constă din trei programe diferite, unul pentru scris CD-uri cu date, unul pentru CD-uri audio și unul pentru CD-ripping.

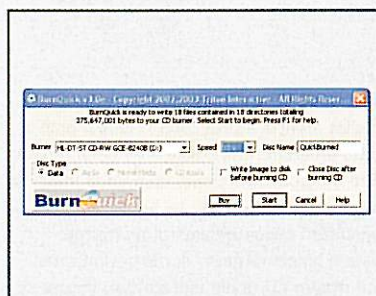
AVANTAJE

Cheetah este aproape gratis, dacă aveți o pagină de internet și sunteți dispuși să puneți pe ea un link spre pagina oficială a programului problema este rezolvată. Nu prea suntem convingși că cei care vor urma link-ul vă vor fi extraordinar de recunoscători, așa că avem altă variantă:

folosiți Burnatonce și puneți link-ul spre site-ul său, nu din obligație ci din simplă recunoștință.

DEZAVANTAJE

De la posibilitatea de a simula scrierea la cea de a afla informații despre drive și CD, prea multe opțiuni lipsesc pentru a putea justifica cei 15\$ pe care producătorii îi cer. Deși documentația susține că este posibil, în practică nu am reușit să folosim fișiere mp3 pentru a scrie CD-uri audio, fiecare tentativă fiind urmată de un mesaj de eroare conform căruia fișierele nu se încadrau în standardul folosit de program. Nici el nu se încadrează în standardele noastre.



Producător: Triton Interactive
Web: www.burnquick.com
Tip licență: Comercial

Verdict

68.0

Burnquick 3.0

Burnquick este unul dintre acele programe care vin cu o idee nouă și ingenioasă, dar lipsită de orice utilitate reală. Ideea sa este de a introduce o nouă intrare în meniul contextual din Windows, pentru a scrie un fișier sau director pe CD cu un efort minim. Obiectele selectate pot fi scrise direct sau adăugate la o colecție care poate fi scrisă cu ajutorul unui meniu așezat în sys-tray. Nu se câștigă prea mult timp, veți zice. Și noi suntem de aceeași părere.

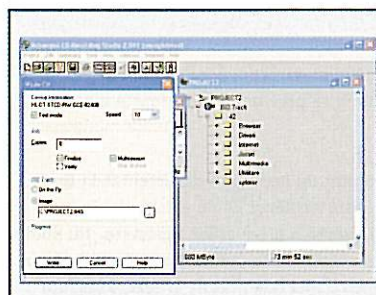
AVANTAJE

Dacă ar fi putut să adăuge fișierele selectate în lista unui program mai bun, cu mai multe opțiuni, ar fi putut să se dovedească util în unele situații. Nu vă putem spune care, pentru că nu reușim să ne imaginăm nici una, dar pornind

de la ideea că pe pământ sunt suficienți oameni pentru a se putea găsi 50 de exemple pentru orice, suntem siguri că există.

DEZAVANTAJE

Nu se pune problema ca Burnquick să fie singurul program de scris CD-uri folosit de cineva, posibilitățile sale sunt mult prea limitate. Unele opțiuni mai avansate, ca aceea de a simula scrierea, sunt destul de rar folosite și lipsa lor nu este o problemă atât de gravă, dar un CD burner care nu poate nici măcar să ștergă CD-uri rewritable nu are prea mult viitor.



Producător: Ashampoo
Web: www.ashampoo.com
Tip licență: Comercial

Verdict

65.0

Ashampoo CD Recording Studio 2.0

Încă de la primul contact cu interfața îngrozitor de încurcată și de-a dreptul urâtă, am știut că acest program nu are șanse de a ajunge prea sus în clasament. Faptul că este mai limitat în opțiuni chiar și decât Burnquick, un program simplist prin însăși esența sa, i-a asigurat ultimul loc.

AVANTAJE

În prima versiune a textului am scris că poate să ardă CD-uri, dar aceasta este o cerință, nu o opțiune. Apoi am vrut să vă povestesc despre facilitățile sale pe care alte programe nu le au, dar nu există nici măcar una. În schimb lipsește overburn-ul, posibilitatea de a verifica CD-ul sau CD-ROM-ul, chiar și aceea de a afla cât din CD este ocupat

de fișierele din selecție. Ca să nu mai vorbim că nu are nici pop-up help, folosește un format de imagine de CD personală și a reușit performanța de a nu recunoaște unul dintre drive-urile folosite la test. Cum? Aceasta este rubrica de avantaje? Pe scurt, nu are.

DEZAVANTAJE

Un joc slab vă poate ocupa o după-amiază în care nu aveți nimic mai bun de făcut, dar pentru a scrie CD-uri nu aveți nevoie decât de un singur program. Ashampoo CD Recording Studio nu este acela.

PROGRAME UTILE

CD-ORC - MENU ORC 6.5

Un nume ciudat pentru un program, care ar putea sugera că este vorba despre două aplicații prezente într-un singur pachet, ceea ce nu este cazul. Cu CD-Orc - Menu Orc puteți să faceți meniuri care să pornească odată cu introducerea CD-ului în drive, într-un mod asemănător cu browserul CD-ului XtremPC de exemplu. Forma meniului este una destul de rigidă, dar poate folosi skin-uri diferite dacă aveți unele la dispoziție. În momentul scrierii articolului însă nu exista nici unul în afară de cel standard din cauză că editorul de skinuri a fost lansat cu doar puțin timp în urmă.

Operațiunea de realizare a meniului este destul de simplă. Se pun toate informațiile ce urmează să fie scrise într-un director, în care se creează apoi un proiect cu CD-Orc. Acesta va mai adăuga câteva fișiere, așa că este recomandat ca cele deja existente să ocupe cu aproximativ 5Mb mai puțin decât capacitatea maximă a CD-ului. Apoi se folosește un alt program pentru a scrie pe CD conținutul respectivului director.

ISOBUSTER 1.4

Un program multifuncțional a cărui principală utilitate este recuperarea informațiilor de pe CD-urile și DVD-urile cu probleme. Atunci când acestea au defecte fizice anumite porțiuni nu mai pot fi recuperate în nici un fel, dar cu IsoBuster puteți scana suprafața pentru a se afla exact cât de mari sunt aceste probleme și a încerca recuperarea unei cantități de informație cât mai mare posibil. Există posibilitatea de a căuta fișierele dispărute din diverse motive și chiar de a face o listă cu toate fișierele care au probleme fizice. O altă posibilitate este cea de a copia doar datele dintr-un anumit sector, sau de a vedea conținutul unui anumit sector. Suporta un număr foarte mare de unități, sisteme de fișiere și tipuri de fișiere.

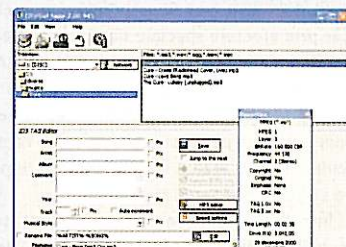
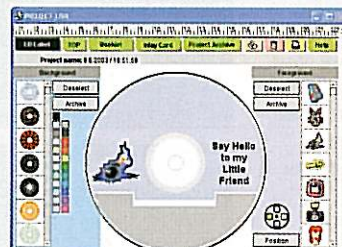
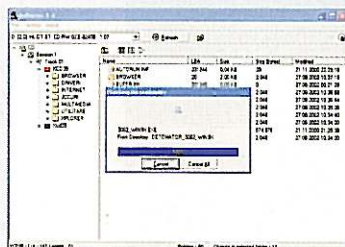
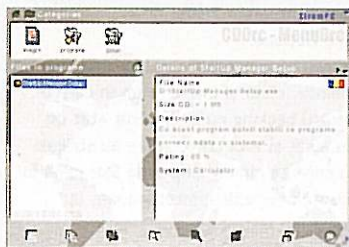
O altă utilizare este realizarea de imagini ale CD-urilor care se pot fi în format iso, bin sau tao, în timp ce formatele suportate la citire sunt mult mai multe. Utilizarea imaginilor deschise cu IsoBuster este limitată la copierea conținutului și deschiderea unor fișiere, dar nu poate funcționa ca drive virtual.

LABELLE TOOLBOX 1.5.2

În majoritatea domeniilor există programe gratuite competitive, dar un preț trebuie plătit chiar și pentru utilizarea acestora: efortul depus pentru a înțelege și a te obișnui cu o interfață ce sfidează toate standardele cunoscute. LaBelle Toolbox este un program de realizat coperti pentru CD-uri și alte ilustrații destul de bun și în fond simplu de folosit, dar a cărui interfață face primul contact destul de dificil și utilizarea help-ului absolut necesară. Chiar și după ce te obișnuiești un aspect bizar rămâne, anume imposibilitatea de a închide ferestrele deschise în cadrul aplicației, ceea ce face ca acestea să se înmulțească încontinuu. Partea bună este că o copertă se poate realiza în doar câteva minute prin combinarea câtorva elemente: fundalul, căsuțele ce conțin text și o imagine sugestivă. Acestea din urmă pot fi mutate în cazul unei coperti de CD, dar nu și în cazul unei broșuri. Desigur că se pot importa imagini realizate cu alte programe, iar pe site-ul producătorului se poate găsi o colecție destul de substanțială.

CD'N'GO 2.0

CDnGo este o suită de programe care se ocupă de toate aspectele legate de CD-urile audio, de la convertirea acestora în format mp3 la scrierea lor. În cazul extragerii cântecelor se poate alege dintr-un număr mare de codec-uri și există posibilitatea de a completa tag-urile acestora în mod automat folosind Internet CD Data Base. O altă opțiune foarte interesantă este aceea de a forma o compilație din melodii de pe mai multe CD-uri audio și a o scrie fără a le converti mai întâi în format wav sau mp3. O altă componentă vă ajută să editați tagurile fișierelor mp3, cu opțiunea de a păstra unul sau mai multe câmpuri fixe, pentru a nu fi necesară de fiecare dată completarea celor care se repetă. Acest lucru este foarte util, atunci când toate cântecele aparțin aceluiași cântăreț, de exemplu. Încorporează și un player fără prea multe pretenții, dar destul de funcțional și o fereastră care arată proprietățile fișierelor mp3. În același pachet este inclus Burn'n'Go, cel care se ocupă efectiv de scriere.



	Nero Burning Rom 5.5.10.28	CD Mate 2.0	Burnatonce! 0.97a	CD burnerXP Pro	Cheetah CD Burner	CD Manipulator 2.68.1	Burnquick 3.0	Ashampoo CD Recording Studio 2.0
Producător	Ahead Software	An Chen Computers	Jamie Osborne	Stefan Haglund	Cheetah	Y. Kanechika	Triton Interactive	Ashampoo
Web	www.ahead.de	www.cd-mate.com	www.burnatonce.com	http://w1.737.telia.com/~u73702956/index.htm	www.cheetahburner.com	www.storerom.info/cdm/Index_e.html	www.burnquick.com	www.ashampoo.com
Tip licență	Comercial	Comercial	Freeware	Freeware	Comercial	Freeware	Comercial	Comercial
Opțiuni								
Informații	Complete	Complete	Complete	Complete	Nici una	Drive	Nici una	Nici una
Sursă CD audio	wav, mp3, cda, m3u	wav, mp3	wav, mp3, mp3, ogg, flac	wav	wav	wav	wav, mp3	wav
Overburning	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Formate imagini citite	nrg, iso, cue	cmi, iso, cue, ccd, mds, bin	iso, cue, toc	iso	iso	ccd, cue, cdm	Nici unul	img
Formate imagini scrise	nrg	cmi, iso	cue, toc	iso	iso	ccd, cue, cdm	Nici unul	img
Simulare	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da
CD bootabil	Da	Da	Din imagine	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Copiere "on the fly"	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Extra	mp3 play, design coperti, wave editor, Nero Net	CD ripping, mp3 encode, mp3 play, design coperti	Nu are	CD ripping, mp3 encode	CD ripping	Nu are	Acces rapid	Nu are
Note								
Funcționalitate	95	97	88	80	70	74	70	68
Ușurință în utilizare	85	77	70	90	85	70	75	65
Compatibilitate	100	100	100	95	95	90	60	60
Verdict	94.5	94.0	88.0	86.5	80.5	78.0	68.0	65.0

HACKING THE MATRIX

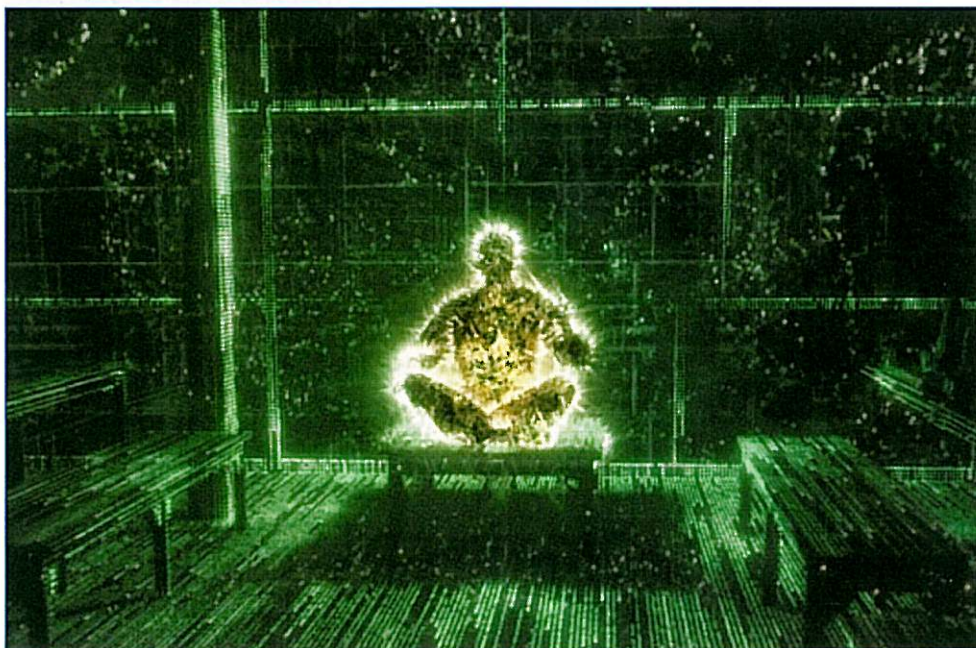
Sau reflectarea naivă a lumii IT de către industria cinematografică



MAJORITATEA FILMELOR PRODUSE PE BANDĂ

ruantă de industria cinematografică de la Hollywood conturează o imagine foarte frumos colorată despre hacking, dar cel mai adesea sever eronată. Matrix Reloaded a reușit însă să surprindă și prin altceva decât prin efectele speciale de ultimă generație. Cel de-al doilea film din prima serie este primul care oferă o imagine corectă asupra activității numită indeobște "hacking" și care desemnează intruziunea neautorizată a unei persoane pe un sistem sau într-o rețea de calculatoare, cu scopul de a-și însuși date private sau de a corupe activitatea sistemului.

Într-o scenă din cea de-a doua jumătate a filmului, veți avea ocazia să vedeți cum Trinity, eroina îmbrăcată în piele neagră și jucată de Carrie Anne-Moss pătrunde într-un computer de tip power-grid utilizând Nmap, cel mai folosit utilitar de hacking, disponibil în mod gratuit pe Internet. Acesta este un scanner de porturi care trimite pachete de date către un computer



afiat în rețea încercând să determine astfel ce servicii rulează și ce porturi sunt deschise. Scanarea porturilor este primul pas într-o încercare de intruziune, tehnica fiind folosită pentru a determina vulnerabilitățile sistemului victimă.

În film, Trinity folosește Nmap pentru a ataca sistemul cu adresa IP 10.2.2.2, unde găsește deschis portul 22, care este portul SSH, folosit pentru administrarea calculatoarelor de la distanță. Pentru a continua, ea folosește un "exploit" (sau "security hole" - breșă de securitate în argoul hackerilor) pe care îl speculează cu programul sshnuke. Efectul imediat este mesajul "attempting to exploit SSHv1 CRC32".

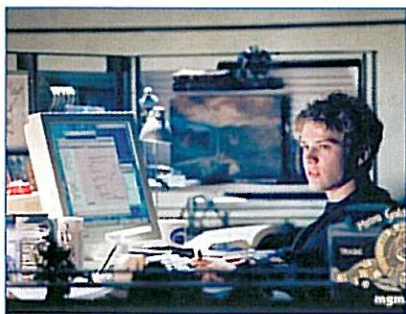
SSH CRC32 este un bug real, descoperit de analistul Michal Zalewski în februarie 2001, bug ce creează un buffer overflow într-o secvență de cod destinată protejării împotriva unor atacuri criptografice "țintite" către SSH versiunea 1. Exploatăată de un hacker abil, această breșă de securitate îi poate oferi control complet de la distanță asupra sistemului victimă.

Pentru a nu vă grăbi să căutați pe Internet și al doilea program, vă vom spune că "sshnuke" este ficțional, dar asta nu înseamnă că nu ar putea fi conceput de un programator priceput. Dincolo de acest început promițător, detaliile încep din nou să alunece încet-încet către ficțiune.

Redarea realistă a activității unui hacker este însă un mare pas înainte, chiar și într-un film în care o interfață 3D pentru hacking nu ar fi părut atât de deplasată. S-au auzit și voci critice care au strigat: "Hei, dar nu va corecta nimeni bug-urile SSH până în anul 2800?". Cusurgii vor exista întotdeauna, iar realitatea virtuală din Matrix este destinată să o emuleze pe cea a zilelor noastre, nu pe cea din 2800, am zice noi.

Acestea fiind spuse, vă urăm vizionare plăcută și vă sugerăm să citiți câte ceva și despre peliculele care au avut mai puțin succes în redarea realistă a lumii IT.

ANTITRUST



Directorul unei corporații monopoliste fură cod de la dezvoltatorii open-source, apoi le orchestrează machiavelic decesul. Ar putea fi un apropo la Bill Gates, dar producătorii zic că e o poveste ficțională.

Pe parcursul întregului film, toate secvențele de cod pe care le văd spectatorii sunt HTML, ceea ce face imposibilă codarea aplicațiilor complexe despre care este vorba. Iar într-una din scenele scoase la montaj, protagoniștii joacă Diablo 2 pe PlayStation(sic!), iar când personajul din joc moare, pe ecran apare mesajul "You've lost gold. Press ESC to continue".

YOU'VE GOT MAIL

Un întreg film este construit în jurul poveștii de dragoste online dintre Meg Ryan și Tom Hanks. Dar deși ei schimbă atât de des e-mail-uri, în numeroase scene nu există un cablu telefonic sau de orice alt tip care să le permită conectarea la Internet. Și nu, nu aveau încă calculatoare cu Bluetooth.

THE NET



În acest film Sandra Bullock joacă rolul unei experte IT care este ținta unei conspirații din cauză că a văzut o serie de fișiere care nu trebuiau văzute. Ea găsește IP-ul eroului negativ folosind un PC dintr-o bancă. IP-ul este 23.75.345.200. Oricine știe că IP-urile nu pot conține numere mai mari de 255, nu? Se pare că producătorii și scenariștii nu aveau idee...

De asemenea, filmul folosește un ecran de login inventat și un browser la fel de fals. Ele au butoane excesiv de mari și par a fi create ca un slide show în Macromedia Director.

OPERAȚIUNEA SWORDFISH

În acest film hacking-ul capătă accente hilare. Producătorii consideră că folosirea unui limbaj ezoteric plin de cuvinte complexe desprins dintr-un dicționar IT va păcăli publicul naiv. Astfel, Hugh Jackman folosește un computer "DS3 conectat la 7 rețele diferite" (sic!) pe

care rulează un sistem de operare neidentificabil. El vrea să creeze cel mai eficient "vierme" din existența virusilor pentru a fura o sumă mare de bani și pentru a programa acest vierme el asamblează obiecte 3D într-un soi de cub Rubik, folosind o interfață tip Autocad.

Aproape fără excepție, codul, sistemele de operare etc., sunt ilustrate în filme prin concepte tridimensionale. Această viziune este făcută să se adapteze prejudecăților publicului despre hacking, ceea ce constituie un cerc vicios pentru că aceste prejudecăți sunt generate tocmai de astfel de filme superficiale. Majoritatea hackerilor însă sunt frustrați de interfețele vizuale și se simt cel mai bine când lucrează cu text pur.



THE RECRUIT

Acest film recent cu Al Pacino și Colin Farrell prezintă o poveste cu intrigi și trădări în sânul CIA. La începutul filmului, Al Pacino ar trebui să navigheze pe Internet, însă bara cu adresa îl trădează și arată că URL-ul HTML-ului afișat este de fapt unul local. Asta n-ar fi atât de grav, însă ce este "criminal", este că Walter Burke, personajul lui Al Pacino, afirmă la un moment dat că CIA a eliminat floppy disk-urile de pe calculatoare pentru ca informațiile să nu poată fi copiate și scoase în afara instituției. Totul bine și frumos, dar din păcate Leila, personajul feminin care fură informațiile, folosește un dispozitiv de stocare pe USB. Realitatea nu este întotdeauna drept în față, oameni buni. Uneori este în spatele carcasei, pe portul USB.



Adrian Dorobăț

CE FAC CALCULATOARELE ÎN FILME

- ☞ Editoarele de text nu au niciodată cursor.
- Nimeni nu folosește tasta "Space" când scrie propoziții lungi.
- ☞ Personajele din filme nu fac niciodată greșeli de scriere care să trebuiască să fie corectate.
- ☞ Toate monitoarele afișează litere înalte de cel puțin un inch.
- ☞ Calculatoarele de ultimă generație (cum ar fi cele utilizate de NASA, CIA sau alte instituții guvernamentale) au o interfață grafică extrem de ușor de înțeles. Cele care nu au, au în schimb o linie de comandă care este capabilă să proceseze și să execute comenzi scrise în limba engleză de zi cu zi.
- ☞ Corolar: Eroii pot accesa orice informație doresc doar tastând "ACCESS ALL OF THE SECRET FILES" de la orice tastatură. De asemenea, pentru a infecta un computer cu un virus distructiv este de ajuns să se tasteze comanda "UPLOAD VIRUS" (a se vedea filmul "Fortress").
- ☞ Toate computerele sunt conectate între ele. Un hacker priceput poate accesa informația de pe calculatorul eroului negativ chiar și dacă PC-ul respectiv este închis.
- ☞ Computerele performante scot un beep când este apăsată o tastă sau ori de câte ori imaginea de pe ecran se schimbă.
- ☞ Unele calculatoare încetinesc fluxul de text de pe ecran încât să nu "curgă" mai repede decât poate citi eroul sau eroina.
- ☞ Calculatoarele cu adevărat avansate știu să emuleze sunetul unei imprimante cu ace.
- ☞ Toate computerele și panourile IT au mii de volți și pocnitori imediat sub suprafață. Defecțiunile sunt indicate printr-o iluminare puternică, un norișor de fum, un val de scântei și o explozie care te aruncă pe spate.
- ☞ Persoanele care scriu concentrate la tastatura unui computer îl vor închide aproape întotdeauna fără să salveze datele.
- ☞ Un hacker poate penetra cel mai bine protejat computer din lume până la pauza publicitară și poate ghici parola secretă din două încercări.
- ☞ Orice eroare de tip PERMISSION DENIED are o funcție de OVERRIDE (a se vedea "Demolition Man și multe alte filme).
- ☞ Căutările de pe Internet vor reda doar rezultatele utile, indiferent cât de vagi sunt cuvintele cheie căutate. (În "Mission Impossible" Tom Cruise caută "file" și "computer" și motorul de căutare îi dă doar trei rezultate).
- ☞ Calculatoarelor le trebuie maxim 5 secunde să inițializeze sistemul de operare în comparație cu 30 de secunde / 1 minut pentru PC-urile obișnuite și o duzină de minute pentru sistemele care pot rula 24 de ore din 24, 365 de zile pe an fără să fie resetate.
- ☞ Calculele complexe și încărcarea unor cantități imense de date vor fi realizate în mai puțin de trei secunde.
- ☞ Modem-urile din filme sunt capabile să transmită date la o viteză aparentă de 2 GB pe secundă.
- ☞ Imaginile din filme conțin o cantitate infinită de informație și pot fi mărite până ce eroul găsește detaliul de care are nevoie.
- ☞ Dacă cineva are un fișier deschis pe ecran și altcineva șterge fișierul, el dispăre și de pe ecran (Clear and Present Danger).
- ☞ Dacă un disc conține fișiere criptate, va întreba în mod magic de parolă în momentul când se încearcă accesarea lui.
- ☞ Nu contează tipul mediului de stocare, el va putea fi accesat de orice sistem.
- ☞ Nu contează tipul pachetului software, el poate fi folosit pe orice platformă.
- ☞ Computerele se pot interconecta cu orice alt computer indiferent de pe ce planetă sau din ce galaxie vine el (A se vedea "Independence Day").
- ☞ Cu cât echipamentul IT este mai avansat tehnologic, cu atât mai multe butoane va avea (Aliens). Toți cei care îl utilizează trebuie să fie extrem de experimentați în folosirea lui, pentru că nu sunt etichetate în nici un fel (Cu excepția celui pentru SelfDestruction).
- ☞ Majoritatea computerelor, nu contează cât de mici, sunt capabile de incredibile animații tridimensionale și au grafică fotorealistă.
- ☞ Ori de câte ori un personaj se uită de aproape la un monitor, imaginea este atât de strălucitoare încât i se proiectează pe față (a se vedea "Alien", "2001").

MEDIA ONLINE

VIDEO / RADIO

<http://www.comfm.com>



COMFM este un site francez care adună laolaltă tot ce este mai bun în materie de video și audio online. 11858 de posturi de radio, 2836 de televiziuni, 3082 de webcam-uri, toate acestea pot fi evaluate aici, în proporție de 90% fiind gratuite. De la trailere de filme la videoclipuri ca Times Like These de la Foo Fighters, de la melodii de la formații de rock alternativ la selecții de pe ultimele albume apărute, puteți găsi toate acestea la <http://www.comfm.com>. De asemenea, puteți găsi interviuri cu celebrități din lumea Showbiz, spoturi de reclamă, secvențe de sport și umor de tot felul inclusiv ca short-uri SWF.

Formatele pe care trebuie să le suporte calculatorul vostru sunt MP3, WMA, WMV, RA, RM, sau MOV. Și evident, trebuie să aveți o legătură cu bandă destul de largă pentru a putea urmări în timp real fluxuri video la 300kbps pe secundă sau fluxuri audio între 22kbps și 96kbps.

Recomandările noastre sunt Asian Dub Foundation cu Fortress Europe și Beck, cu Lost Cause, pentru videoclipuri. RFO Guadelupe, Frequence Jazz și Radio Liberte sunt alegeri foarte bune pentru muzică online, în funcție de preferințe, firește.

Partea de download a site-ului este și ea bine pusă la punct dar conține doar utilitare dedicate multimedia (Mp3/DVD ripping, encoding, CD-burning).



Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline
PENTRU OPTIMIZAREA
NAVIGĂRII online



<http://www.reuters.com/newsChannel.jhtml?type=technologyNews>

Reuters este o agenție de presă cunoscută în întreaga lume pentru imparțialitatea lor și pentru varietatea domeniilor acoperite. Nu e de mirare astfel că paginile lor care se referă la ultimele noutăți din domeniul tehnologiei și Internetului sunt pline de informații interesante și de ultima oră. Asta nu înseamnă că restul domeniilor sunt tratate cu mai puțină atenție, ba chiar dimpotrivă. Domeniul IT este destul de nou intrat în atenția Reuters, cam de la apariția versiunii online. Restul subiectelor sunt tratate obiectiv cam de prin 1850. Recomandat cu căldură.



<http://www.fixdown.com/soft/8875.htm>

Există o problemă software de care probabil nu ne-am lovit doar noi: formatele video proprietare, care necesită instalarea anumitor programe, altfel inutile, pe sistem. De exemplu, fișierele de tip MOV, ce pot fi redate doar de QuickTime Player și fișierele de tip Real Audio și Real Media, ce pot fi redate doar de Real One Player. Asta doar în teorie, pentru că practic, pentru .ra și .rm puteți găsi o soluție la <http://www.jetaudio.com/>, un player multimedia ce știe și multe alte formate. Nu și MOV însă, pentru care puteți încerca QuickTime Alternative de la <http://www.fixdown.com/soft/8875.htm>.



<http://www.pimprig.com>

Fenomenul de modding este foarte popular în domeniul hardware: carcase personalizate, adăugarea de brizbriz-uri ca ventilatoare UV și tuburi cathode-ray, răcire cu freon sau nitrogen lichid, mouse-uri cu led-uri, ce mai, modificările creative sunt la modă. La această adresă veți găsi analizate atent cele mai îndrăznețe mod-uri sau carcase personalizate, știri din domeniu, download-uri utile, instrucțiuni pentru crearea de mod-uri fără să vă distrugeți calculatorul. O sursă de inspirație și de ce nu, de gelozie. Foarte interesant ni s-a părut tutorialul ce tratează pictarea carcasei. Chiar mai interesant decât cel publicat de noi acum câteva numere.



<http://www.pcrn.co.uk/course/index.htm>

Ce este de fapt Internetul? Îl folosim cu toții zilnic, dar puțini știm cum funcționează cu adevărat. Evident, nu este nevoie să fi Edison ca să folosești o veioză, dar curiozitatea ne îndeamnă să aflăm mai multe despre această "rețea a rețelelor". Puteți afla mai multe informații de pe site-ul menționat, precum și de pe următoarele: <http://www.cotswoldinnovations.com/explained.asp>, <http://www.fulldetails.com/internet.htm>, <http://www.asu.edu/jukebox/intro/intro.html>, <http://www.newint.org/issue286/internet.html>, <http://www.stanford.edu/~johnbrks/Personal/InternetExpl.html> <http://www.indebara.com>



"Atacul din debara" este un joc adaptat parțial la România, care adună elemente din multe alte jocuri de strategie sau RPG de pe Internet (Utopia de exemplu). Fără prea multă grafică, el vă cere să alegeți de partea cui vreți să fiți: de partea cățelului Rex, de partea purcelului Ghiță, de partea văcuței Cici sau de partea vrăjitorului Fumătoru. Sună copilăresc, dar este amuzant. Principalul dezavantaj, dacă se poate spune așa, este că generați hit-uri pe pagina producătorilor, deoarece pentru a vă dezvolta o armată trebuie să cooptați soldați, convingându-vă prietenii să voteze pentru voi.

De la cititori pentru cititori

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

Pentru toți cei care au auzit o melodie superbă într-o reclamă și au întreat în stânga și în dreapta, pe la prieteni "Cine cântă în spotul ăla de la Carlsberg" (de exemplu), Stelian Năstase ne trimite această adresă, unde puteți găsi sute de reclame și informații despre melodiile care le acompaniază. Puteți chiar transfera o parte din melodii printr-un acord cu eMusic, unde trebuie să vă faceți un cont trial, gratuit. Singura problemă este că reclamele prezentate aici sunt reclame internaționale, așa că va trebui să vă bazați în continuare pe prieteni pentru cele românești.



Navigare la întâmplare

<http://www.protozoo.com/mutant>

Mai țineți minte generatorul aleator de fețe pe care îl prezentăm acum o mulțime de numere? Între timp site-ul respectiv a dispărut, dar am dat peste ceva asemănător la adresa menționată. Motorul de generat fețe haioase

funcționează în felul următor: alegeți fotografia unei persoane (din cele incluse pe site, nu puteți face asta cu oricine) și aplicați un set diferit de ochi, nas și gură. Rezultate comice garantate. Păcat că oferta de "componente" este destul de limitată, ca și cea de fețe pe care pot fi aplicate.





APELURI TELEFONICE INTERNATIONALE



ASTRAL TELECOM

**Zece destinații cu doar 10 cenți/minut*:
Germania, Italia, Franța, SUA, Marea Britanie,
Austria, Olanda, Canada, Elveția, Spania!**

Cardurile se găsesc în casierile Astral Telecom și la distribuitorii autorizați.
Pentru informații suplimentare consultați <http://www.card.ro/voice>.

*Tarifele nu includ TVA. Va rugăm citiți cu atenție prospectul produsului înainte de utilizare!

jocuri

- 088 **Ultima oră**
Reportaj E3
- 092 **Dincolo de Half-Life 2**
Interviu cu Directorul Valve
- 098 **Enter the Matrix**
Am luat pilula roșie, dar a fost cam amară
- 100 **Mistmare**
Povestea unui război aparent fără sfârșit
- 102 **Grand Theft Auto: Vice City**
Singurul oraș de pe planetă în care mafioții ascultă Michael Jackson
- 104 **BloodRayne**
Un cocktail zbuciumat de sânge, naziști și vampiri sexi
- 106 **Postal 2**
Un joc în care nesimțirea și tupeul ascund o lipsă cruntă de idei
- 108 **Port Royale**
Odată cu venirea verii și jocurile se mută pe litoral
- 109 **Moto GP 2**
Cel mai periculos campionat de viteză într-o variantă inofensivă
- 110 **Indiana Jones And The Emperor's Tomb**
Tomb Raider revizitat. Re-revizitat
- 111 **Red Faction 2**
Lipsit de substanță, dar plin de acțiune
- 112 **Toca Race Driver**
Simulator de curse cu telenovelă atașată
- 113 **Cuvântul cititorilor**
Alte opinii care contează



Bogdan Bridinel

MULT ZGOMOT PENTRU NIMIC

Colaborarea dintre industria filmului și cea a jocurilor se rezumă mai mult la publicitate

Abia terminatul război din Irak, din ce în ce mai îngrijorătoare epidemie SARS și plictisitoare finală a Ligii Campionilor n-au putut să distragă nimănui atenția de la singurul eveniment important al lunii: pe 15 Mai a avut loc premiera mondială Matrix Reloaded, partea a doua a filmului care a redefinit ideea de acțiune și a introdus în vocabularul nostru expresia "bullet time". După doar șapte zile, în care am dus o luptă surdă cu o mulțime de locuitori ai unor țări mai norocoase, încercând să evit pe cât posibil dezvăluirile făcute de aceștia pe Internet fără să le fie cerute de cineva, filmul a ajuns și în cinematografele bucureștene. Cum elementul de noutate dispăruse, nu a avut asupra mea același efect pe care l-a avut primul Matrix, dar a reușit totuși să nu mă dezamăgească și a reușit ceva ce puține continuări au putut face, să ducă povestea într-o nouă (și interesantă) direcție.

Partea neplăcută s-a întâmplat abia a doua zi, când am instalat Enter the Matrix cu un entuziasm demn de câteva cauze mai bune puse la un loc. Prezentarea pe larg o găsiți la pagina 98, dar pot să vă dau indiciu încă de pe acum: jocurile bazate pe filme sunt întotdeauna slabe, indiferent de film. Scurte, simpliste, cu scene spectaculoase de acțiune doar în timpul secvențelor cinemateice, ele nu pot atrage decât optimiștii incurabili și necunoscătorii. Enter the Matrix nu poate fi comparat cu grozăvii ca Fellowship of the Ring, dar rămâne un exponent al genului de joc tip "marfă", care se vinde alături de tricourile cu Darth Vader, jucăriile Superman sau posterele cu ingerii lui Charlie. Chiar și aici există o diferență, un poster este exact ceea ce vezi și nimic mai mult sau mai puțin, în timp ce aceste jocuri își construiesc succesul pe promisiunea imersiunii într-un

univers pe care în realitate nu reușesc să îl reproducă și de multe ori nici nu încearcă.

Am putea cita și câteva excepții, Star Trek: Elite Force, Star Wars: Jedi Knight sau Alien vs. Predator sunt toate excelente, cu o acțiune bine dozată, flux redus de secvențe neinteractive și longevitate crescută de un multiplayer interesant. Nici unul dintre acestea nu este legat în mod efectiv de un film însă, ele nu fac decât să împrumute un univers ca spațiu de desfășurare, dar nu au un scenariu fix de urmat și o dată de lansare absurdă de atins. Diferența dintre ciclurile de producție ale celor două industrii este problema cea mai mare - dacă pentru un film doi ani înseamnă enorm, pentru un joc ar mai fi nevoie de măcar încă unul. Moda este însă alta, un film trebuie neapărat să fie însoțit de un joc exact la lansare, indiferent de ce trebuie făcut pentru a se reuși asta. Așa s-a făcut că Sea Dogs 2, dezvoltat de Akella, a fost redenumit brusc Pirates of the Caribbean pentru a fi asociat cu cel mai nou film al lui Johnny Depp.

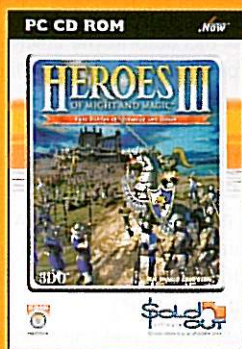
Nu pot nega că această politică are deocamdată rezultate financiare foarte bune, la urma urmei Fellowship of the Ring a fost unul dintre cele mai bine vândute jocuri ale anului trecut, dar efectul pe termen lung asupra industriei este unul clar negativ. Oare câți dintre cei pentru care Enter the Matrix a fost primul joc pe care l-au încercat au fost atât de încântați încât să dorească să mai vadă și altele? Sau, privind din cealaltă perspectivă, câți dintre cei care au văzut filmul Resident Evil și-au făcut o părere bună despre joc? În acest fel este irosită cu ușurință o posibilitate fantastică de a lărgi piața prin atragerea unor noi cumpărători, iar ideea că jocurile sunt doar o distracție facilă pentru copii și ciudați este susținută chiar de către cei care le fac.

12 NUMERE LA PRET DE 11 UN JOC ORIGINAL GRATUIT

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

KINGPIN - LIFE OF CRIME

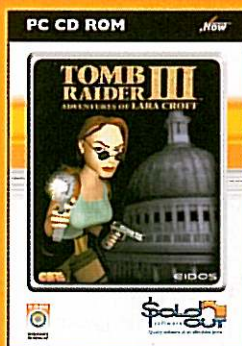
THIEF 2



TOMB RAIDER 3

FALLOUT

MORTAL KOMBAT 4



CARMAGEDDON II

SACRIFICE

GIANTS - CITIZEN KABUTO



FII LUMINAT SI ABONEAZA-TE !



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

REPORTAJ



ULTIMELE STIRI DIN LUMEA JOCURILOR

Lipsa timpului și unele meschine considerente financiare ne-au împiedicat să participăm la E3, expoziția dedicată jocurilor ce a avut loc între 13 și 16 Mai la Los Angeles. Am vrea să spunem că nu am pierdut mare lucru, dar în realitate acolo chiar au avut loc unele evenimente notabile, marea majoritate pierzând din strălucire doar datorită impresiei extraordinare create de Half-Life 2. După ce am văzut filmul (cel complet, nu trailerul pe care l-am putut pune pe CD) nu putem să spunem decât ce au zis și cei prezenți acolo: in-cre-di-bil.

Singură, demonstrația de mimică a personajelor ar fi fost suficientă pentru a fura titlul de cea mai bună prezentare a expoziției, titlu în privința căruia avem prea puține indoilei cui va fi acordat.

Pe lângă Half-Life 2 au fost prezentate totuși și alte proiecte foarte interesante, unele în premieră, dar încercăm să ne temperăm entuziasmul pentru că știm prea bine că lucrurile sunt cu atât mai frumoase cu cât sunt mai departe. Parcă rămase în urmă au părut chiar titlurile considerate "mari": Doom 3 este în fond doar un FPS cu accente de survival horror,

Deus Ex 2 pare să cadă pe panta consolelor, iar Unreal Tournament 2004 va avea de înfruntat o concurență extraordinară: Halo, Tribes 3, Armed & Dangerous și poate chiar Breed au mari șanse de a-i fura coroana și a-l alunga direct la coada clasamentului. Dacă ar fi avut vehicule încă de anul trecut ar fi fost ceva, dar acum toată lumea are.

O impresie proastă ne-a făcut invazia de MMORPG-uri tematice - Dungeons & Dragons Online, Middle Earth Online, Matrix Online se adaugă unui număr deja prea mare de titluri ce se luptă pe o felie de

piață care începe să dea semne de saturație încă de pe acum. Nu ne-au amuzat nici autoritățile americane al căror zel a făcut ca șase ziarști francezi veniți la eveniment să fie trimiși înapoi acasă cu o motivație penibilă, de ordin birocratic, nu înainte de fi ținți în arest 24 de ore și percheziționați corporal de mai multe ori ("știu că CD-ul cu Duke Nukem Forever trebuie să fie la unul dintre voi").

Despre cele mai importante evenimente puteți citi în paginile următoare, cărora li se alătură un articol pe cinci pagini despre cea mai mare surpriză a anului.

THE MOVIES&BLACK&WHITE 2

Noutăți de la Lionhead

Lionhead nu a avut foarte multe de spus la E3, dar cele două titluri pe care le-a scos în evidență sunt mai mult decât interesante. The Movies este creat de un studio coproprietar sub oblăduirea lui Molyneaux și are drept subiect industria cinematografică. Acest joc vă va permite să achiziționați propriul studio cinematografic și să creați propriile filme. Combinând conceptele de succes din The Sims cu simularea experienței de regizor, acest titlu are mari șanse să se dovedească popular în rândul jucătorilor. Mai ales că filmele realizate vor putea fi salvate și schimbate cu alți jucători pe Internet.

Black&White 2 este continuarea celebrului experiment AI al lui Peter Molyneaux și va oferi, evident, multe îmbunătățiri și opțiuni noi față de versiunea precedentă. Dacă la momentul în care terminați primul Black&White lumea era perfectă, acum situația

se schimbă, pentru că locuitorii Edenului au descoperit tehnologia. Asta înseamnă că nu mai trebuie să aveți grijă de cele mai mici nevoi ale lor, dar și că sunt mult mai greu de impresionat. Descoperind Religia, ei au ajuns la concluzia că doar un singur zeu poate fi cel adevărat, iar cei care nu cred în el trebuie aduși pe calea cea bună, cu forța dacă este nevoie.

Reprezentantul vostru în lumea jocului va fi din nou o Creatură, al cărei AI va fi și mai mult îmbunătățit (AI-ul din jocul precedent a fost într-atât de performant încât a intrat în Cartea Recordurilor). Ea va interacționa mai bine cu oamenii și va putea comanda armate.

Din nou, jocul va avea un substrat moral, iar deciziile pe care le va lua jucătorul vor influența acțiunea și mediul de joc, care este personalizat din punct de vedere etic pentru a reflecta caracterul (perceput) al jucătorului.

Tecmo Booth
Probleme cu
autoritățile

Standul Tecmo a fost închis de administrația expoziției pentru că lucrurile începuseră să se "înfierbânte" prea tare. Acest lucru se datora fotomodelelor nu foarte îmbrăcate care defilau pe o scenă improvizată pentru a face reclamă noului joc din seria Dead or Alive. Se pare că o parte din privitori au început să facă glume obscene (și/sau rasiste), astfel încât oficialitățile s-au simțit obligate să ia măsuri.

Închiderea unui stand este un fapt destul de rar în istoria E3. Acest lucru s-a mai întâmplat doar în 2002, când standul Bleem a fost închis la cererea Sony, pentru că aparent, creatorii emulatorului de PS1 afixau în stand materiale protejate de copyright.

Dintre prezențele care au mai stârnit atenția publicului masculin se numără modelul Jill de Jong care a jucat rolul eroinei din Tomb Raider, Lara Croft, la standul Eidos, și starleta Anna Nicole Smith care a avut o prezență pasageră la standul Xbox.

Max Payne 2

Femeia, bat-o vina

Take 2 Interactive a anunțat la E3 (pentru a doua oară) Max Payne 2, produs tot de Remedy Entertainment, cei care ne-au oferit "bullet time" înainte de Matrix. Din păcate ei au fost zgârciți cu detaliile, singurul lucru declarat în plus față de ediția din 2002 a expoziției de divertisment electronic fiind "subtitlul" jocului: The Fall of Max Payne. Povestea polițistului răzbunător va continua în

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

A FILM NOIR LOVE STORY



același stil "noir" ca și în prima parte a jocului și, din câte putem bănuși pe baza singurului artwork făcut public, necazurile sale se vor datora unei femei. O poveste clasică de la Samson și Dalila încoace, dar nu ne deranjează dacă este la fel de antrenantă și plină de stil și individualitate ca și în primul Max Payne. Lansarea jocului a fost stabilită pentru o dată nedeterminată în iarna 2003.

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

Cu sânge de Half-Life 2

Continuarea de la Vampire the Masquerade a atras atenția nu doar pentru că este primul joc bazat pe noul engine Source din Half-Life 2, ci și pentru că pare un joc mult mai interesant decât primul. Creat de Troika Games, responsabili pentru numeroase titluri foarte interesante, de la Fallout la Arcanum, jocul respectă cu fidelitate regulile jocului pen&paper World of Darkness. Din păcate aceste jocuri au prins destul de puțin la noi, așa că nu acest argument vă va convinge de calitatea jocului.

Dar dacă sunteți pasionați de RPG-uri complexe, cu foarte multe statistici și descriere în detaliu a personajului cu care vreți să jucați, atunci nu ar trebui să treceți cu vederea Bloodlines. Jocul are loc în suburbiile unui Los Angeles surprins într-o noapte perpetuă, în care are loc o luptă acerbă pentru supremație între șapte clanuri de vampiri. Vampire the Masquerade Bloodlines promite o acțiune ce poate fi abordată în mai multe moduri, similar cu ceea ce se întâmplă în Deus Ex. Apartenența la un clan anume va influența acțiunea, iar sfârșitul pare destul de deschis, cel puțin în declarațiile producătorilor.



1. Sounds fun. Now what do you need me to do?
2. Whatever. Just tell me what you want so I can get the hell out of here.

EVIL GENIUS

Atracția părții întunecate

Elixir Studios a terminat în mare parte lucrul la Republic: The Revolution și a anunțat că lucrează deja la un joc de o factură și mai originală. Evil Genius aduce oarecum cu Dungeon Keeper în privința conceptului, permițându-vă să jucați rolul eroului negativ într-o abordare parodic-interactivă a filmelor cu spioni din anii 60-70. Trebuie să vă construiți o bază secretă, să câștigați recunoaștere mondială îndeplinind misiuni îndrăznețe (micșorarea turnului Eiffel, înlocuirea președintelui Rusiei cu un android) și să contracarați atacurile frecvente ale forțelor binelui, folosind eficient trupele loiale pe care le aveți

la dispoziție precum și o serie de capcane hilare și ingenioase în același timp.

Reputația vă va mai crește dacă vă dezvoltăți planurile de cucerire a lumii în fața spionilor inamici, după care îi ucideți în moduri cât mai ingenioase (într-un blender gigantic sau într-o bibliotecă cu rafturi care îi strivesc). Evident, o dată cu reputația vor apărea și femeile fatale, care, după cum știm din filme, apreciază la fel de mult eroii negativi ca și pe cei pozitivi.

Un joc cu un concept interesant și original pe care îl așteptăm cu nerăbdare.



Matrix Online

Cine va fi Alesul?

Primul joc creat pe baza seriei Matrix s-a dovedit a fi un insucces, după cum puteți citi în cadrul acestui număr. Nimeni nu renunță de bunăvoie la o mașină de făcut bani, astfel că ne putem aștepta cu toții la un joc massive multiplayer online

plasat în Universul Matrix. Din punct de vedere temporal, jocul se va desfășura cândva după acțiunea din Matrix: Revolutions, cel de-al treilea film din serie. Mașinile nu vor fi învinse, dar se va ajunge la un soi de status-quo. O parte din oameni vor continua lupta împotriva creaturilor artificiale, în timp ce alții li se vor alătura mașinilor, dorind să păstreze situația actuală. La începutul jocului veți avea firește de ales între cele două tabere. Acțiune motion-captured va fi din belșug, ca să nu mai vorbim de efectul bullet time, care a devenit deja un soi de trademark al seriei. Un beta test este plănuț pentru sfârșitul lui 2003, dar cu siguranță că va fi cândva după premiera din noiembrie a Matrix Revolutions.



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Întoarcerea prințului
rătăcitor

Creat de studiourile Ubi Soft din Montreal, aceeași divizie care ne-a oferit excelentul Splinter Cell, noul Prince of Persia - Sands of Time nu pare să sufere din cauza acelorași neajunsuri care au făcut precedentul Prince of Persia 3D să fie un eșec. Asta s-ar putea datora faptului că Ubi Soft l-a cooptat în echipă pe Jordan Mechner, creatorul seriei originale, care scrie acum povestea și scenariul noului joc și s-a implicat și în design-ul unor enigme și niveluri.

Deși motorul grafic este diferit de cel din Splinter Cell, vom beneficia de o fizică superbă, animații excelente și efecte de particule care vă vor lua ochii. Însă principala inovație pe care o aduce acest titlu este legată de controlul pe care Prințul îl are asupra timpului. Dacă adună suficient din nisipul revărsat din Clepsidra Universală atunci când a fost distrusă de

Sultanul malefic (remarcați lipsa de detalii individualizante) Prințul poate controla fluxul timpului. De exemplu, el poate întoarce timpul cu 10 secunde în trecut, pentru a remedia o greșală. De asemenea, poate accelera și decelera timpul după dorință, ceea ce duce la un efect "bullet time" care va fi cu siguranță apreciat de jucători. La nevoie, Prințul poate teleporta inamicii într-o dimensiune temporală paralelă, ce le va încetini și mai mult mișcările și viteza de reacție. Iar ca bonus, veți putea arunca și o privire în viitor prin intermediul unor previziuni ce se vor derula ca secvențe cinematice in-game, dezvăluindu-vă pericolele nivelurilor viitoare.

Nu știm voi ce credeți, dar noi sperăm că această serie de succes (primul Prince of Persia s-a vândut în 2 milioane de exemplare) va renaște din propria cenușă.



Deus Ex 2&Thief 3

Dublă dezamăgire

După ce au fost cap de afiș anul trecut, DeusEx 2 și Thief 3 nu au prea reușit să iasă în evidență la E3 anul acesta, fiind eclipsate de Tomb Rider: Angel of Darkness, de la același publisher - Eidos. Nici măcar acesta din urmă nu a prezentat foarte mare interes, dar celelalte au fost aproape nevăzute. Noile capturi de ecran din Deus Ex

2 ne prezintă o interfață care ocupă o mare parte din centrul ecranului, chiar dacă este semitransparentă. Thief 3 n-a strălucit prin nimic, prezența sa fiind semnalată printr-un trailer care nu conținea nici o scenă din joc.

Nu trebuie să ne pierdem speranța însă, nu?

Armed&Dangerous

O surpriză plăcută

Una dintre cele mai interesante prezențe la E3 (din punctul nostru de vedere) a fost firma Planet Moon Studios cu jocul Armed&Dangerous. Dacă vă mai aduceți aminte, Planet Moon Studios sunt responsabili pentru "Giants" un joc de acțiune și strategie original și antrenant care a fost pe nedrept neglijat de jucătorii mai superficiali.

Construit pe o versiune îmbunătățită a aceleiași engine din Giants, Armed&Dangerous promite să fie la fel de original și antrenant ca și primul joc al firmei. Universul



și personajele sunt din nou bizare, iar conceptul lor nu este lipsit de umor. Veți intra în rolul lui Roman, conducătorul unei trupe de pungași și găinari, un soi de Robin Hood într-un univers steampunk plin de savoare. Campania single player va fi bazată pe acțiune pură, producătorii aruncând împotriva jucătorului sute și mii de inamici, care trebuie eliminați fără milă într-o risipă nemaivăzută de gloanțe. Dar ce am putea să ne așteptăm când Nick Bruty și Bob Stevenson, cei doi fondatori ai Planet Moon Studios sunt cei care au creat conceptul pentru MDK? Redus la elementele de bază, Armed&Dangerous este un Serious Sam team-based. Asta pentru că producătorii vă vor ține tot timpul în alertă punându-vă să infrunțați inamici câtă frunză și iarbă. În mod paradoxal, cantitatea nu intenționează să compenseze pentru calitate. Inamicii vor avea un AI decent și fizică rag-doll iar arsenalul pe care îl aveți la dispoziție îl depășește în ingeniozitate chiar și pe cel din MDK.

Unreal Tournament 2004

Câte unul pe an

Unreal Tournament 2004 va fi tot ceea ce este Unreal 2003 și chiar mai mult decât atât. Asta înseamnă toate patch-urile și update-urile, toate bonus pack-urile, o nouă interfață, mod dual pentru assault rifle, suport pentru voice over IP și alte astfel de opțiuni. Ca noutăți putem menționa modul de randare software, pentru cei cu sisteme mai slabe și trei noi echipe: Necris (undead), Skaarj și androizi conduși de Xen (boss-ul de la finalul Unreal Tournament).

Cea mai importantă schimbare va fi însă introducerea a două noi moduri de joc. Primul, Assault, va reveni după ce a fost trecut cu vederea în Unreal Tournament 2003, iar cel de-al doilea, Onslaught, va merge pe sistemul Progressive Spawning Points folosit în Battlefield 1942, Delta Force: Black Hawk Down și Devastation printre altele și va permite controlarea de vehicule

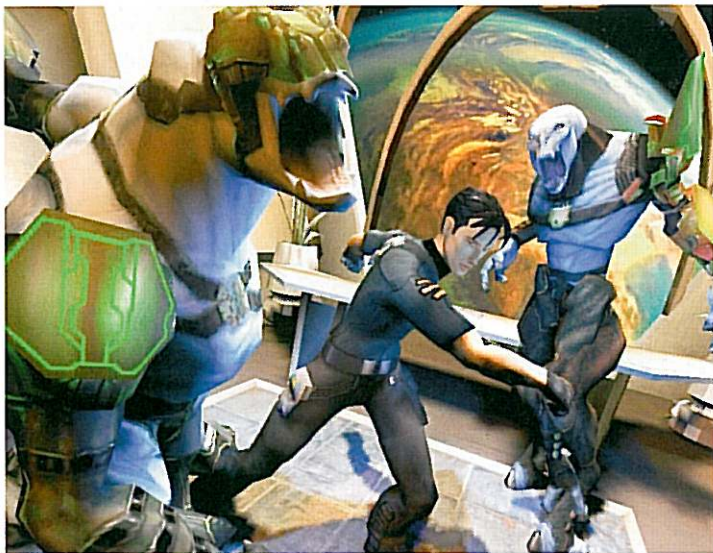
(jeepuri, tankuri, hovercraft-uri și chiar nave spațiale).

Nu știm dacă va reuși să facă valuri ținând cont că va concura cu Halo, PlanetSide, Half Life 2 și Tribes 3 pe partea de multiplayer.



Advent Rising

Convergență mainstream



GlyphX este o firmă care nu are cu ce să se laude. Nici un trecut glorios, nici forțe și finanțe masive (este formată din 12 oameni). Cu toate acestea, ei au reușit să surprindă cu Advent Rising, un proiect îndrăzneț care beneficiază de sprijinul și participarea scriitorului Orson Scott Card (Jocul lui Ender, Vorbitor în numele morților, Xenocid, etc). Lansarea jocului va coincide cu lansarea unei cărți care se va desfășura în același univers și a cărei intrigă se va împleti cu cea a jocului.

Premisele se învârt în jurul

unui clișeu făcut celebru de Matrix, acela al "Alesului", un om simplu care este cheia pentru salvarea galaxiei. În alte mâini decât cele dibace ale lui Orson Scott Card, am spune că rezultatul va fi penibil. Avem însă speranțe pentru Advent Rising.

Jocul va fi un amestec de genuri, cel mai bine putând fi clasificat ca action-adventure, împănate cu foarte multe secvențe cinematice. Îl așteptăm cu interes pentru că părea impresionant prin design-ul nivelurilor și vastitatea universului și acțiunii.

THE SIMS 2

Diferența dintre virtual și real

The Sims este o serie cu o existență paradoxală: deși majoritatea jucătorilor blamează constant acest joc, el s-a vândut în milioane de exemplare în întreaga lume. De fapt, dacă este să adunăm toate add-onurile și colecțiile, The Sims este chiar cel mai bine vândut joc PC din lume. În plus, a reușit să creeze o comunitate online de dimensiuni impresionante.

Fanii se vor bucura să audă că în The Sims 2 lumea jocului va fi rândată full 3D, camera putând fi rotită după dorință, nu doar cu incrementele de 90 de grade o dată. Modelele sunt bogate în poligoane, iar animațiile se apropie și mai mult de realism. Suprafețe reflective, efecte meteorologice, moduri de construcție a caselor îmbunătățite, cu posibilitatea de texturare în detaliu a tuturor suprafețelor, toate acestea ar trebui să vă ofere o experiență imersivă.

Cel mai interesant este însă că, într-o turnură ce urmează trendul Tamagochi, alter-ego-urile online pe care le veți crea se vor naște, vor crește, vor îmbătrâni și probabil în cele din urmă își vor da și obștescul sfârșit.



FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS & SAM&MAX FREELANCE POLICE

Lucas Arts ajută genul adventure să renască

Dacă este ceva care a făcut celebră compania Lucas Arts este pleiada de jocuri adventure pline de umor și farmec. Cei care nu au jucat seria Monkey Island sau Day of the Tentacle, au pierdut o părticică importantă din istoria jocurilor.

Continuare a primului Full Throttle apărut în 1995, Hell on Wheels va avea 19 locații situate într-un deșert postapocaliptic în care fac legea bande de motocicliști. Veți juca rolul lui Ben Throttle, un tip cu o atitudine ce amestecă sarcasmul cu temperamentul irascibil, care va cutreiera deșertul discutând cu peste 50 de personaje, rezolvând enigme și confruntându-se cu cine îi stă în cale ca de la bărbat la motociclist.

Un fighting engine third person va fi elementul care va conferi individualitate părții a doua din serie, alături de o nouă coloană sonoră de excepție. Așteptați-vă la capete în gură pe tonuri hard-rock, firește. Nu, nu e o glumă, deși jocul va avea umor din belșug.

Alături de Full Throttle 2, Lucas Arts ne face să sperăm la o renaștere a genului adventure și cu Sam&Max Freelance Police, o nouă serie de aventuri a neobișnuitului cuplu format dintr-un câine detectiv și asistentul său, un iepure hiperkinetic și psihopat. Din păcate nici măcar E3 nu ne-a adus mai multe detalii despre acest joc, în afară de faptul (evident din capturile de ecran) că a făcut tranziția la o grafică 3D cu randare cartoon.





HALF-LIFE 2

Format: PC • Producător: Valve Software • Publisher: Sierra • Web: www.halflife2-game.com • Apariție: 30 septembrie 2003

HALF-LIFE 2 CONCURA CU DUKE Nukem Forever și Starcraft 2 pe lista noastră de jocuri care nu vor mai apărea niciodată. Este de înțeles de ce am privit cu suspiciune apariția pe Internet a unor așa-zise capturi de ecran din Half-Life 2. Nu a trecut mult însă până ce zvonurile s-au dovedit adevărate și jocul celor de la Valve a fost anunțat în toată gloria sa, iar E3 ne-a adus și un film ce prezintă 20 de minute extraordinare filmate in-game.

Un eveniment de o asemenea magnitudine nu putea să treacă fără o prezentare în detaliu în revista noastră, astfel că în cele ce urmează vă vom prezenta tot ceea ce se știe în acest moment despre "singurul joc care contează", după

cum nu a ezitat PC Gamer să eticheteze Half-Life 2.

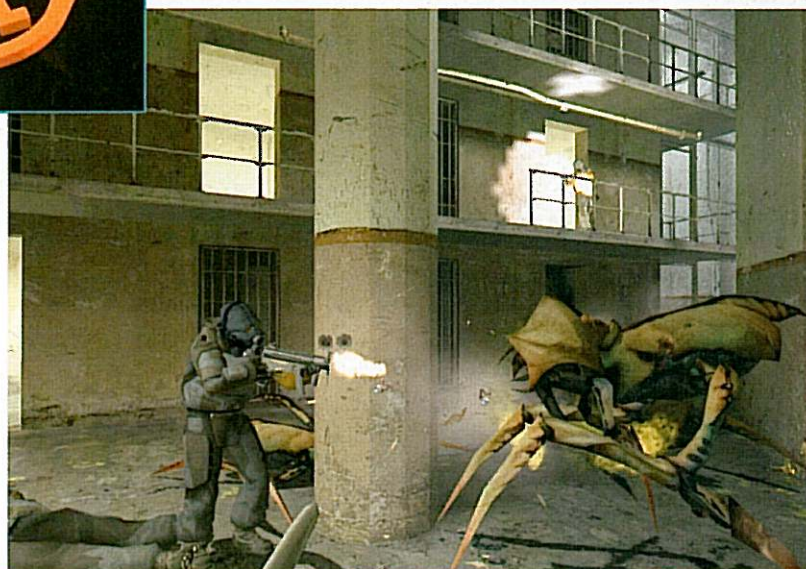
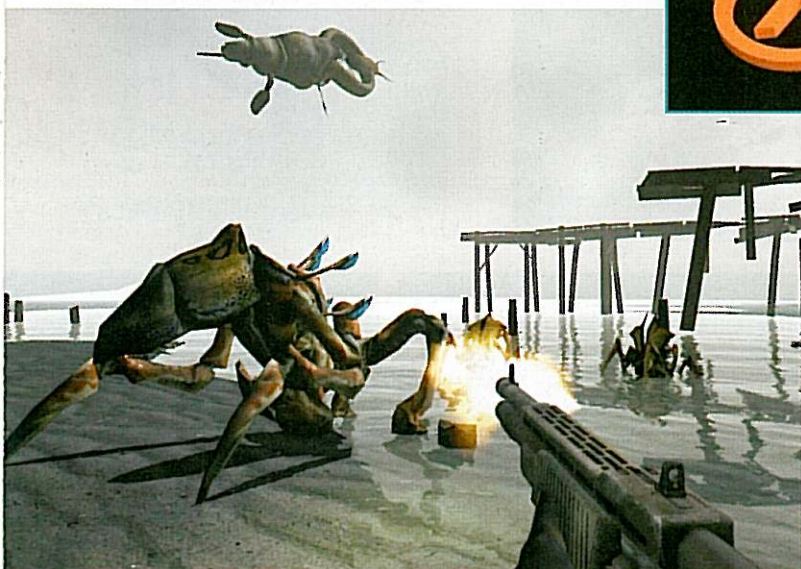
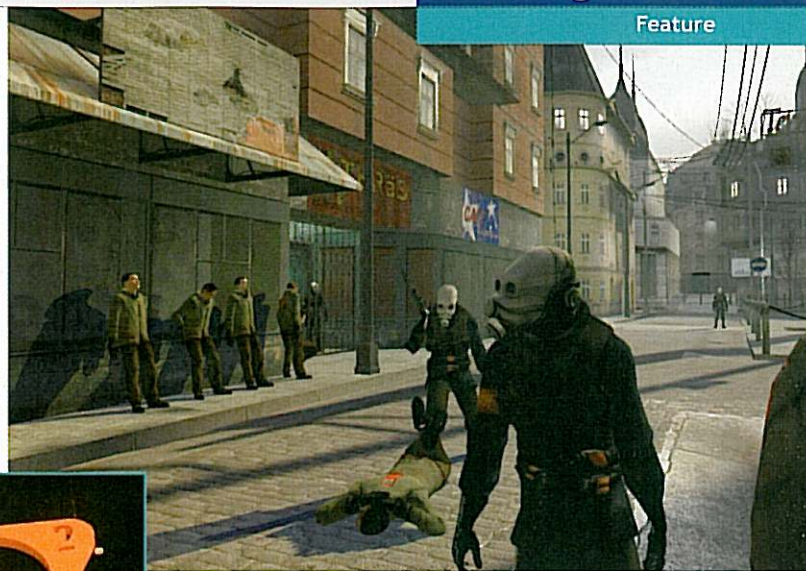
ÎNAPOI ÎN VIITOR

După ce a acceptat oferta "omului negru", de a lucra pentru agenția guvernamentală secretă, la sfârșitul lui Half-Life, Gordon Freeman va ajunge într-o lume străină și familiară în același timp: este vorba de Pământul pe care îl știm cu toții, răvășit de atacurile extraterestrelor pe care experimentele de la stația științifică Black Mesa i-au făcut să ajungă pe tărâmurile noastre. În afară de G-Man, vom mai putea recunoaște o serie de personaje din primul joc al seriei. Barney, individul de la securitate căruia i-a

fost dedicat un întreg add-on în Half-Life Blueshift va reveni în Half-Life 2, de exemplu. De asemenea va mai apărea și Eli, singurul savant de culoare din primul joc. Alyx Vance, un personaj feminin nou, va juca un rol semnificativ în această continuare. În ciuda speculațiilor care s-au făcut după apariția primelor capturi de ecran, jucătorul va putea să joace doar cu Gordon. Practic, dacă este să ne luăm după afirmațiile fondatorului Valve, Gabe Newell, jucătorul va fi Gordon Freeman. Asta înseamnă că va vedea ce vede și personajul și va ști tot ceea ce știe și el. Nu există vedere third-person și nici secvențe cinematice care să arate personajul "din afară". În plus,

Gordon Freeman nu vorbește. Imersiune totală? Rămâne de văzut.

Spuneam ceva mai înainte că veți recunoaște o parte din personaje. Era doar un eufemism. Pentru că personajele sunt mult mai detaliate decât corespondentele lor din Half-Life atât ca număr de poligoane cât și în ceea ce privește texturile și restul detaliilor. În prezentarea video de la E3, Valve a demonstrat o gamă largă de expresii faciale care pot fi obținute cu cei 40 de mușchi virtuali pe care îi încorporează figura personajelor importante. Pentru mai mult realism, mica luminiță care dă viață ochilor unui personaj este calculată prin intermediul unei soluții de radiozitate locală.



SURSA UIMIRII

Toate acestea sunt posibile datorită noului motor grafic, intitulat Source Engine, care a "înghițit" cea mai mare parte a timpului de dezvoltare până în septembrie 2002. Capabil să redea cu aceeași performanță medii de interior sau de exterior, Source Engine depășește în privința calității tot ceea ce am văzut până la ora actuală, inclusiv motorul de Unreal modificat pentru Splinter Cell sau motorul de Doom 3 al lui Carmack.

Grafica este uluitoare, de la texturile fotorealiste până la iluminarea în timp real incredibilă, mai puțin precisă decât în Doom 3 și poate tocmai din această cauză mai atractivă. Utilizarea de vertex shader-e și pixel shader-e permite

realizarea unor efecte extraordinare, cum ar fi apa care are refracție și reflexie corectă din punct de vedere fizic. Mediul este complet interactiv: terenurile pot fi modificate în timp real, creând gropi sau dealuri după dorință. Modul în care sunt utilizate texturile ne-a lăsat cu gura căscată atunci când am văzut prezentarea video: o textură de lemn nu are doar un efect vizual. Ea face ca suprafața pe care este aplicată să scoată sunet de lemn atunci când este lovită, să se spargă asemeni unui panou de lemn și să aibă restul caracteristicilor lemnului (greutate, fricțiune etc).

Fizica, bazată pe versiunea 2.0 a cunoscutului SDK Havok, permite efecte de invidiat puse în valoare

printre altele de o nouă armă care folosește câmpuri gravitaționale pentru a atrage/smulge obiecte din mediul înconjurător și a le arunca în inamici. Coliziunile sunt tratate foarte bine și Half-Life 2 folosește această oportunitate pentru a implementa vehicule ce vor putea fi folosite atât în single player cât și în multiplayer.

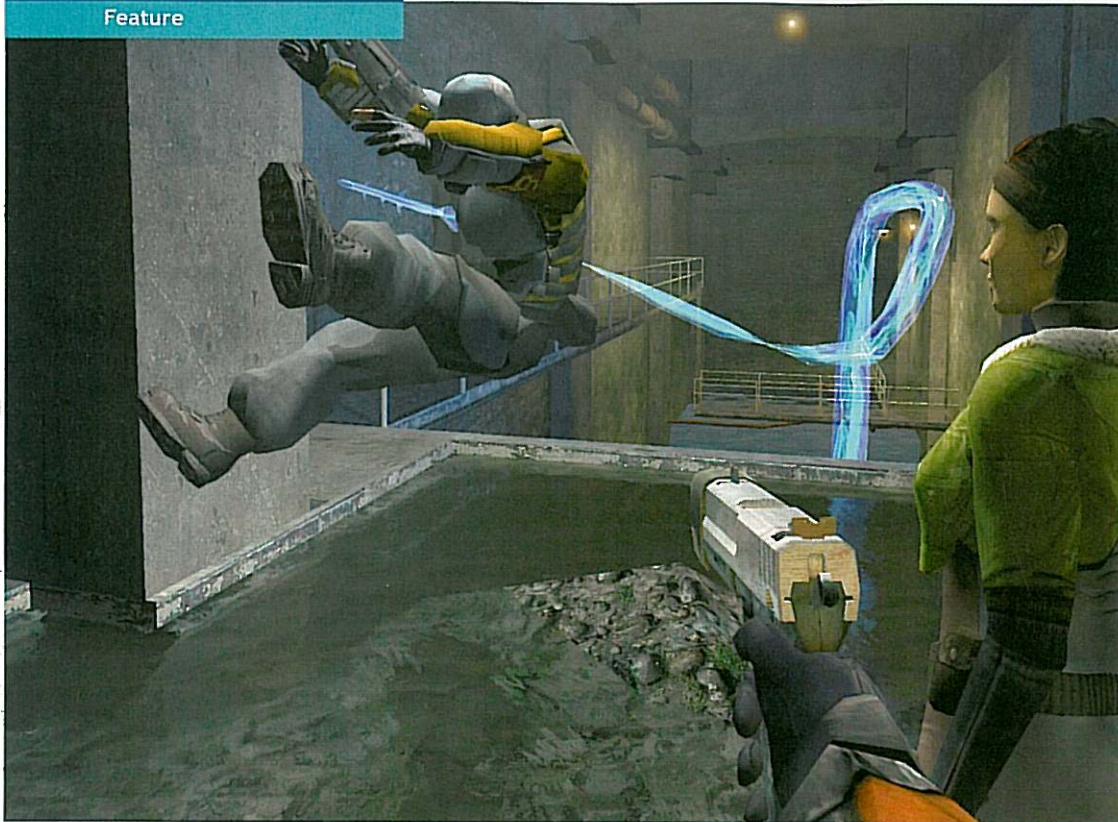
Animațiile personajelor umanoide și utilizarea rag-doll-ului lasă puțin de dorit, dar poate lucrurile vor tinde spre perfecțiune în versiunea finală. Viteza de deplasare a lui Gordon Freeman va fi însă aceeași, au subliniat producătorii.

Conform declarațiilor Valve motorul Source este complet

scalabil, astfel încât jocul va merge rezonabil și pe un sistem cu procesor la 700 MHz și placă video Riva TNT. Evident însă, pentru detalii maxime veți avea nevoie de un procesor la 2 Ghz sau chiar mai mult și o placă video de ultimă generație.

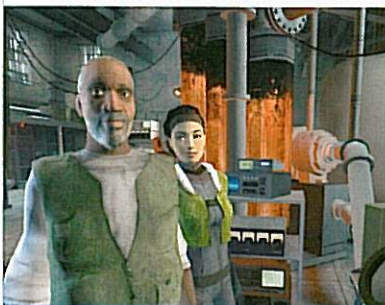
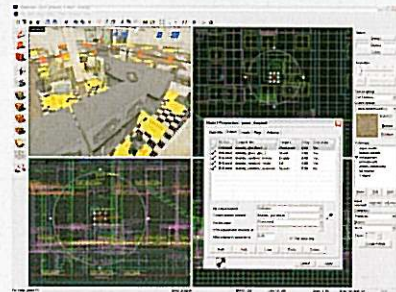
OAMENI ȘI EXTRATEREȘTRII

Și o parte din vechii inamici se vor întoarce în Half-Life 2, inclusiv celebrii headcrabs, care au constituit o bună parte din deliciul (și iritarea) acțiunii din primul Half-Life. Alți extraterestrii vor fi atât inamici, cât și aliați. De exemplu Ant Lions, o rasă insectoidă desprinsă parcă din Starship Troopers va putea fi la un moment



Editare cu ciocanul

O versiune actualizată a editorului Hammer (fostul Worldcraft) va fi publicată odată cu Half-Life 2. Acesta nu va mai fi un simplu editor de hărți, ci un instrument complex ce va permite dezvoltarea de moduri, reducând partea de programare la minim. Este destul de posibil ca noua versiune de Hammer să fie inclusă și în Half-Life 2 SDK, un kit de dezvoltare software ce va fi lansat pe Internet la sfârșitul lunii august anul acesta.



HALF-LIFE 2

(Continuare)

dat "domesticită" prin însușirea mirosului ei specific și direcționată împotriva inamicilor prin intermediul unor "bombe" cu feromoni. Un adversar mai special va fi Hydra, o creatură acvatică similară cu monstrul din "Abisul" lui Cameron, care folosește câmpuri magnetice pentru a crea arme din apă.

Alte creaturi par a se constitui într-un inamic comun, atât pentru oameni cât și pentru rasa Xen. Este vorba de soldații Combine, care au ca bază clădiri ce cresc singure, ca un cancer ce înghite restul orașului în care au fost implantate.

Dar de departe cei mai impresionanți sunt Strider-ii, creaturi gigant ce par să pășească

direct din paginile cărții "Războiul lumilor" a lui H.G. Wells. Ca niște păianjeni cu picioare lungi, ei cutreieră orașele în ruină zdrobind orice rezistență cu un puls electromagnetic care arată foarte bine și este devastator. Asta dacă nu cumva preferă să tragă în țepă victimele folosindu-și capătul ascuțit al piciorului.

Al-ul inamicilor va fi, fără îndoială, respectabil dar cel al aliaților pare foarte bun. Ei știu când să atace, când să se ascundă, când să ceară ajutor și chiar atrag atenția jucătorului asupra a ceea ce merită observat. Așteptați-vă să luptați alături de Alyx Vance, Barney și multe alte personaje fără nume.

CONCLUZIE

Poate cea mai uimitoare dezvoltare legată de Half-Life 2 a fost data fermă de lansare: 30 septembrie 2003. Mai aproape decât am fi putut spera. Și există zvonuri că o versiune de test va fi disponibilă chiar ceva mai înainte prin sistemul de distribuție broadband al Valve, Steam. Iar Gabe Newell a afirmat, nu tocmai voalat, că se pregătește și Half-Life 3. Nu vă așteptați la un sfârșit fără echivoc pentru Half-Life 2, în acest caz.

Nu credem să existe cineva care să nu aștepte acest joc cu nerăbdare. Half-Life a avut un efect considerabil asupra industriei jocurilor, atât prin calitate și inovativitate cât și prin avalanșa de

mod-uri ce au fost create pe baza lui. Pare imposibil ca Half-Life 2 să nu aibă măcar un impact la fel de puternic. Deja la E3 s-a anunțat primul joc ce va folosi motorul Source - Vampire The Masquerade: Bloodlines de la Nihilistic Software.

Din dorința de a vă oferi mai multe informații, am contactat Valve Software pentru un interviu. A avut amabilitatea de a ne răspunde chiar Gabe Newell, fondator și manager general. Citiți și veți afla o mulțime de lucruri interesante. Inclusiv că nici Team Fortress 2 nu este foarte departe de a fi terminat.

Adrian Dorobăț

DINCOLO DE...

HALF-LIFE 2



Gabe Newell,

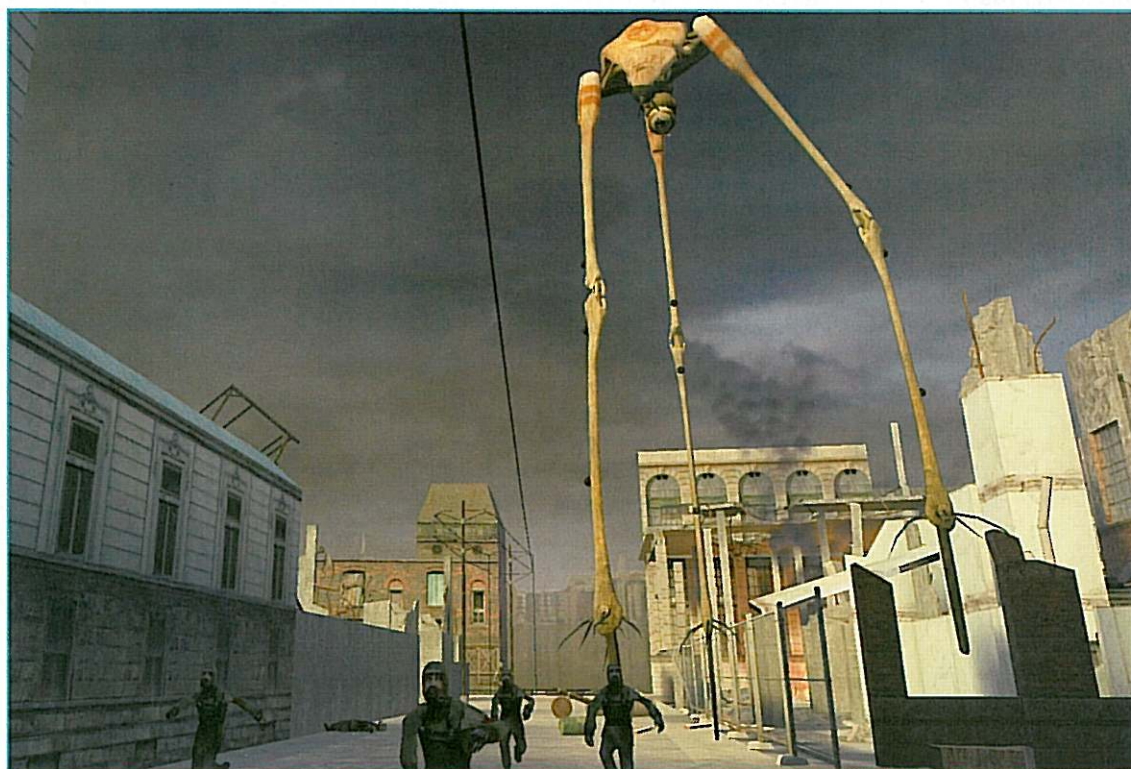
Fondator și manager general pentru Valve Software

XPC: După mai mult de patru ani de dezvoltare, Half-Life 2 se apropie de linia de sosire. Cum vă simțiți acum și ce ați vrea să le transmiteți celor care au crezut că asta nu se va întâmpla niciodată?
G.N.: Sunt mulțumit că lumea a avut o reacție atât de pozitivă la ceea ce am demonstrat la E3 și acum nu mai trebuie decât să terminăm jocul și să îl dăm pe mână jucătorilor. În ceea ce privește faptul că oamenii nu credeau că Half-Life 2 va apărea vreodată, nu pot decât să spun că îi înțeleg având în vedere cât ne-a luat să dezvoltăm Team Fortress 2.

XPC: Cât de mulți din echipa originală lucrează la Half-Life 2? A fost nevoie să mai angajați oameni?
G.N.: Practic toți cei care au lucrat la Half-Life lucrează și la Half-Life 2, singura excepție fiind Yahn Bernier, care acum este șeful echipei care lucrează la Team Fortress 2. Am angajat și oameni noi: Charlie Brown și Gary McTaggart pe partea de engine, Viktor Antonov și Bill Fletcher (veniți din industria 3D cinematografică) în cadrul departamentului artistic și David Speyerer pentru Hammer. Luând toate acestea în considerare, se poate spune că echipa de la Half-Life 2 este de două ori mai mare decât echipa de la Half-Life.
XPC: Alyx Vance va fi o adăugire interesantă în panteonul divelor digitale. Care este rolul ei în joc? Credeți că există o nevoie a jucătorilor de a juca



rolul "cavalerului în armură strălucitoare" pentru o așa-zisă prințesă? Există un sindrom al salvatorului





în rândul pasionaților de calculatoare?

G.N.: Aș spune mai curând că Alyx apare în joc pentru a-l salva pe Gordon Freeman, nu viceversa. Alyx este un soi de punte între cele două jocuri: un personaj din noua lume în care se găsește Gordon, dar legată semnificativ de evenimentele de la Black Mesa. Legăturile pe care ea le creează între cele două jocuri sunt fie evidente (cum ar fi originea părinților ei, moartea mamei sale), fie după cum veți vedea, mai subtile.

XPC: Cât de mult a fost implicat psihologul Paul Ekman în dezvoltarea Half-Life 2?

G.N.: Am folosit lucrările științifice pe care le-a publicat, însă el nu a fost direct implicat în dezvoltarea Half-Life 2.

XPC: Motorul grafic Source este capabil să randozeze cu succes

atât interioare care arată foarte bine cât și spații deschise. Cât de lungi vor fi totuși timpii de încărcare ai nivelurilor pe un sistem mediu din ziua de azi?

G.N.: La E3 nivelurile se încărcu destul de repede (câteva secunde) și credem că jocul va fi optimizat și mai mult până la punerea în vânzare.

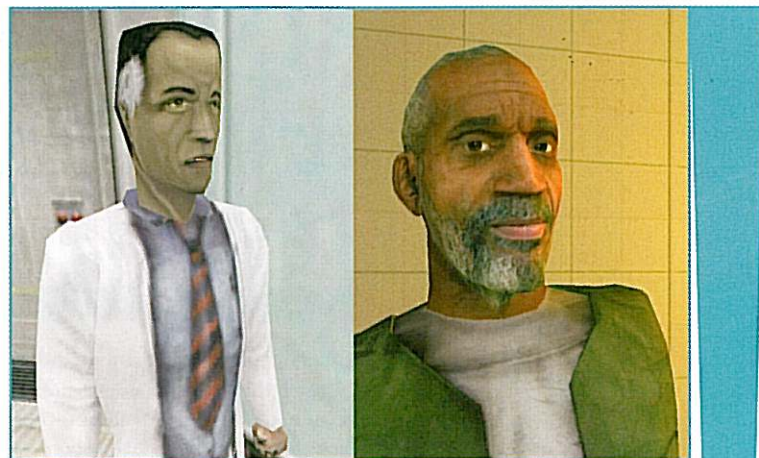
XPC: Ați afirmat că motorul va fi complet scalabil până la un sistem mediu cu o placă Riva TNT. Cum va arăta Half-Life 2 pentru posesorul unui astfel de sistem?

G.N.: Shaderule vor colapsa către forme mai simple pe sisteme mai slabe. Suprafețele de subdiviziune vor fi mai simple. Sistemele de particule și sfărâmăturile vor fi simplificate. Modelele vor avea mai puține poligoane.

XPC: Cu secvențe cinematice interactive scriptate există șanse să derutați jucătorul. Cum vă veți asigura că va vedea ce trebuie să vadă și va face ceea ce trebuie să facă dacă îi acordați atât de multă libertate de decizie?

G.N.: Ei bine, asta face crearea unui astfel de sistem o muncă antrenantă și distractivă. Avem o concepție diferită despre cum jucătorul este parte integrantă a unei scene, cum își rostesc "actorii" replicile, cum ating zonele de interacțiune prestabilite, ce se întâmplă atunci când o scenă este întreruptă și așa mai departe.

XPC: Animațiile IK, sincronizarea impresionantă a buzelor cu vocea, meșele ce



interacționează cu mușchi virtuali, toate aceste opțiuni din Half-Life 2 vor fi o binecuvântare pentru comunitatea Machinima. Ce efect credeți că va avea Half-Life 2 asupra realizării de filme în timp real?

G.N.: Mai există și alte opțiuni pe care le-a creat Yahn (Yahn Bernier n.r) cum ar fi Face Poser și Movie Editor care se vor dovedi foarte utile pasionaților de Machinima. Personal sunt foarte curios să văd ce se va crea cu ajutorul tuturor acestor instrumente.

XPC: Va fi Half-Life 2 exclusiv pentru PC?

G.N.: Nu am afirmat niciodată așa ceva.

XPC: Puteți confirma că va exista un Half-Life 3? Va apărea și el înainte de Duke Nukem Forever?

G.N.: Ne place foarte mult universul Half-Life și ne plac și personajele care îl populează. Avem în minte o poveste foarte vastă și există oportunități de a împinge înainte gameplay-ul și tehnologia. Mai mult de atât nu putem spune.

Suntem cu toții fani ai seriei Duke și suntem nerăbdători să jucăm Duke Nukem Forever însă Valve nu se găsește tocmai într-o poziție care să îi permită să bată aproape-uri la adresa unei alte companii pentru că le ia atât de mult să termine un titlu.



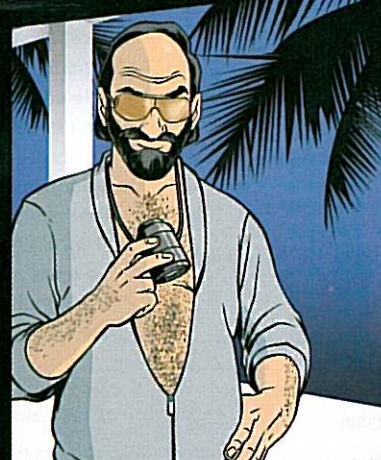
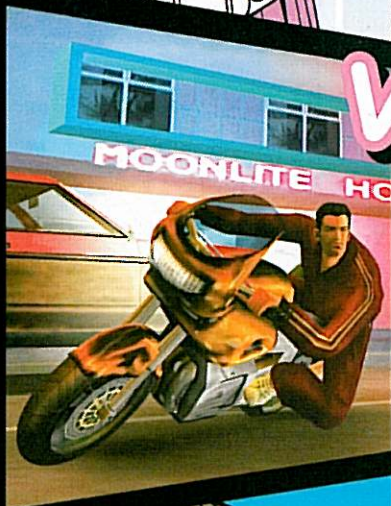
"NU ESTE NUMAI O NOUĂ FRONTIERĂ PENTRU JOCURI,
CI ȘI O NOUĂ FRONTIERĂ PENTRU UMANITATE."

ROLLING STONE



Grand Theft Auto

Vice City

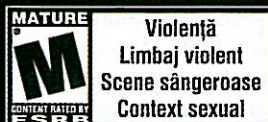


WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY

COLOANA SONORĂ ESTE DISPONIBILĂ ÎN EXCLUSIVITATE LA EPIC RECORDS WWW.VICECITYRADIO.COM

ACUM DISPONIBIL PE PLAYSTATION®2 ȘI PE PC

Merită să joci originale



PlayStation.2



Distribuit în România de: Best Distribution SRL www.bestdistribution.ro

© 2003 Rockstar Games, Inc. Logoul R este o marcă înregistrată a Take Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" și familia de logouri PS sunt mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. "Epic" și Reg. U.S. Pat. & Trn. Off. Marca Registrată. © 2003 Sony Music Entertainment Inc. Toate celelalte însemne și mărci sunt proprietatea respectivelor lor deținători. Toate drepturile sunt rezervate. Notă: Rockstar urmează instrucțiunile IDSA pentru cotearea M pe piață pentru acest joc. Acest joc conține limbaj și comportament violent care nu este potrivit pentru persoane de vârstă sub 17 ani. Conține o interpretare comicală a activităților gangsterilor, numele și personajele sunt fictive. Orice asemănare cu persoane aflate în viață sau decedate, sau cu evenimente actuale sau trecute este pur întâmplătoare. Producătorii acestui joc nu își însușesc, nu scuza și nu încurajează acest fel de comportament.

Enter The Matrix



Enter the Matrix urmărește o poveste paralelă cu cea din Matrix Reloaded din perspectiva a două personaje, Niobe și Ghost



Țintirea automată scade mult din frenezia acțiunii



Țintitul în timpul urmăririlor este îngreunat mult de o scădere inexplicabilă a framerate-ului

PREȚ: 35.9€ • PRODUCĂTOR: SHINY • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.ENTERTHEMATRIXGAME.COM

ENTER THE MATRIX

Am luat pilula roșie, dar a fost cam amară

INTERACȚIUNE

- kung-fu și împușcături văzute cu încetinitorul, urmăriți cu mașini și nave, văzute din perspectiva a două personaje
- din cele 3000 de combo-uri anunțate în joc și-au făcut apariția ceva mai mult de 20, toate spectaculoase la început, dar plictisitoare după ce le vedeți a mia oară

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128Mb
- Video: 16Mb

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

În versiunile pentru console există un mod de multiplayer cu două controllere pe aceeași consolă, dar în versiunea de PC nu funcționează din motive evidente.

UNIVERSUL MATRIX S-A COMPLICAT ATÂT DE MULT încât aveți nevoie de un ghid dacă nu vreți să comiteți eroarea impardonabilă de a lua cunoștință cu diversele sale componente într-o ordine greșită. Frații Wachowski s-au străduit într-atât să-l transforme într-un fenomen de aceeași magnitudine cu Star Wars încât au țesut un păienjenis de legături între cele trei filme ale trilogiei, cele nouă episoade ale seriei de scurt-metraje Animatrix și jocul Enter the Matrix ce te obligă practic să le vezi pe toate pentru a înțelege povestea în totalitate. Dacă merită atâta efort sau nu rămâne la latitudinea fiecăruia, dar probabil că pentru numeroșii fani strănși

de film răspunsul este afirmativ, iar cele treizeci de milioane de dolari investite în joc vor fi recuperate.

Dacă vreți să jucați Enter the Matrix, ar spune virtualul ghid despre care vorbeam mai devreme, trebuie cel puțin să vedeți episodul Last Flight of the Osiris din Animatrix și The Matrix Reloaded. La rândul său, jocul întoarce favoarea lămurind o parte din lucrurile neclare din film și vă ajută să cunoașteți mai bine personaje importante care apar pe marele ecran în doar câteva cadre fugare. În primul plan sunt Niobe și Ghost de pe nava Logos, ale căror aventuri încep la un moment dat după evenimentele din Last Flight of the

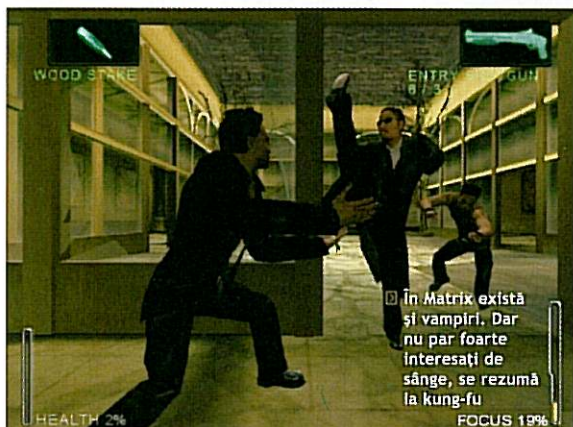
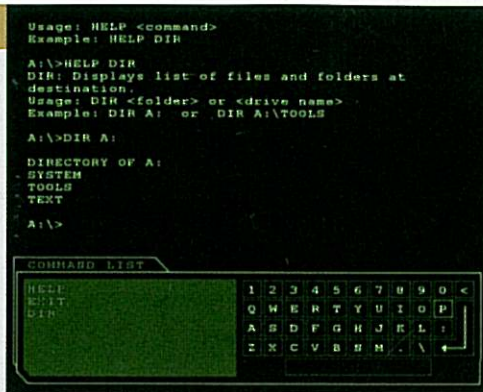
INGREDIENTUL MINUNE: FILMUL DIN JOC

Minimalizată de mulți, legătura dintre joc și film nu este deloc nesemnificativă. Pe parcursul lui veți descoperi nu numai ce făceau Niobe și Ghost în perioada în care nu apar în film, dar și de ce nu mai seamănă oracolul cu cel din primul film (în afară de răspunsul evident că prima actriță a murit), unde s-a dus Trinity când l-a lăsat pe Neo cu "fanii" lui, pe cine iubește Niobe cu adevărat, cum au descoperit oamenii atacul iminent al mașinilor și cu ce alte personaje se mai sărută personajul Monicăi Belucci (cu toată lumea). Câteva dialoguri hilare și o singură scenă de acțiune completează imaginea celei mai bune părți din Enter the Matrix, cea neinteractivă.



HACKING

Experiența Matrix nu ar fi fost completă fără o incursiune în lumea ecranelor pline de litere verzi, care este însă complet separată de partea de acțiune a jocului. Totul se desfășoară într-o interfață de tip DOS, în care jucătorul capătă treptat acces la noi comenzi și informații ce îl ajută să vadă secvențe cinemastice și imagini, să poarte câteva conversații foarte limitate cu alte personaje, să plaseze arme în interiorul nivelurilor și să introducă cheaturi.



În Matrix există și vampiri. Dar nu par foarte interesați de sânge, se rezumă la kung-fu



Luptele sunt spectaculoase atunci când camera te lasă să le vezi bine

ACTIONE

"Primul joc pe parcursul căruia am așteptat cu nerăbdare apariția fiecărei secvențe cinemastice".

Osiris și se sfârșesc puțin înainte de momentele finale din Matrix Reloaded, purtându-i printr-o serie nesfârșită de lupte corp la corp și cu arme, câteva urmăritori cu mașina sau cu nava, plus o mică incursiune opțională în lumea hackerilor.

Ignorând grafica ce supralicitează importanța culorii gri în construcția universului, începutul este destul de promițător iar primele lupte impresionează prin animațiile excelente, realizate prin motion capture. Ignorând simplitatea lor, cel puțin. Dar după ce trece o vreme și încăperile pline de polițiști continuă să fie urmate de încăperi pline de polițiști, plictiseala începe să se instaleze și odată cu ea devii conștient de numeroasele detalii nervante, de simplitatea exagerată a decorurilor, de lipsa oricărei asemănări între personajele din joc și actorii din film, de numărul prea limitat de tactici de luptă și de inutilitatea schemelor mai avansate ca mersul pe pereți sau trasul din săritură. Chiar și pe modul Hard, singurele momente în care nu poți câștiga o luptă doar apăsând pe mouse mai repede decât clipește un om cu praf în ochi sunt întâlnirile cu cei câțiva boși de nivel, bătăile de cap generate de lupta cu Vlad, vampirul care seamănă cu Marilyn Manson, fiind egalate doar de cele date de încercarea de a proteja un aliat în ciuda lui însuși.

Monotonia nu este întreruptă decât de câteva urmăritori pe autostradă cu Niobe ca șofer și Ghost trăgând pe fereastră în mașinile de poliție conduse parcă de AI-ul din Carmaggeddon, iar mai apoi de o secvență similară la bordul navei Logos, ambele părând că au fost introduse în ultimul moment tocmai în acest

scop, sau pentru a ne arăta că se poate și mai rău.

Enter the Matrix este primul joc pe parcursul căruia am așteptat cu nerăbdare apariția fiecărei secvențe cinemastice, dar nu ar trebui să înțelegem asta într-un sens pozitiv. Ar trebui să înțelegem că lumea goală și decolorată din joc este într-un contrast atât de mare cu cea pe care încearcă să o reproducă încât nici o clipă nu vâ va trece prin gând să vă opriți și să vă uitați în jur înainte de a merge mai departe. Cel mai bun mod de a te bucura de joc este de a trece prin el cu viteza fulgerului pe modul Easy, savurând pe cât posibil filmulețele ce se apropie mai mult de Milagros decât de Matrix prin conținut, dar merită văzute măcar de fanii fenomenului.

Cantitatea de bani investiți este importantă pentru un joc, dar până la un punct. Mult mai important este timpul, iar perioada avută la dispoziție de Shiny a fost în mod clar prea scurtă. O mulțime de idei bune, abia vizibile în călătoria monotonă care este Enter the Matrix, au fost irosite de execuția grăbită și inexistența unei perioade cât de mici de test așa încât tot ce rămâne să îl salveze este o colecție de filme informative dar nespectaculoase și un sistem de luptă atrăgător pentru doar câteva ore. Probabil, la fel ca și în cazul Star Wars sau Star Trek, va mai dura până apare primul joc ce va pune bine în valoare posibilitățile oferite de universul Matrix, la care noi deja am început să visăm.

Bogdan Bridinel



EVALUARE GENERALA

- secvențele cinemastice oferă câteva revelații
- animațiile de luptă identice cu cele din film
- momentele care sparg repetitivitatea sunt cele mai slabe din joc
- grafica neinspirată, fără detalii și cu cerințe mari de sistem

JOCURI ALTERNATIVE

Enter the Matrix

Max Payne

BloodRayne

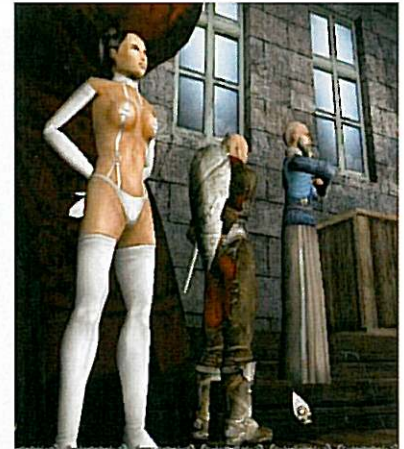
VERDICT XTREMP

Așteptăm Re-enter the Matrix

7

Mistmare

Mistmare - un univers excelent, dar se ridică jocul la înălțimea așteptărilor sau se pierde în ceața mediocrității?



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: TOUCHDOWN ENTERTAINMENT • PUBLISHER: ARXEL TRIBE • DISTRIBUITOR: N/A

MISTMARE

Povestea unui război aparent fără sfârșit

INTERACȚIUNE

- peste 80 de personaje interactive
- managementul timpului
- peste 35 de monștri individuali, cu AI și tactici de luptă diferite

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 450MHz
- Memorie: 128Mb
- Video: 32Mb

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

AM ÎNCEPUT TESTAREA ACESTUI JOC CU UN OPTIMISM dat de povestea superbă și de speranța că producătorii rezolvaseră toate problemele relevate de demo. Mistmare părea să fie un RPG complex și plin de substanță, care să îmi ofere zeci de ore de joc. Am descoperit însă că aparențele sunt ca mai întotdeauna înșelătoare și că optimismul nu este inepuizabil. Iată de ce, cu multe ore înainte de a termina jocul am ajuns să mă plictisesc și să mă las păgubaș. Și vă voi spune și de ce.

Jocul începe cu sosirea lui Isidor, călugărul care este personajul central al jocului, la un soi de tabără militar-religioasă unde urmează să fie antrenat pentru a deveni inchiizitor. Această perioadă de antrenament este de fapt un tutorial care vă va introduce elegant în joc și vă va evidenția principalele elemente ale acestuia.

Sistemul de control a fost îmbunătățit față de demo, dar există în continuare o întârziere în reacții a personajului care vă poate fi fatală uneori. Camera, cu trei moduri de afișare este funcțională, dar necesită reajustări destul de des. Grafica, bazată pe motorul Lithtech Jupiter, rămâne la fel de impersonală ca și în demo, anostă și lipsită de detalii semnificative, însă efectele create cu sistemul de particule compensează prin spectaculozitate.

În momentul în care veți întâlni și alte personaje, veți mai observa două lucruri în privința jocului: primul, că discuțiile sunt doar parțial vorbite, ceea ce

paradoxal este un plus, pentru că vocile sunt fie anoste, de profesor plictisit, fie iritante, de puști de clasa a șaptea isteric. În al doilea rând, jurnalul implementat excelent, care ține minte tot ce vorbiți și tot ce se întâmplă important în joc.

Modul de construire a personajului este satisfăcător, permițându-vă să vă dezvoltați un alter-ego așa cum vi-doriți în mare parte. Resursa principală nu sunt punctele de experiență, așa cum v-ați aștepta, ci timpul. Managementul timpului este, după cum vedeți, poate cea mai importantă acțiune în Mistmare. Evident, și aici veți întâlni inconsistențe: de exemplu sunt dispus să accept că activități cum ar fi citirea cărților, ridicarea de greutate, meditația în fața unui altar îmi amplifică anumite abilități în schimbul pierderii unei cantități semnificative de timp. Iar timpul este defalcat pentru fiecare locație și, la un moment dat, veți descoperi că nu mai puteți face nimic și trebuie să plecați; pur și simplu vi s-a terminat timpul. Dar faptul că spargerea / deschiderea unui cufăr mă "costă" un sfert de zi mi se pare o regulă artificială și fără nici un sens. Chiar și la niveluri avansate de abilitate, când timpul de "spargere" se reduce la o oră, tot este aberant. Este totuși un amărât de cufăr.

În rest, Mistmare este un RPG destul de clasic. Quest-uri, subquest-uri, NPC-uri aliate și o mulțime de statistici care influențează în mod subtil acțiunea. Cei care sunt pasionați de calculele tabelare care stau în spatele confruntărilor (ca în Diablo sau chiar



Grand Theft Auto: Vice City



Vice City nu aduce multe schimbări față de GTA 3, dar are o poveste mai interesantă și ne poartă într-o aventură în America anilor '80



COLOANA SONORA

O mențiune specială o merită coloana sonoră absolut superbă, atât datorită muzicii transmise de posturile de radio din oraș, cât și datorită actorilor de primă mână folosiți pentru vocile personajelor. În afară de un număr de melodii foarte cunoscute, 2 Minutes To Midnight - Iron Maiden, Billie Jean - Michael Jackson, Owner of a Lonely Heart - Yes veți descoperi și câteva mici comori de mult uitate, ca 99 Luftballons - Nena sau Hyperactive - Thomas Dolby. În ceea ce privește personajele, deși acestea reprezintă tipuri foarte clasice din filmele cu gangsteri, ele sunt făcute memorabile de actorii folosiți. Dintre aceștia Ray Liotta, cunoscut în special pentru rolul de gangster din Goodfellas, este Tony Vercetti, iar Luis Guzman, un obișnuit al rolurilor negative, este excelent ca vocea istericului Ricardo Diaz. În roluri mai mici apar Burt Reynolds, Dennis Hopper, Tom Sizemore, Philip Michael Thomas și chiar o vedetă a filmelor pentru adulți, Jenna Jameson.



PREȚ: 31.5€ • PRODUCĂTOR: ROCKSTAR NORTH • PUBLISHER: TAKE 2 INTERACTIVE • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION

GRAND THEFT AUTO:

Singurul oraș de pe planetă în care mafioții ascultă Michael Jackson

INTERACȚIUNE

- un oraș de mari dimensiuni care poate fi parcurs de la un capăt la altul folosind o varietate de mijloace de transport, fără timpi de încărcare semnificativi
- coloană sonoră impresionantă, ce conține peste 80 de cântece din perioada respectivă, interpretate de cântăreți celebri ca Ozzy Osbourne, Michael Jackson sau Lionel Ritchie

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

Lipsa componentei multiplayer nu se pare regretabilă, mai ales că primele două jocuri din serie au făcut o treabă destul de bună în această direcție. Există unele tentative din partea creatorilor de moduri, dar deocamdată rezultatele nu sunt foarte impresionante.

CONSIDERAT DE UNII CEL MAI DISTRACTIV LUCRU CARE a apărut de la Doom încoace și de alții un mare pericol pentru mințile fragede ale celor tineri, Grand Theft Auto 3 poate nu a fost cel mai bun joc al anului 2002, dar cu siguranță a fost titlul care a avut cel mai mare impact. Trecerea la perspectiva 3D nu a însemnat o simplă cosmetizare ci a adăugat o dimensiune în plus jucabilității, reușind să dea o nouă viață conceptului vechi, dar apreciat până atunci de un public destul de restrâns.

Lansat doar un an mai târziu, Vice City este unul dintre acele foarte rare jocuri cărora le putem ierta faptul că nu diferă aproape deloc de predecesorul lor, pentru că exact asta ne și doream. Cu siguranță că primul lucru pe care l-ați citit când ați ajuns la aceste pagini a fost nota, așa că nu are nici un rost să nu o spun încă de la început: Vice City este absolut la fel de bun ca și GTA 3, iar schimbarea de locație influențează suficient de mult atmosfera încât să îi dea un aer distinct.

Călătoria ne poartă în spațiu până la însoțitul Vice City și în timp până în perioada intrată în istorie pentru cele mai bizare coafuri și cea mai ciudată modă vestimentară, epoca în care Michael Jackson era doar un tânăr promițător iar mafia considera traficul de droguri ca pe o activitate imorală. Povestea este inspirată în special de Scarface, dar se pot observa influențe venite și din alte filme, ca Miami Vice sau Carlito's Way.

Personajul principal este Tony Vercetti, un mafiot nu prea iubit de proprii asociați, deși a făcut 15 ani de

închisoare fără a divulga secretele familiei. Înarmat doar cu o cămașă hawaiană și o geantă plină cu droguri, Tony este trimis să organizeze o bază de acțiune în prosperul Vice City, unde însă este jefuit încă de la primul contact cu localnicii și este nevoit să ia totul de la zero. Pe parcursul desfășurării întâmplărilor el va avansa în ierarhia crimei organizate, își face câțiva noi prieteni și mult mai mulți noi dușmani printre originalii locuitorii ai orașului.

Exact ca și în GTA 3, povestea avansează prin rezolvarea anumitor misiuni, dar când și cum sunt acestea rezolvate rămâne la latitudinea jucătorului, căruia i se oferă o libertate aproape totală. Un singur lucru rămâne constant pe toată durata jocului, Tony se comportă de parcă toate vehiculele din oraș ar fi ale lui, de la mașini și motociclete la bărci și elicoptere, toate sunt acolo pentru ca el să le folosească atunci când are nevoie.

Chiar dacă nu schimbă jocul în mod dramatic ceva noutăți există și sunt binevenite. Dintre ele, posibilitatea de a te ghemui pentru a te ascunde sau a trage mai bine este făcută aproape inutilă de faptul că nu te poți și deplasa în această poziție, în timp ce modificările aduse aspectului financiar oferă o schimbare evidentă în bine. În GTA 3 banii aveau o importanță foarte mică, dar acum angajatorii sunt mult mai puțin generoși iar posibilitățile de a-ți cheltui averea au sporit, cea mai semnificativă dintre acestea fiind achiziționarea de locuințe în care se poate salva și în ale căror garaje pot fi adăpostite mașini. Între o



WEB: WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY

VICE CITY

ACTIUNE

"Jucătorului i se oferă o libertate aproape totală."

partidă de golf fără mingi, asaltul aerian al vilei unui traficant de droguri și un moment care face aluzie la acțiunea din Speed, misiunile foarte variate reprezintă un alt punct în care Vice City reușește să își depășească predecesorul.

Și apoi vin motocicletele, care ar merita un capitol numai al lor pentru satisfacția pe care o oferă. Teribil de ușor de răsturnat și atât de rapide încât par uneori alegerea sinucigașilor, motocicletele sunt expresia perfectă a libertății oferite de Vice City, făcându-te să

uși rapid de firul principal al poveștii și să te plimbi pur și simplu prin oraș. Bărcile și aparatele de zbor au căpătat o importanță mai mare decât în GTA 3, dar nu reușesc să fie la fel de interesante ca motocicletele pentru că primele au o arie redusă de acțiune, iar cele din urmă au un mod de control foarte greoi.

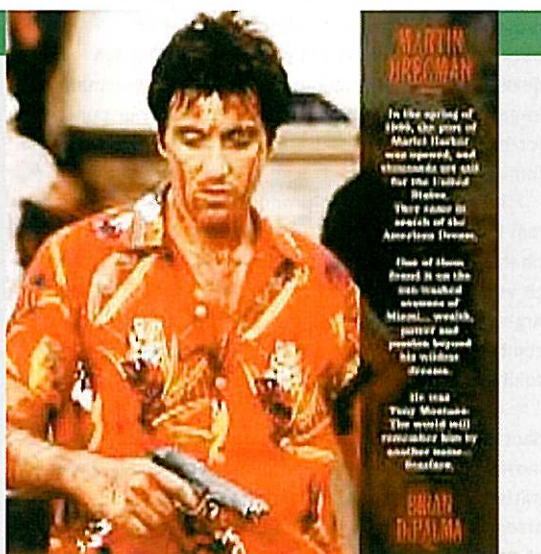
Nu pretindem că acesta este un joc perfect. Grafica este cu o generație în urmă, violența este de-a dreptul gratuită în unele momente iar elementele de consolă ca uriașa săgeată roz ce stă deasupra obiectivului unei

misiuni nu sunt chiar pe gustul nostru, dar, ca grad de distracție pură oferită, Vice City depășește orice am văzut anul acesta. De fapt, cam orice am văzut de la GTA 3 încoace.

Bogdan Bridinel

INGREDIENTUL MINUNE: SCARFACE

Scarface al lui Brian DePalma este varianta modernă a unui film cu gangsteri din 1932, dar scenariul nervos al Oliver Stone și interpretarea de excepție a lui Al Pacino au făcut din el un clasic și unul dintre cele mai reprezentative filme ale anilor '80. Filmul urmărește ascensiunea lui Tony Montana, personajul lui Pacino, de la un emigrant cubanez fără nici un venit la un temut cap mafiot și mai apoi decăderea lui datorită relațiilor încordate cu toți oamenii din jur și dependenței de droguri. Dacă nu pentru altceva, Scarface intră în istorie măcar pentru frecvența incredibilă a înjurăturilor în dialoguri și lansarea celebrei expresii "say hello to my little friend". Cei de la Rockstar sunt fani declarați ai filmului și acest lucru a pus o amprentă clară pe Vice City.



EVALUARE GENERALA

- + libertate totală de mișcare într-un oraș vast și plin de viață
- + posibilitatea de a conduce un număr mare de vehicule de toate tipurile
- + misiuni foarte variate și cu numeroase posibilități de rezolvare
- + coloană sonoră remarcabilă

JOCURI ALTERNATIVE

Grand Theft Auto: Vice City	████████████████████
Grand Theft Auto 3	████████████████████
Mafia	████████████████████

VERDICT XTREMP

Din unele puncte de vedere chiar mai bun decât GTA 3 **10**

BloodRayne

O nouă eroină țintește către afirmarea pe scena interactivă. Avantaje: este vampir și poartă un costum mulat din piele



"Urmează-ți setea", noul slogan pentru campania de donare de sânge "Blood Rayne"



PREȚ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: TERMINAL REALITY • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: [HTTP://WWW.BLOODRAYNE.COM](http://www.bloodrayne.com)

BLOODRAYNE

Un cocktail zbucliat de sânge, naziști și vampiri sexy

INTERACȚIUNE

- 4 moduri de "vedere" care influențează jocul
- 6 combo-uri
- folosirea inamicilor ca health-pack-uri
- 12 tipuri de arme împărțite în 4 categorii

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

ÎNCĂ DE LA PRIMELE CONTACTE CU BLOODRAYNE

(trailerul, apoi varianta demo) mi-a fost clar că jocul va avea mult de suferit din cauza acțiunii prea haotice, care oferă prea puțin control jucătorului asupra a ceea ce se întâmplă pe ecran. În momentul în care am avut ocazia să joc și versiunea finală, impresia inițială s-a dovedit justificată.

Deși față de alte jocuri concepute pentru mai multe platforme simultan BloodRayne este superior calitativ, el manifestă câteva simptome "de consolă". Primul dintre ele ar putea fi intriga incoerentă care reușește să nu pună mai deloc în valoare un background istoric extrem de interesant, intrigă dezvoltată prin intermediul unor secvențe cinematice in-game de-a dreptul penibile, al căror singur punct forte sunt sânii ce tresaltă apetisant ai personajelor feminine.

În ciuda afirmațiilor producătorilor, acțiunea este mai lineară decât zborul unei săgeți și orice urmă de libertate este o iluzie. Tot ce aveți nevoie să știți este că veți călători prin trei zone mari de joc (Louisiana, Argentina și Germania) unde veți înfrunta pe rând zombie, păianjeni gigant, naziști de tot felul plus tot soiul de abominații vampiric monstruoase.

Acțiunea propriu-zisă este, după cum am spus, haotică. Producătorii au implementat un sistem așa-zis inovator de luptă cu ambele mâini, plus un sistem de inițiativă al personajului, care își optimizează arsenalul după cum crede de cuviință. Rezultatul este că marea majoritate a timpului BloodRayne se joacă



REALITATE SI FICTIUNE

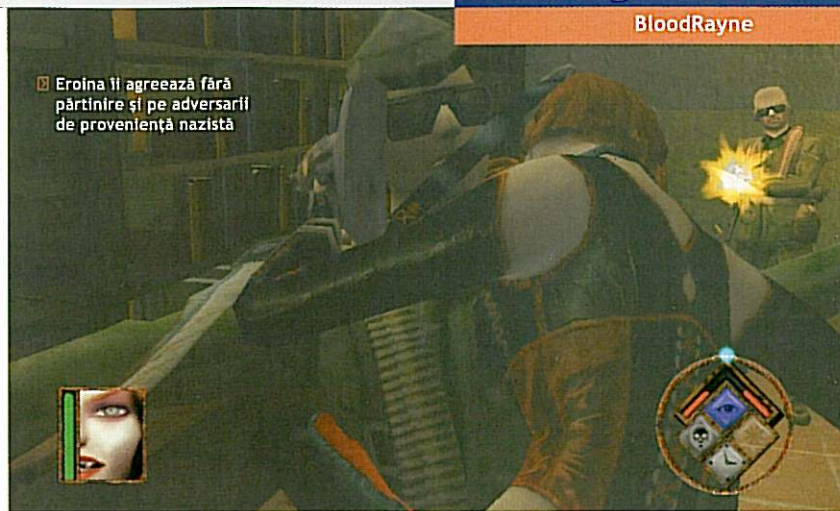
O eroare care exemplifică superficialitatea din BloodRayne este denumirea serviciului anti-paranormal german - Gegengheist Gruppe. Denumirea nu înseamnă nimic, doar că designerii jocului au fost suficient de naivi pentru a perpetua o greșeală de transcriere din enciclopediile pe care le-au folosit ca referință. Oricine știe cât de cât germană (și un pic de istorie ocultă al celui de-al treilea Reich) știe că de fapt este vorba de Gegen Geist Gruppe (GGG) - Eșalonul Anti-Spirit. Acesta a existat în realitate și a jucat un rol important în vremea respectivă.

Mai interesantă de tratat ar fi fost Unitatea Specială H (Sonnderkommando H) a cărei particulă "H" vine de la "hexen" - "vrăjitoare", sau mai cunoscutele trupe oculte Geheimnisvolle Korps.

Acestea au fost toate o realitate dură a celui de-al doilea război mondial, tratate însă de BloodRayne ca de un film horror de prost gust. Informațiile (destul de rare) despre această perioadă arată însă că realitatea a fost mult mai interesantă decât ficțiunea croită superficial de joc.



Unele scene depășesc macabru și intră în domeniul îngrețosării. Ca și în Blood Omen, de altfel



Eroina îi agreează fără părtinire și pe adversarii de proveniență nazistă



Ghiciți ce ar tresăla grațios dacă această scenă ar fi animată



ACTIONE

"Loviturile de sabie ajută la acumularea unui tip de energie ce stă sub numele de Blood Rage".

efectiv singură, tot ce trebuie să faceți este să vă mișcați și să apăsați repetat pe butoanele mouse-ului. Nu există nici măcar un reticul de ochire, țintirea fiind și ea automată. Marea varietate de arme disponibile (peste 25) se controlează prin intermediul a patru scheme funcționale principale (lightest weapons, heaviest weapons, grenades și special weapons). În rest, eroina ia singură armele de pe jos, le aruncă atunci când li se termină gloanțele și țintește cum are chef. Mai des întâlnită decât lupta de la distanță este lupta de la apropiere, unde Rayne este chiar mai eficientă datorită lamelor de pe mâini și a loviturilor de picior devastatoare, dar unde haosul este la fel de prezent, combo-urile fiind în definitiv la mila personajului. Le face când vrea, cum vrea, în limita celor disponibile, evident. Loviturile de sabie ajută la acumularea unui tip de energie ce stă sub numele de BloodRage, ce poate fi folosită pentru a amplifica atacurile normale, deja supraomenești, până la un nivel superior.

Pentru cei care preferă jocurile în care singurul efort (fizic și intelectual) este apăsarea pe butoanele mouse-ului în ritmul unui bolnav de Parkinson, BloodRayne poate fi ceva amuzant. Dar chiar și pentru ei s-ar putea dovedi prea facil, din moment ce Rayne este clar superioară adversarilor și în plus își poate reface sănătatea agresând orice creatură umanoidă din joc și sugându-i sângele. Lucru care omoară respectivul inamic fără drept de apel. Singurele probleme apar când inamicii nu sunt umanoizi sau suficient de avansați încât să blocheze aceste atacuri.

INGREDIENTUL MINUNE: FATA DE LA CIRC

Rayne are capacități fizice ieșite din comun, probabil datorită sângelui de vampir care îi circulă prin vene. Nu-i de ici de colo să poți sări 5-6 metri înălțime sau să poți merge pe sârmă ca la tine acasă. Tumele spectaculoase și spargerea pereților mai subrezi printr-un salt înșurubat sunt și ele pe listă. Dar nimic nu se compară cu o săritură laterală cu încetinitorul, în fiecare mână cu o mitralieră ce aruncă gloanțe într-un ritm turbat. O astfel de scenă este chiar mai "Matrix" decât ce găsiți în Enter the Matrix.

Singurul avantaj indisputabil al acestui joc este grafica. Folosind umbre real-time și o iluminare cu hărți de specularitate, BloodRayne arată excelent. Costumul din piele mulată al eroinei capătă un relief interesant când este văzut de aproape, lucios datorită iluminării, iar același lucru este valabil pentru toate texturile din joc. Ele sunt excelente pentru majoritatea personajelor, ceea ce vă poate face să treceți cu vederea faptul că numărul de poligoane nu este foarte mare.

În momentul în care ajungi să spui despre un joc că "măcar are grafică", este clar însă că valoarea sa ca divertisment este destul de redusă. Rejucabilitatea BloodRayne este foarte mică, iar lipsa multiplayerului constituie un minus important. În concluzie, se potrivește ca destindere între două titluri mai consistente din punct de vedere al intrigii și acțiunii.

Adrian Dorobăț



EVALUARE GENERALA

- grafica de calitate
- acrobații slow motion
- se joacă singur
- linear și destul de lipsit de originalitate

JOCURI ALTERNATIVE

BloodRayne	████████████████████
Blood Omen 2	████████████████████
Tomb Raider: The Last Revelation	████████████████████

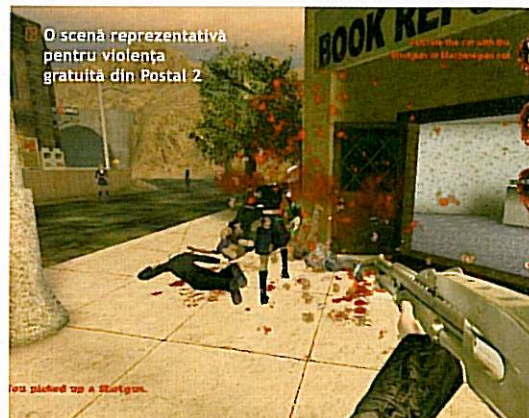
VERDICT XTREMP

Dezamăgește prin superficialitatea sa

7

Postal 2

Continuare a unui joc ce a stârnit foarte multe controverse la vremea lui, Postal 2 țintește să impresioneze și mai mult. Reușește, dar negativ



O scenă reprezentativă pentru violența gratuită din Postal 2

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: RUNNING WITH SCISSORS • PUBLISHER: WHIPTAIL INTERACTIVE • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.GOPOSTAL.COM

POSTAL 2

Un joc în care nesimțirea și tupeul ascund o lipsă cruntă de idei

INTERACȚIUNE

- un oraș la picioarele tale
- 14 arme, inclusiv o vacă cu antrax
- relativă libertate în abordarea misiunilor

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium 1GHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

Running with Scissors a promis un patch care va adăuga și multiplayer, dar la data scrierii acestui articol, patch-ul nu era disponibil.

NUMELE DE "POSTAL" ESTE SINONIM cu violența din mai multe motive. În primul rând pentru că, statistic vorbind, în America, lucrătorii de la Poșta sunt cei mai labili psihic și adesea le sare țandăra și își omoară colegii, familia și pe cine mai apucă. Nu e de mirare că expresia "to go postal" s-a încetățenit în limba engleză cu sensul de a o lua razna.

Iar în al doilea rând pentru că firma Running with Scissors a publicat în 1997 jocul Postal, care a șocat prin violența sa. În acest titlu, jucătorul intra în rolul lui Postal Dude, un individ oarecare a cărui soluție pentru problemele de zi cu zi era măcelărirea în moduri cât mai variate a cetățenilor din orașul său. Jocul a prins și în jurul său s-a creat un adevărat cult. Tind să cred că la succesul său nemeritat și-a adus un aport semnificativ faptul că a fost atât de blamat de autorități. Interzis în mai multe țări, eliminat din lanțurile de distribuție majore, criticat în Senatul American, atacat direct de Poșta Americană, Postal a căpătat o aură de non-conformism

care a atras o parte importantă din masa jucătorilor. Deh, fructul interzis...

La mai mult de cinci ani, Postal 2 promitea să fie și mai controversat decât primul și să ofere și mai multe moduri de a-ți măcelări concetățenii. Pentru că în fond, povestea, dacă o putem numi așa, este aceeași. Jucăți rolul aceluiași Postal Dude, care trebuie să îndeplinească în fiecare zi o serie de corvoade încredințate de consoarta sa. Modul în care le poate îndeplini este la alegerea voastră, iar producătorii ne asigură că jocul este atât de violent pe cât este și jucătorul. Această afirmație trebuie privită circumspect, pentru că cel mai adesea veți fi obligați să reacționați violent pentru a evita apariția mesajului "Game Over".

De exemplu, în primul nivel va trebui să vă ridicați ceul cu salariul de la chiar compania Running with Scissors, în fața căreia protestează împotriva violenței din jocuri un grup de părinți înfierbântați. Imediat ce veți fi concediat (o zi de luni care

începe minunat), părinții furioși vor năvăli cu pistoale și arme automate în sediul firmei și veți fi obligat să omorâți o bună parte din ei pentru a scăpa cu viață. Chiar dacă reușiți ca prin minune să îi evitați, veți mai da de membri ai acestui grup protestatar prin oraș și va veți trezi atacat pe neașteptate.

Poate că unii vor găsi amuzantă această parte a poveștii: părinți care protestează împotriva violenței din jocuri, dar care nu se dau în lături de la violență în "realitate". Dar din păcate, ca majoritatea glumelor subtile din joc (și sunt din belșug, nu pot nega) și aceasta se pierde sub un morman de umor indoielnic și morbid ce amestecă de-a valma urină, măruntaie, sânge și vomă. Un joc în care să scapi de frustrări dându-ți frâu liber celor mai ascunse impulsuri este în mod evident interesant, însă Grand Theft Auto 3 a dovedit că acest lucru poate fi făcut cu grație, pe baza unui gameplay solid și atractiv. Postal 2, în comparație, este grotesc, bătăran și absolut plictisitor încercând să suplinească

Admirația de sine este un element nelipsit din orice FPS care se respectă



Campanie de marketing cu tepeu. Păcat că produsul nu merita atât de multă atenție



Un semn pentru care la televiziune s-ar plăti amenzi grele

ACTIUNE

"Părinții furioși vor năvăli cu pistoale și arme automate în sediul firmei".

lipsa unei jucabilități reale printr-o spoială șocantă de tepeu și nesimțire.

Am simțit adesea că imi ies din pepeni stând la coadă la poștă, o urăsc din suflet pe secretara de la facultate ca reprezentantă de frunte a birocrăției românești, însă sincer să fiu, n-am simțit niciodată nevoia să urinez pe negri și să le vărs creierii pe asfalt cu lovituri de lopată în timp ce vomită. Nu sunt un fan al asociațiilor de protecție a animalelor, dar n-aș folosi niciodată fundul unei pisici ca amortizor pentru un shotgun. Și nici nu imi doresc să fiu violat de o bandă de motocicliști. Celor care sunt dornici să experimenteze toate aceste situații, le recomand Postal 2.

Dincolo de viziunea mea subiectivă în ceea ce privește conținutul jocului, rămân și aspectele așa zis obiective. Grafic și sonor, Postal 2 este mediocru. Aș putea merge până acolo încât să spun că

și-au bătut joc de tehnologia Unreal. Asta pentru că au irosit un engine foarte bun cu o grafică anostă, lipsită de detaliu, cu texturi șterse, modele low-poly și animații împiedicate. Jocul necesită însă un sistem la fel de performant ca Unreal 2 și, ca bonus, aveți o serie de timpi de încărcare monstruoși între zonele orașului care constituie singurul mediu de joc din Postal 2. Și veți trece destul de des dintr-una într-alta.

Singurul avantaj pe care l-aș putea găsi este prezența unui editor de niveluri care deschide drumul către crearea de mod-uri, sper mai interesante și mai de calitate decât jocul propriu-zis. Dar nu este tocmai meritul lor, din moment ce n-au făcut decât să modifice editorul cu care vine motorul Unreal.

Concluzia: Postal 2 este imatur, superficial și nu oferă mai mult de două ore de divertisment, după care

incepe să devină plictisitor sau chiar iritant. Iar dacă rezistați mai mult de două ore, ați trecut deja de jumătatea timpului total de joc. Și nu are nici multiplayer. Țineți-vă departe de el, sau, și mai bine, jucați doar demo-ul și veți ieși chiar în câștig.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALA

- timpii de încărcare in-game
- nesimțirea gratuită
- irosirea tehnologiei Unreal cu o grafică jenantă

JOCURI ALTERNATIVE

- Postal 2
- Postal
- Grand Theft Auto 3

VERDICT XTREMP

Pentru fanii Vacanța Mare **2**

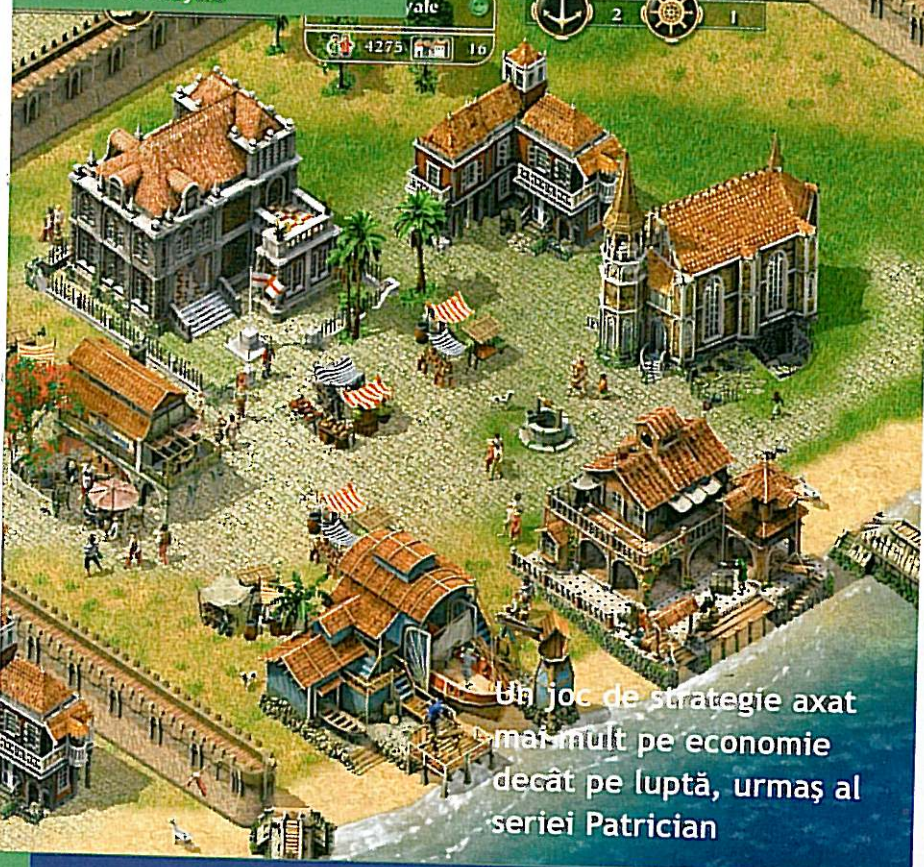


Pentru lista completă puteți suna la tel: 330.63.52; 330.23.75; 330.45.80; tel/fax: 330.63.51 e-mail: monosit@rdsnet.ro

www.monosit.ro

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

Ne puteți vizita și în Splaiul Unirii 4, Bl. B3, Sc. 2, Ap. 10 (blocul Sitraco Center din Piața Unirii)



Fiecare insulă are anumite industrii care propără, ceea ce încurajează comerțul



Norii sunt singurul element de decor din timpul luptelor

Un joc de strategie axat mai mult pe economie decât pe luptă, urmaș al seriei Patrician

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: ASCARON • PUBLISHER: ASCARON • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.ASCARON.COM

PORT ROYALE

STRATEGIE

"Un grad de libertate și un univers dinamic pe care nu le mai găsiți nicăieri altundeva".

Odată cu venirea verii și jocurile se mută pe litoral

INTERACȚIUNE

- mediu înconjurător care acoperă o suprafață uriașă, de 2500x1900 mile
- 4 națiuni și 4 perioade istorice, fiecare oferind o altă situație
- 60 de orașe cu situații diferite în funcție de așezare

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium II 233MHz
- Memorie: 32MB
- Video: 4MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

MI-E TARE GREU SĂ EXPLIC DE CE, poate pentru că soarele din Caraibe mă bătuse prea mult în cap, ori din simplul motiv că nu mai avusesem șansa să fac asta în nici un alt joc, nu mai știu nici eu, cert este că am făcut-o. M-am însurat. Și nu cu oricine ci cu răpitoarea fiică a guvernatorului din Belize. Tot veni vorba de răpit, draga mea soție m-a adus în pragul exasperării, a fost furată de pirați de trei ori până acum și tot nu s-a învățat să nu mai intre în vorbă cu străinii. Căsătoria într-adevăr schimbă oamenii, pe mine m-a transformat dintr-un negustor pașnic într-un neobosit vânător de pirați, pregătit acum să se implice și în războiul cu englezii de dragul patriei și al prăzilor bogate. Motivul pentru care la început am preferat să nu mă implic în nici un conflict este simplitatea totală a bătăliilor. O înclăstare epopeică în versiunea Port Royale înseamnă o duzină de nave așezate pe o parcelă de ocean la fel de plată și goală ca o farfurie somaleză, învârtindu-se neîncetat una în jurul celeilalte și împărțind frățește lovituri de tun, până când cele mai slabe cedează. Dacă reușesc să fugă la timp

scapă destul de ieftin, dacă nu, pot fi capturate sau scufundate. Ce incitant! Acum pot să ascult cotele apelor Dunării fără să adorm...

Renunțând la controlul manual al bătăliilor mai puțin importante nu pierdeți mare lucru și vă puteți bucura de un joc altfel excelent, cu un grad de libertate și un univers dinamic pe care nu le mai găsiți nicăieri altundeva. În Port Royale nu ești un zeu. Nu ești nici un rege sau măcar un general, la început abia dacă te poți numi căpitan. Ești unul dintre numeroșii oameni care încearcă să-și găsească norocul în ceea ce în secolul XVII se numea Lumea Nouă, la concurență cu mulți alții care fac și ei ce consideră de cuviință pentru a-și atinge scopurile.

Comerțul nu este o simplă poveste de dus un lucru din punctul A în punctul B, variația cererii și a ofertei complică mult situația, dar nu este nici singura ocupație posibilă. Poți să te ocupi și de producția bunurilor, să le faci zile negre celorlalți jefuindu-le convoaiele, sau să-i ajuți îndeplinind misiunile pe care ți le dau. Se găsește întotdeauna ceva de făcut pentru un om întreprinzător, fie că

este vorba despre o aventură romantică în căutarea unei comori sau de un banal transport de pâine spre un oraș afectat de foamete. Cu atâtea posibilități apărând în fiecare clipă, Port Royale nu este un joc pe care îl poți juca timp de cinci minute, ci genul care te ține ocupat zile în șir, purtat înainte de iluzia că nu mai faci decât o misiune și apoi te oprești.

Bogdan Bridinel

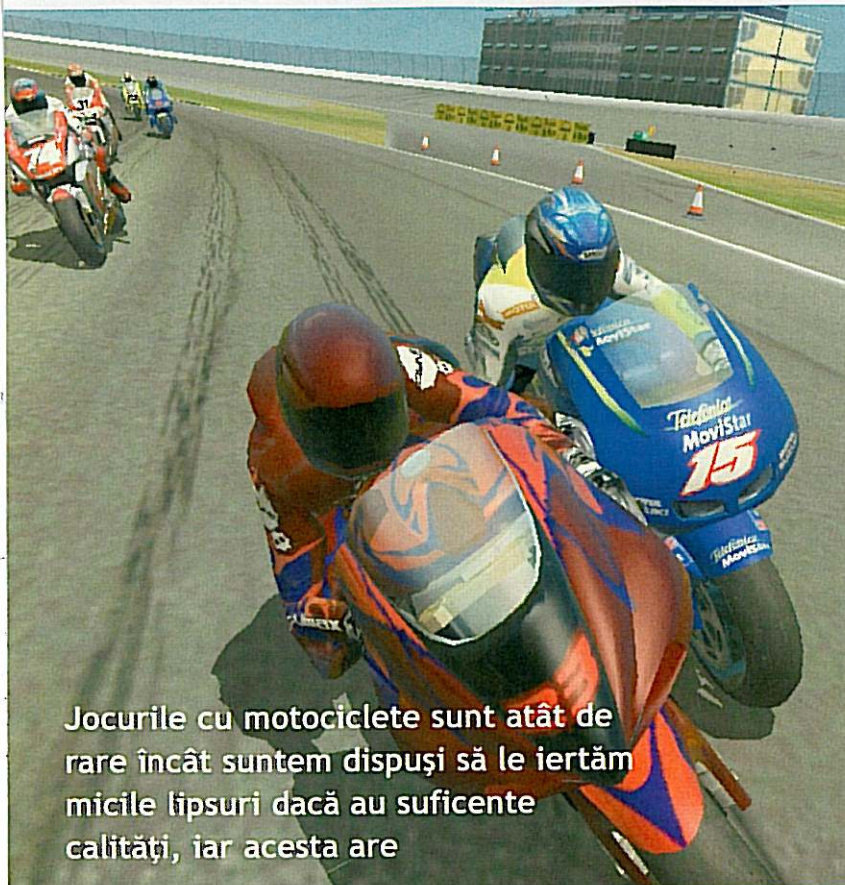
EVALUARE GENERALA

- univers dinamic care nu se învârtă în jurul jucătorului
- libertate foarte mare
- unele părți sunt prea simplificate, mai ales cea de luptă

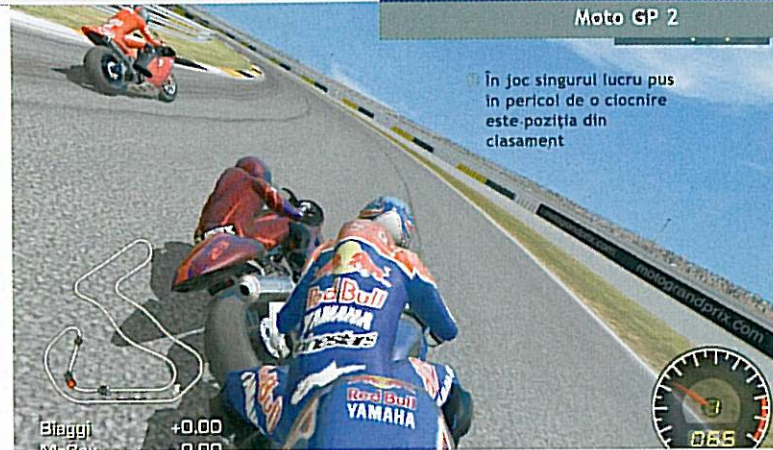
VERDICT XTREMP

RTS captivant și unic în felul său **8**

În joc singurul lucru pus în pericol de o ciocnire este poziția din clasament



Jocurile cu motociclete sunt atât de rare încât suntem dispuși să le iertăm micile lipsuri dacă au suficiente calități, iar acesta are



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: CLIMAX • PUBLISHER: THQ • DISTRIBUITOR: N/A • WWW: WWW.THQ.COM

MOTO GP 2

RACING

"Te lasă să faci mult mai multe lucruri decât să schimbi direcția de mers și viteza".

Cel mai periculos campionat de viteză într-o variantă inofensivă

INTERACIUNE

- 20 de piloți și 16 trasee împrumutate din competiția reală, alături de cele mai puternice motocicletele care există
- 6 moduri de joc în single player, inclusiv unul în care scopul principal este de a efectua diverse cascadorii

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium II 450MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 16MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 16
- LAN: 16
- MODEM: 0

ÎN ÎNCERCAREA LOR DE A IMITA CELE mai recente succese și de a urma tendințele pieței, majoritatea producătorilor de jocuri par să fie mult mai înclinați să ne scufunde într-o mare de clone de Diablo pe care nu le cumpără nimeni sau FPS-uri realiste care nu pot concura cu greii genului, decât să acopere nișele care nu au mai văzut un joc de o groază de timp. Sunt destul de convins că un beat'em'up pe PC ar avea un succes enorm, chiar dacă ar fi doar mediocru. La un moment dat tot te saturi de Virtua Fighter 2, nu?

Jocuri cu motociclete apar ceva mai des, dar și așa, cea mai recentă apariție semnificativă este Moto Racer 3, vechi de mai bine de un an. Tot cu aproape un an în urmă a fost lansat și primul Moto GP, dar a fost aproape ignorat din cauză că era disponibil în doar câteva țări și așea eticheta de portare de pe consola. După o secetă atât de lungă cel de-al doilea este mult mai greu de trecut cu vederea și acesta este un lucru bun, pentru că Moto GP 2 este un joc excelent, în ciuda inferiorității versiunii de PC față de cea de consolă.

Diferența este dată de un factor subtil care a influențat și concepția lui

Splinter Cell pentru PC de exemplu, controllerul de consolă percepe intensitatea apăsării și permite astfel un control mai fin al accelerației, destul de util într-un joc în care viteza medie de deplasare se apropie de 200 km/h. În afară de acest amănunt totuși, schema de control neconvențională te lasă să faci mult mai multe lucruri decât să schimbi direcția de mers și viteza. Modificând poziția pilotului sau folosind frânela diferențiată pentru roata din față și cea din spate puteți realiza câteva cascadorii spectaculoase, cărora le este dedicată o întreagă secțiune. Numai nu vă așteptați să reușiți din prima, aveți în față singurul joc din universul cunoscut în care este mai ușor să câștigi campionatul decât să treci de prima misiune de antrenament. Dacă acesta nu ar fi fost opțional probabil că Moto GP 2 ar fi devenit un dispozitiv anti-radar foarte popular, chit că agățatul unui CD de oglinda retrovizoare nu mai este la modă și deja aproape toată lumea știe că nu ajută la nimic.

Dintre toate calitățile sale (și nici grafica nu merită trecută cu vederea), cel mai mare impact îl are dozarea

savantă: în timpul curselor obișnuite cele patru taste direcționale sunt suficiente, dar frecvența cu care trebuie făcute ajustări te ține mereu în priză, iar concurenții de pe gradele mici de dificultate abordează pedala cu o timiditate care ajută începătorii să nu se simtă prea frustrați. Moto GP 2 este atât de jucabil încât merită atenția tuturor, nu numai a fanilor genului.

Bogdan Bridinel

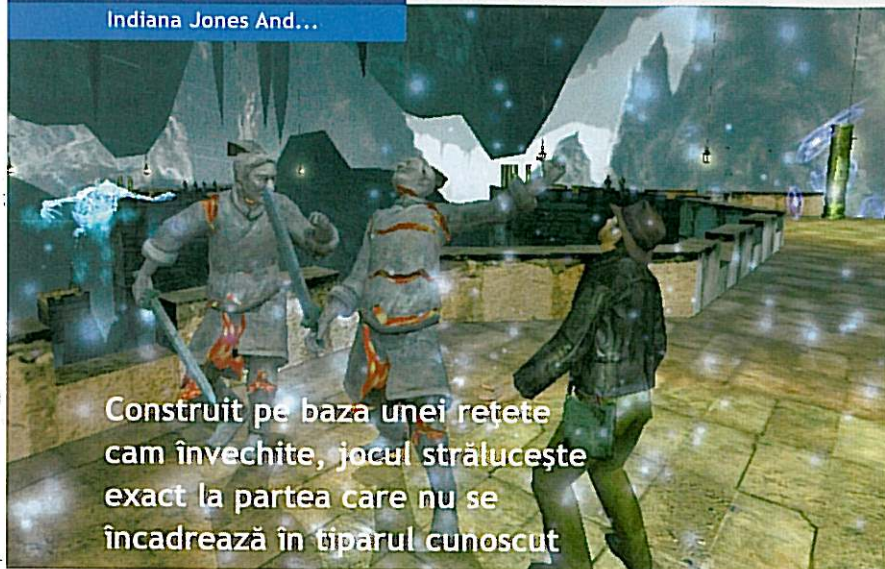
EVALUAREGENERALA

- grafică ce nu trădează proveniența din lumea consolelor
- fizică realistă dar nu intimidantă
- grade de dificultate excelente dozate
- mod de control imperfect

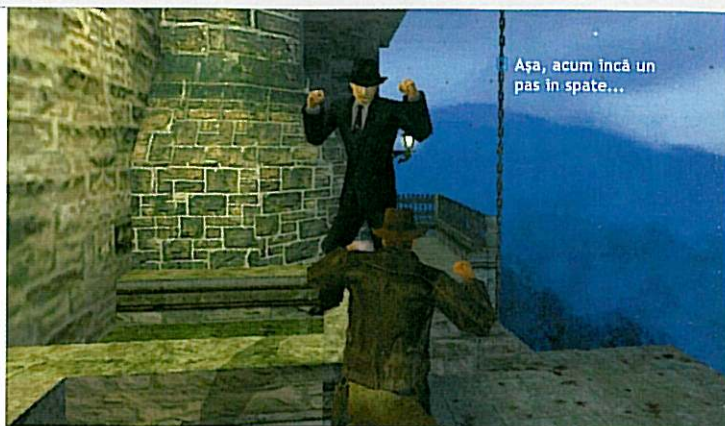
VERDICTXTREMP

Concurează singur, dar câștigă pe merit

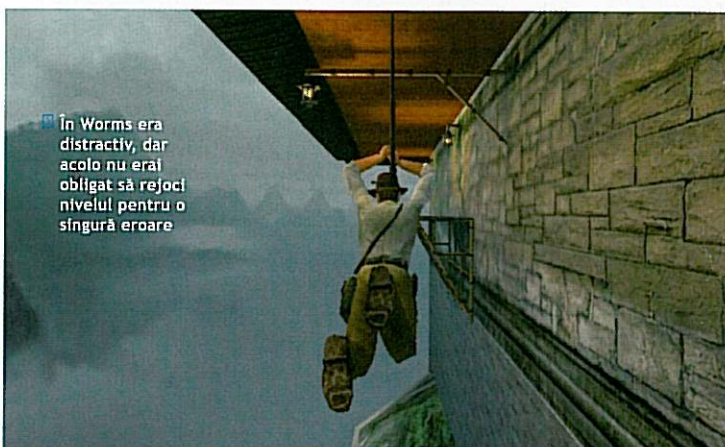
9



Construit pe baza unei rețete cam învechite, jocul strălucește exact la partea care nu se încadrează în tiparul cunoscut



Așa, acum încă un pas în spate...



În Worms era distractiv, dar acolo nu erai obligat să rejoci nivelul pentru o singură eroare

PREȚ: 38€ • PRODUCĂTOR: THE COLLECTIVE • PUBLISHER: ACTIVISION • DISTRIBUTOR: MONOSIT • WEB: WWW.LUCASARTS.COM

ACȚIUNE

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Tomb Raider revizitat. Re-revizitat.

INTERACȚIUNE

- 10 locații exotice, printre care Ceylon, Istanbul și Hong Kong, fiecare împărțită la rândul ei în mai multe sub-sectiuni
- o mulțime de arme, de la clasicul bici al lui Indiana Jones la unele improvizate din obiectele de decor, ca găturile de la sticle sparte
- secvențe de luptă corp la corp bine realizate, cu suficiente combinații la dispoziție

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 733MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

Ideea unor lupte cu pumnii în multiplayer chiar ne-ar fi surâs, dar producătorii nu au introdus nici un fel de opțiune de multiplayer.

FARMECUL LUI INDIANA JONES NU ESTE deloc greu de înțeles. El este un tocilar cu tupeu, un arheolog renumit și un bătaș redutabil care explorează întreaga lume dezlegând mistere vechi de mii de ani, de jucând planuri diabolice și cucerind simpatice personaje feminine. Acest farmec a dat succesul filmelor și, într-o formă puțin modificată, succesul seriei Tomb Raider. Numai de jocurile cu Indiana Jones nu prea a reușit să se lipească, toate eforturile în această direcție având rezultate foarte ușor de uitat. Iar despre Indiana Jones and the Emperor's Tomb nu se poate spune că face prea multe pentru a schimba această stare de fapt, singurul său element nou nereușind să compenseze lipsa de interes a celor pe care le-am mai văzut de o mie de ori până acum.

Încă de la tutorialul foarte lung, care se întinde pe întregul parcurs al unuia dintre cele zece niveluri, este limpede faptul că jocul a fost construit pe o rețetă foarte strictă, alternând porțiunile în care trebuie să sari de pe o platformă suspendată pe alta sau să te strecuri printre țepușe ce ies din pământ cu cele în care trebuie să împarți pumni în stânga și în dreapta. Nu lipsesc nici manetele,

capcanele, inamicii care nu pot fi învinși decât în mod indirect și nici alte situații absolut clasice, ca cea în care ești luat prizonier și ți se iau toate armele.

Lipsa de originalitate nu deranjează atât de mult cât o fac desuetitudinea conceptelor folosite și linearitatea totală a acțiunii. Nu-mi mai amintesc dacă săriturile, capcanele și toate celelalte au fost vreodată distractive, dar acum cu siguranță nu sunt decât intreruperi iritante între secvențele de luptă, tentative eșuate de a face acțiunea mai variată și surse de frustrare atunci când te obligă să reiei un întreg nivel în urma unei mișcări greșite. În tradiția nemuritoare a jocurilor gândite în primul rând pentru console nu se poate salva oricând, dar, grație dimensiunii acceptabile a secțiunilor în care sunt împărțite nivelurile, se poate trece ușor peste asta. Mai greu este să treci peste camera la persoana a treia ce trebuie mereu poziționată cu mouse-ul și imprecizia în mișcări dată de lipsa pasului lateral.

Partea care face experiența Indiana Jones mai plăcută este cea de luptă, surprinzător de bine realizată. Prea multe titluri ce se pretind a fi de acțiune ignoră

complet ideea de combo și este o bucurie să vezi unul în care aceasta este implementată bine. Adversarii sunt cam inceți la minte uneori, dar sunt suficient de inteligenți încât să ridice armele căzute pe jos, să bazeze lovirurile simple și în general să facă tot posibilul să nu fie prăzi ușoare. Ar fi o exagerare să spunem că este suficient pentru a face jocul să merite, dar îl salvează de la un eșec total.

Bogdan Bridinel

EVALUAREGENERALA

- lupta cu pumnii este într-adevăr interesantă
- controlul de consolă nu ne va plăcea niciodată
- liniaritatea acțiunii nu lasă nici un pic de loc pentru explorare
- povestea este banală și subdezvoltată

VERDICTXTREMP

La fel de neinspirat ca filmul Tomb Raider

7



Hasta la vista, baby soldier



Apărută de ceva vreme pe PlayStation2, continuarea de la Red Faction își face apariția mai mult sau mai puțin glorios și pe PC



Jocul nu vă va pune mari probleme nici pe niveluri mai ridicate de dificultate



Controlul unui robot gigant este o variație a acțiunii pe care unii o vor aprecia

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: VOLITION • PUBLISHER: THQ • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: HTTP://WWW.REDFACTION2.COM

RED FACTION 2

FPS

"Acțiunea propriu-zisă este la fel de distructivă și lipsită de stres intelectual ca și cea din Serious Sam".

Lipsit de substanță, dar plin de acțiune.

INTERACIUNE

- 14 arme, unele cu mod secundar de foc, altele utilizabile în mod dual
- 4 vehicule implicate în joc
- 44 de niveluri
- mai multe finaluri diferite

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 16MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: -

Lipsa multiplayer-ului este un minus considerabil.

RED FACTION 2 M-A SURPRINS PLĂCUT în ciuda prejudecăților pe care le aveam la adresa lui. Sau poate tocmai datorită prejudecăților respective, care nu îi erau foarte favorabile. Continuare a shooterului creat de aceeași firmă în 2001, Red Faction 2 nu se mai petrece pe Marte (cel puțin nu în mod explicit) și ia mai curând o tentă de "armata roșie", jucătorul luptând alături de alți cinci soldați îmbunătățiți nanotehnologic împotriva unui dictator pe nume Victor Sopot, într-o țară care prea seamănă cu fosta Uniune Sovietică din multe puncte de vedere.

Din moment ce primul joc din serie nu m-a impresionat foarte mult, nu mă așteptam la mare lucru din partea unei continuări. Și chiar dacă am fost surprins plăcut, asta nu înseamnă că Red Faction 2 este un joc bun. Grafica nu depășește cu mult nivelul de acum trei ani, singurul lucru care a fost îmbunătățit fiind tehnologia Geo-Mod (partea de distrugere interactivă a mediului). În rest, texturi de rezoluție mică și destul de șterse, dar la ce te poți aștepta de la un joc portat de pe PlayStation2? Măcar animațiile sunt majoritatea destul de bune iar exploziile sunt suficiente spectaculoase încât să

treceți cu vederea neajunsurile în domeniul grafic.

Acțiunea propriu-zisă merge pe principiul "mulți, da' proști" și este la fel de distructivă și lipsită de stres intelectual ca și cea din Serious Sam. Ba chiar și mai și dacă luăm în considerare tehnologia Geo-Mod care permite distrugerii masive ale mediului înconjurător. Nu vă așteptați la puzzle-uri complexe, identificarea peretelui care trebuie distrus pentru a vă continua drumul fiind adesea cel mai intens efort de gândire pe care îl veți efectua.

Red Faction 2 "strălucește" la capitolul oportunități irosite. Aveți o echipă de șase oameni, din care puteți juca doar cu unul singur: Alias, demolition expert. Un gameplay tactic, gen Project Eden, în care să folosiți capacitățile specifice ale fiecărui coechipier ar fi fost mult mai atractiv. Sau dacă nu, m-aș fi mulțumit și cu posibilitatea de a juca măcar o misiune cu fiecare din NPC-uri. Mai ales cu individul cu camuflaj optic, specializată în infiltrări și omorâți pe furiș.

Iar cel mai mare minus, de departe, este lipsa modului multiplayer, care face ca rejucabilitatea acestui titlu să fie

egală cu zero. Drept insuficientă consolare vi se oferă un botmatch care scoate în evidență Al-ul mediocru al inamicilor, lucru mai greu de remarcat în timpul acțiunii din campania single player. Pentru a îndulci puțin pilula, pot spune că pentru cele 5 ore de joc pe care le oferă, Red Faction 2 este variat și interesant. Implementarea vehiculelor este laudabilă, chiar dacă în două dintre cele patru nu sunteți decât mitralior în timp ce deplasarea este controlată de joc.

Adrian Dorobăț

EVALUAREGENERALA

- acțiune variată
- aspectul grafic al nivelurilor
- poveste egală cu zero
- nu are multiplayer

VERDICTXTREMP

Foarte arcade, dar mai atractiv decât originalul

6

Toca Race Driver



Un joc de mașini ca oricare altul din multe puncte de vedere, dar individualizat de prezența unei povești în single-player



Accentul britanic al actorilor și personalitatea nesuferită a lui Ryan dau savoare dialogurilor



Alegerea cauciucurilor potrivite pentru condițiile atmosferice este mai importantă decât pare la prima vedere



PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: CODEMASTERS • PUBLISHER: CODEMASTERS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.CODEMASTERS.COM

TOCA RACE DRIVER

RACING

"Între Colin McRae și Need for Speed din punct de vedere al realismului".

Simulator de curse cu telenovelă atașată

INTERACȚIUNE

- 42 mașini reale, de la Mini Cooper la Mercedes CLK și Koenig C62
- 38 circuite pe 4 continente, incluzând binecunoscutele circuite de Formula 1 cum este cel de la Monza, dar și numeroase altele
- 13 campionate de pe întreg globul, printre care DTM din Germania și V8 Supercars din Australia

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 700MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 4
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

Posibilitatea de a juca în mai mulți pe un singur PC este un bonus pe care l-am apreciat foarte mult pentru că lipsește din prea multe jocuri cu mașini din ultima vreme. Jucatul în patru este aproape imposibil doar cu tastatura la dispoziție și oricum spațiul de ecran pe care îl are fiecare jucător este prea mic, dar în doi nu apare nici o problemă.

GENUL DE JOCURI CEL MAI LIMITAT DIN punct de vedere al posibilităților de a inova este fără îndoială cel al jocurilor cu mașini. Pe parcursul timpului titluri ca Destruction Derby sau Carmaggedon au reușit să se îndepărteze destul de mult de la rețeta clasică, de fapt atât de mult încât devine discutabil dacă se încadrează cu adevărat în acest gen. Toca Race Driver încearcă să facă un compromis între așteptările publicului său țintă și necesitatea de a aduce ceva nou în afară de grafică, dar cu un rezultat destul de discutabil.

INTRIGA

Marea idee este aceea de a construi jocul în jurul unei povești ce ne pune în pielea unui tânăr pilot care încearcă să supraviețuiască propriei personalități, deloc fermecătoare, și a clișeele din care este compusă tumultoasa lui viață. Pentru că, vedeți, Ryan McKane nu numai că și-a văzut tatăl murind pe circuit după ce un pilot fără scrupule i-a ciocnit mașina chiar la finalul unei curse, dar trebuie să trăiască și în umbra unui frate mai mare recunoscut deja ca fiind un pilot valoros. Și asta doar pentru început, pentru că mai târziu

scenariul nemilos îl va obliga pe eroul nostru să se îndrăgostească de fiica șefului unei echipe de curse și să înfrunte un adversar misterios care nu este nimeni altul decât... Nu pot să vă stric surpriza, așa că o să vă spun doar atât: nu este deloc o surpriză.

Apariția secvențelor cinematice reușește să mai alunge din monotonia curselor, iar personalitatea lui Ryan, așa nesuferit cum este el, dă oarecare sare și piper dialogurilor mai ales că el nu este un antipatic obișnuit, agitat și cu gura mare ci un tip flegmatic, genul care îți trânteste un pumn în față și apoi te întrebă de ce te strâmbi. Deci în esență ideea funcționează, dar previzibilitatea poveștii copiată dintr-o mie de filme despre piloți de curse, ce oricum se copiază și ele unele pe altele, îi cam strică efectul.

JOCUL

Ținând cont că rămâne partea cea mai importantă și este și cea mai bine realizată, jocul efectiv ar fi meritat poate o descriere mai pe larg, dar el nu reprezintă nici o surpriză și are o singură calitate ce trebuie neapărat menționată, anume senzația demențială de viteză dată de unul din modurile de vedere din

interiorul mașinii, din fericire chiar cel mai bun. Și desfășurarea modului carieră este interesantă, cu oferte multiple apărând după fiecare campionat încheiat.

Fizica mașinilor are părți bune, ca faptul că acestea sunt distructibile, și părți mai neplăcute, ca frâna de mână prea puternică, plasându-se undeva între Colin McRae și Need for Speed din punct de vedere al realismului. Situația AI-ului, nici prea natural nici prea robotic, descrie perfect întreg jocul - bun dar fără a excela.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- modul carieră este bine conceput
- senzația de viteză foarte reușită
- multiplayer pe un singur calculator
- povestea searbădă putea la fel de bine lipsi

VERDICT XTREMP

O experiență plăcută, nu neapărat una obligatorie

8

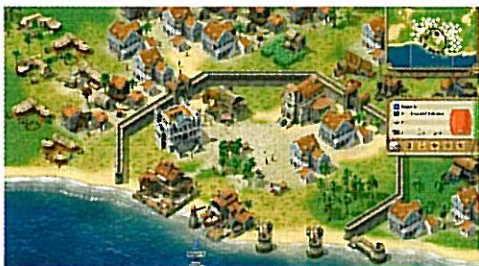
VREI SĂ APARĂ ÎN REVISTĂ ȘI ARTICOLUL TĂU? TRIMITE-L ATUNCI LA ADRESA CITITORI@XTREMP.C.RO. MAXIM 300 DE CUVINTE!

CUVANTUL CITITORILOR

PRODUCĂTOR: ASCARON

STRATEGIE

PORT ROYALE



PORT ROYALE ESTE CEL MAI NOU „VLĂSTAR” AL firmei Ascaron, cunoscută mai ales pentru strategiile economice Patrician 1 & 2. Încă de la început veți fi uimiți de grafica jocului, care, deși 2D, este extraordinară, iar atenția pentru detaliu este de-a dreptul “bolnavă”: de la valurile apei până la arhitectura clădirilor și frunzele care se leagănă în bătaia vântului, totul este redat cu exactitate, iar sentimentul de imersiune este total. Acțiunea are loc în perioada marilor colonizări și a imperialismului european, iar libertatea de alegere este foarte mare. Vreți să deveniți cel mai notoriu pirat din Caraibe? Cumpărați o navă, îndesați-o cu tunuri și cotropiți tot ce vă stă în cale. Ați dat de fundul sacului și nu știți cum să ieșiți din datorii? Puneți-vă în slujba uneia dintre marile puteri care sunt prezente în joc și reprezentați-le cât mai bine interesele. Sau poate doriți să dețineți monopolul asupra comerțului din arhipelag și să deveniți cel mai faimos comerciant. Orice este posibil, iar alegerea e doar a voastră. În orașe puteți să construiți depozite, manufacturi, plantații de tutun și multe altele, pentru a produce materiile prime și produsele de care aveți nevoie. Sistemul economic este dinamic, cererea/oferta orașelor schimbându-se în permanență, obligându-vă să vă adaptați la situații noi. Partea de luptă este bine redată, iar componenta multiplayer este și ea prezentă. Astfel, Port Royale este o strategie economică care nu trebuie ratată de nici un fan al genului, fiind recomandat și pentru cei neinițiați.

Autor: Vlad Roșca

VERDICT

9

PRODUCĂTOR: COMPUTER ARTWORKS

ACTIONE

THE THING



ÎNTR-UN SURVIVAL-HORROR REȚETA E CLARĂ: SE ia una bucată nefericit (a se citi erou), se aruncă într-un mediu izolat (navă spațială, casă plină de “nemorți”, avanpost în Antarctica etc.) în care trebuie să supraviețuiască, se adaugă monștrii după gust și avem un “generator de frică instant” TM. The Thing își propune să se îndepărteze oarecum de la această rețetă, dar nu cu mult! Acolo unde se termină filmul, începe jocul. Astfel, dacă backstory-ul jocului este chiar filmul, povestea “din joc” (continuare a evenimentelor din film, conform producătorilor) e Half Life.

Gameplay: Half-Life. Oarecum. Producătorii au implementat sistemul trust-fear care ‘funcționește’ cam ca în film. Cu toate acestea nu vă așteptați la o îndepărtare prea mare de stilul HL. Totuși, sistemul ăsta e plin de surprize. Care, cine, cum? Păi să vedeți. Strike 1: pe la început un medic se transformă în cârcăic sub ochii mei (HL anyone?). Strike 2: unul dintre însoțitorii, probabil mai sensibil la sângele împrăștiat pe pereți, se decide să-mi arate ce a mâncat la prânz. Nimeni nu i-a cerut s-o facă... Strike 3: unul dintre cei doi coechipieri se transformă în bau-bau. Celălalt panichează și începe să tragă în tot ce mișcă (da, și eu mișcam). După ce omoară monstrul, decide că lumea cealaltă e mai bună și se împușcă... Ce poți să mai spui???

A, să nu uit. În joc sunt câțiva (4 parcă) boși de nivel. Pentru a-i trimite la Sarsailă trebuie să-ți folosești nu numai armele din dotare ci și creierul proprietate personală. Cât despre sistemul de salvare... este bazat pe înregistrări la magnetofon!!

La final pun pariu că vă așteptați să spun că The Thing e o clonă de HL. Ei bine nu am să...Ooops, ce-am zis! De fapt adevărul e că e un joc bun. Nu te chinie mult, și nu-ți lasă gust amar la sfârșit. Tocmai bun pentru sesiune!

Autor: Puiu Cernea Mihai

VERDICT

8.5

PRODUCĂTOR: NOVALOGIC

ACTIONE

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN



O privire obiectivă dar nu lipsită de umor asupra celui mai nou joc Delta Force îl aduce lui Cristian un Mortal Combat 4.

BUN, DINAMIC ȘI ATRACTIV.

Nu prea ai timp să admiri peisajul. Mulți somalezii și buni și răi, ăia buni invariabil dau cu pietre în tine și te trimit acasă (așa cum s-a întâmplat și în realitate) mai că îți vine să-i împuști și pe ei. Mai ales babele... că oricum cam toți au fuste și șlapi. Dar nu poți să te penalizează comandantul de nu te vezi. Parcă ar avea ochi și la spate. Al-ul inamic... ca de obicei: de la agonie la extaz. Ori fug și se ascund ori stau cu fața la perete și dorm. O fi de foame (de, sunt somalezii), or fi pedepsiți de băbăția în șlapi... nu știu, n-am timp să întreb. Lunetiștii sunt diabolici, parcă au lunete în loc de ochi, pe când luneta de la PM-ul american seamănă mai mult cu o lupă de insectar. Cât despre coechipieri... ferțiți-vă de colțuri, doar dacă vreți să terminați misiunea singuri și să-i protejați de inamici.

Interioarele sunt mai drăguțe și mai dotate cu mobilă ca la versiunile anterioare, cu toate că sunt în Somalia. Ce mai, simți că ești într-o zonă de conflict, în miezul evenimentului. Dar... pentru că întotdeauna există și un dar, începând cu DF3, când s-a renunțat la voxeli și s-a trecut la un engine poligonal a dispărut iarba și tactica aia de furișare prin natură care făcea deliciul jocului. Erau misiuni întregi în care nu mă apropiam de obiectiv la mai puțin de jumătate de kilometru și radeam tot ce mișca cu luneta din dotare. Nici nu știu cum arăta conacul ăla întărit al contrabandiștilor. Niciodată nu l-am admirat altfel decât prin lunetă, de pe vârful dealului din dreapta. Bine, bine arătau dealurile ca niște castroane cu orez și iarba ca algele de mare sau ca părul simpaticului ăla de la Fotbal la MAX, dar feelingul e totul, nu? Acum o cam dai pe Rambo-reală, deși trebuie să fii atent că o încasezi repede, dar s-a pierdut feelingul ăla de sniper care mă făcea să joc DF1 și 2 de pe toate dealurile și unghiurile posibile. În concluzie, e bun, mult mai bun decât Task Force Dagger.

Autor: Pană Cristian

VERDICT

9

MATRICEA SUPRAINCARCATA

SAU CUM AR FI ARĂTAT "MATRIX RELOADED" CU ACȚIUNEA ÎN ROMÂNIA

Toma Ametescu simți o senzație ciudată. Dacă ar fi pus cineva să o descrie, ar fi spus că era ca și cum l-ar fi gădilat cineva pe pancreas. Senzația se transformă într-o apăsare stânjenitoare pe vezică, apoi dispăru la fel de subit cum apăruse.

Transpirat și sufocat de căldură, Toma dădu vina pe hipertensiune.

Sergiu Plătică, poreclit de prieteni NeoGeo, datorită pasiunii lui din copilărie pentru jocurile video, coborî din autobuzul 335 cu numărul B-63-ONE în fața Spitalului de Urgență. Alături de el se găsea Mbuane Thcealunga, student prin schimb cultural din Congo și boxer categoria grea la Dinamo, în timpul liber.

- Tot nu înțeleg de ce îți irosești talentele unice pe pungășii mărunte, i se adresă acesta din urmă lui Neo. E mai importantă o sută de mii de lei decât viitorul Zionului?

- Trei sute de mii, te rog frumos, spuse Neo, scotocind prin portofelul pe care i-l furase tipului din mașină.

Mbuane strâmbă din nas.

- Ca să nu mai spun că vârătul mâinilor nespălate prin corpul oamenilor mi se pare grețos. Iar ce i-ai făcut fetei aleia....ar trebui să îți fie rușine.

- Da, da...o să stau la colț cinci minute, zâmbi Neo. Extrase bancnotele din portofel după care îl aruncă în primul coș de gunoi.

Era cald de țî se scufundau picioarele în asfalt. Cei doi o luară la pas pe trotuar până în părculețul din spatele restaurantului Perla, unde se așezară pe o bancă. În spatele lor, doi pensionari jucau șah sub umbra firavă oferită de un acoperiș de tablă.

- Și ce spuneai că facem aici?

- Așteptăm Oracolul, zise calm Neo.

- Ai înnebunit? tresări Mbuane. Nu vorbi așa de tare. Oricine poate fi un spion.

- Ha! Un pion! chicoti unul dintre moșnegi în spatele lor.

- Nebun ești tu, îi ținu celălalt isonul.

- Nu e nici un Agent prin zonă, spuse împerturbabil Neo. Nu te ambala că nu te car acasă.

Mbuane era supranumit și Orfeu, pentru că avea tendința să adoarmă buștean atunci când era foarte stresat, situația care din punct de vedere medical purta numele de "narcolepsie". Firește, el nu era familiar cu termenul, încercarea de a rosti cuvinte de peste 10 litere dovedindu-se un efort prea intens pentru intelectul său și provocând adesea susnumitele simptome.

O țigancă zbârcită se apropie târâș grăpiș de ei dinspre stradă și horcăi ceva care la o analiză atentă suna cam așa:

- Hai să-ț' gâcesc în palmă, băiatule!

- Caută-mă mai încolo, vezi dacă mă găsești, îi

făcu semn Neo.

- Bomboane agricole, vreți?

- Neah, se strâmbă Neo.

- Poale-n brâu?

- ...

- Plăcintă, adică, continuă țiganca, dându-le prilejul să răsufle ușurați.

- N-ai treabă femeie? se răsti Neo. Că noi avem.

- Nici bomboane cubaneze nu vreți?

Neo tresări.

- De unde știi că îmi plac bomboanele cubaneze?

- Pentru că sunt Oracolul, zâmbi știrb și galben țiganca.

Mai de voie, mai de nevoie, cei doi îi făcură loc pe bancă.

- Presupun că în cazul ăsta știi și de ce suntem aici, nu? o cercetă din privire Neo.

- Vreți să găsiți Sursa. Matricele pentru dolarii falși care nu pot fi descoperiți.

Neo și Orfeu se priviră cu subînțeleș peste capul țigancii.

- Sursa este într-o clădire foarte bine păzită, în care este aproape imposibil să intrai. Singura șansă este să-l găsiți pe Făuritorul de Chei. El poate să vă facă o cheie pentru ușa de serviciu, pe unde puteți intra sub protecția nopții.

- Și unde-l găsim pe acest "Făuritor de Chei"? o întrebă Neo.

- Este ținut prizonier de un bulibaș din Tei, pe care îl cheamă Ghiță Merovingian. S-ar putea să îl convingeți să vi-l cedeze, dar mă îndoiesc că o va face de bună voie.

- Ne descurcăm noi, își trozni amenințător degetele Orfeu.

Clinchetul pieselor de șah le atrase atenția. În spatele lor, unul dintre moșnegii de la masă începuse să se schimonosească la față și lovind bezmetic cu mâinile răsturnase piesele de pe masă.

- Să fugim! Vin agenții! strigă Orfeu.

- Stai liniștit, nu e posedare, e atac cerebral, de la căldură, îl calmă Neo, după ce aruncă o privire în matrice.

Țiganca deja dispăruse.

- Să mergem în Tei, să-l recuperăm pe Făuritorul de Chei, făcu versuri la minut Neo.

Lupta fusese dificilă, dar majoritatea inamicilor erau eliminați. Mbuane făcuse rost de o sabie de ninja de la unul din bodyguard-zii căzuți și acum încerca să pună în scenă un natură moartă stil shish-kebab, cu mult sânge în loc de ketchup.

- Hoharea șioșarea pe calavea! înjură Ghiță Merovingian, într-o țigănească aproximativă. O să trimit Gemenii după voi.

Neo îl privi disprețuitor, cu un braț ținut protector pe umerii Făuritorului de Chei (pe care, incidental, îl chema Fărămită Lambru) - Asta peste 7 ani, când o să iasă de la Jilava, nu?

Acestea fiind spuse, îi făcu semn lui Orfeu să îl urmeze și se îndreptă către stradă.

- Trebuie să facem rost de o mașină, spuse Neo. Vor fi pe urmele noastre destul de curând.

- Dorința ta îmi e poruncă, rânji Orfeu și se plantă în stradă, tocmai în calea unui Tico roșu.

Apropiindu-se de portiera șoferului, Mbuane văzu cu satisfacție că era o tânără la vreo 20 de ani.

- N-am nevoie de o mașină, așa că vă vom rechiziționa vehiculul, îi zâmbi el grațios.

- Jet, spuse tipa și își însoți vorbele cu jumătate din conținutul unui spray paralizant. Orfeu îl primi în plină figură și adormi în timp ce își răcnea zbcuciumat plămâni sub mașină.

Profitând de ocazie, Neo năvăli în Tico și o amenință pe tânără cu un pistol.

- Dă-i drumul!

Și pentru că figura ei i se părea cunoscută, o întrebă:

- Nu te știu de unde?

Tipa replică ceva cu "gâți" și "mame", dar Neo deja își amintise.

- N-am dansat amândoi atunci în "Trinity"? Oana te cheamă, nu?

Răspunsul nu apucă să mai vină, pentru că un glonte făcu țândări parbrizul din spate.

- La stânga! răcni Neo. Dreapta și după aia înainte....eee...

Mașina năvăli în Ștefan cel Mare și se încadră perfect într-un șir interminabil de mașini care se coceau la soare.

- Hmm, bună stradă v-ați ales, conașilor, spuse Făuritorul de Chei. Aici ne vom găsi sfârșitul.

Trei mașini negre dădură colțul cu scârțâit de frâne și o nouă rafală de gloanțe împoșcă tabla mașinii.

- Nu, spuse pe un ton hotărât Neo.

Apoi se concentră adânc și mașina alunecă prin asfalt direct în tunelul de metrou de dedesubt.

Articulațiile gemură prelung și restul geamurilor se făcură țândări. Un curent de aer răcoros se făcu simțit și o dată cu el veni și un scârțâit sinistru:

- Ce se aude? întrebă Făuritorul de Chei

- Sunetul inevitabilității?! țipă isteric Oana.

- Accelerează! strigă și Neo. Către Piața Victoriei, cu curaj.

Mașina se năpusti înainte, dar după colț luminița de la capătul tunelului se dovedi a fi o pereche de faruri care precedau o ramă de metrou foarte rapidă. Celor din mașină li se derulă viața prin fața ochilor.

Undeva acolo era vorba de o revoluție și de teroriști care trăgeau în oameni și de trecerea de la o epocă de tristă amintire la una pur și simplu tristă. Dar asta este altă poveste care va fi povestită altă dată. Cândva prin noiembrie, o dată cu lansarea Matrix Revolutions.

WWW.XTREMP.C.RO

FII CONECTAT

FII INFORMAT

FII CONECTAT

FII INFORMAT

- HARDWARE
- JOCURI
- DOWNLOAD
- FORUM

SITE-UL 

-DOWNLOAD

-FORUM

SITE-UL 

Just listen to this!



Altec Lansing 251

- 60 Wați Putere RMS (4x7 W/Satelit față; 7 W/Centru; 25 W/Subwoofer)
- 90 Wați Putere Maximă
- 2 moduri de audiere (Surround 5.1; 2/4 Canale)
- Controller încorporat (funcții: volum master, bass, treble, mod audiere)
- Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (5.25")
- Jack pentru căști
- Sateliți ecranati magnetic



Altec Lansing 321

- 32 Wați Putere RMS (2x7.5 W/Satelit; 17 W/Subwoofer)
- 65 Wați Putere Maximă
- Subwoofer din lemn cu un difuzor (6.5")
- Jack pentru căști
- Controller încorporat (funcții: volum, bass, treble)
- Sateliți ecranati magnetic



Altec Lansing 221

- 20 Wați Putere RMS (2x5 W/Satelit; 10 W/Subwoofer)
- 50 Wați Putere Maximă
- Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (4")
- Jack pentru căști
- Controller încorporat (funcții: volum, bass, treble)
- Sateliți ecranati magnetic



Altec Lansing 220

- 10 Wați Putere RMS (2x5 W/Satelit)
- 20 Wați Putere Maximă
- Controller de volum încorporat
- Difuzor de 3" în fiecare satelit
- Jack pentru căști
- Sateliți ecranati magnetic



Altec Lansing AVS500

- 17 Wați Putere RMS (2x2.2 W/Satelit față; 2x3 W/Satelit spate; 6.1 W/Subwoofer)
- 60 Wați Putere Maximă
- 2 moduri de audiere (Gaming 4 canale, Stereo)
- Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (5.25")
- Sateliți ecranati magnetic



Altec Lansing AVS300

- 16 Wați Putere RMS (2x2.8 W/Satelit; 10.75 W/Subwoofer)
- 35 Wați Putere Maximă
- Difuzor de 3" în fiecare satelit
- Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (5.25")
- Controller încorporat (funcții: on/off, volum)
- Sateliți ecranati magnetic



Altec Lansing AVS200

- 3 Wați Putere RMS (2x1.5 W/Satelit)
- 6 Wați Putere Maximă
- Controller de volum încorporat
- Difuzor de 3" în fiecare satelit
- Sateliți ecranati magnetic

SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT

Str. Pușkin 18, București 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro www.skin.ro