

<http://www.xtrempc.ro>

# xtremPC

PREMII SENZATIONALE  
**UMFLĂ  
POTUL!  
50  
PREMII**



- > **50** DE PRODUSE ÎN TEST
- > **50** DE ȘTIRI DE ULTIMĂ ORĂ
- > **50** DE JOCURI AȘTEPTATE
- > **50** DE PRODUSE CLASIFICATE

# 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](http://www.blaupunkt.com)

**BLAUPUNKT**  
Un punkt în plus pentru mașina ta.

# ALTEC LANSING®

Sunet de calitate încă din 1941



## Trăiește intens



## Muzica!



### Altec Lansing VS4121

- 31 Wați Putere RMS (2x6 W/Satelit; 19 W/Subwoofer)
- Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (6.5")
- 1 difuzor de 3" pentru mid/bass in fiecare satelit
- Controller incorporat (funcții: volum, bass, treble)
- Jack pentru căști
- Sateliți ecranati magnetic



### Altec Lansing 2100

- 35 Wați Putere RMS (2x7 W/Satelit; 21.5 W/Subwoofer)
- 50 Wați Putere Maximă
- Subwoofer din lemn cu 2 difuzoare (4")
- Controller digital (funcții: volum, bass, treble)
- 2 difuzoare din Neodymium de 1" in fiecare satelit
- Sateliți ecranati magnetic



### Altec Lansing ATP3

- 27 Wați Putere RMS (2x6 W/Satelit; 15 W/Subwoofer)
- 60 Wați Putere Maximă
- Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (6.5")
- 1 difuzor de 3" pentru mid/bass in fiecare satelit
- Controller incorporat (funcții: volum, bass, treble)
- 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 1 difuzor (6.5")
- Controller incorporat in satelitul din dreapta (funcții: volum, bass, treble)
- Jack pentru căști
- 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")
- Controller incorporat (funcții: volum, bass, treble)
- Jack pentru căști
- Sateliți ecranati magnetic



### Altec Lansing 121

- 8 Wați Putere RMS (2x2 W/Satelit; 4 W/Subwoofer)
- 10 Wați Putere Maximă
- Subwoofer din lemn
- Controller volum incorporat
- Jack pentru căști
- Sateliți ecranati magnetic

De vânzare în magazinele:

**best**  
computers  
www.bestcomputers.ro

**ALTEX**  
Mult confort, puțin efort!  
www.altex.ro

**DC**  
DEPARTAMENTUL DE CALCULATOARE  
www.itshop.ro

**alliance**  
computers  
www.alliancecomputers.ro

**UltraPRO**  
Computers  
www.ultrapro.ro

... precum și în orice magazin IT de calitate

unic importator:  
**SKINMEDIA**

Str. Al. Pușkin 18 - București 1 Tel/Fax: 021-231.50.97  
021-231.65.18 Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421  
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro

# XtremPC la ediția 50

**A**cum 50 de ani, computerele cu lămpi erau la ordinea zilei și cele bazate pe tranzistori erau doar în proiect. IBM producea modelul IBM 650 care s-a vândut în impresionantul (pentru acea vreme) număr de 1.800 de exemplare, iar limbajul Fortran abia se născuse. ENIAC, primul calculator electronic construit vreodată, este închis și nu va mai fi deschis niciodată. Ce vremuri glorioase... Și iată cât de departe s-a ajuns într-un timp atât de scurt! Aplicând comparația la altă scală temporară, cine-ar fi crezut, dragi cititori, acum patru ani și ceva mărunțiș, că vom ajunge la revista XtremPC cu numărul 50?

Multe s-au schimbat din vara anului 1999, multe nume s-au perindat prin paginile revistei și am văzut dincolo de orice îndoială că IT-ul este unul dintre cele mai capricioase și schimbătoare domenii în care poți lucra ca publicist, chiar mai ceva ca viața mondenă.

De-a lungul timpului am trecut prin diverse înfățișări ale revistei, ne-am schimbat sigla, am crescut numărul de pagini, am introdus noi rubrici și le-am eliminat pe cele care deveniseră mai puțin populare. Toate aceste schimbări au avut o singură motivație: aceea de a oferi cititorilor într-un "ambalaj" atractiv cât mai multe informații de ultimă oră din întregul spectru IT&C, teste de încredere și prezentări profesionale.

Numărul 50, pe lângă toate concursurile și articolele legate de fascinanta cifră 50, marchează o evoluție a XtremPC asupra căreia trebuie să vă atragem atenția. Schimbările mari sunt în număr de trei: o creștere de preț, opt pagini suplimentare și o ediție specială cu DVD și cu un preț pe măsură.

Am menționat prețul pe primul loc, pentru că, de ce să ne ascundem după deget, era și timpul pentru o ajustare de această natură. Am încercat să menținem cel mai mic preț, dar acest lucru nu mai este, din păcate, posibil.

În ceea ce privește ediția specială cu DVD, este un experiment care sperăm că va avea succes și va deveni o obișnuință. Unitățile DVD sunt deja destul de comune, iar revistele străine au de ceva vreme ediții DVD. Încercăm și noi să ne aliniem acestei tendințe, pentru că dorim să vă oferim mai mult decât v-am oferit până acum: echivalentul a șapte CD-uri obișnuite de la revistă, un DVD plin ochi cu demo-uri de jocuri, software din toate domeniile și trailere de filme.

Este un pas mare pentru noi și sperăm să ne susțineți cu critici și laude, la fel cum ați făcut până acum. Să începem 2004 împreună și să fim împreună și în 2008 la numărul 100 XtremPC!

La mulți ani!

Echipa XtremPC



# IANUA

## 006 IT EXPRESS

- 008 Puncte de vedere
- 010 VIA S3 DeltaChrome
- 010 Nanotuburi de carbon
- 012 Sony PDD
- 013 WiFi și WiMAX
- 014 Tehnotrend
- 016 Reportaj în România

## 020 HARDWARE

- 021 Ultima oră
- 026 Numele plăcilor 3D
- 028 64 biți pentru mase
- 036 Generația Serial ATA
- 044 5950 Ultra vs 9800 XT
- 046 Laborator
- 064 Hard mail
- 068 Topuri

## 072 HOBBY

- 073 Ultima oră
- 076 Sisteme de fișiere
- 078 Navigare pe uscat
- 082 Laborator
- 088 Galerii Xtreme
- 090 Regele a murit, trăiască regele!
- 092 Xplorer Xtrem

## 094 JOCURI

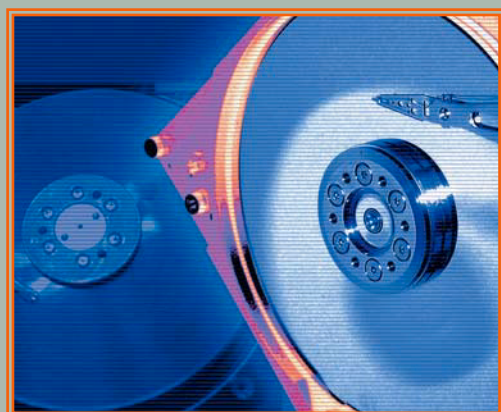
- 094 Ultima oră
- 096 Un an plin de jocuri
- 104 Armed & Dangerous
- 106 Star Wars: Knights of the Old Republic
- 108 Deus Ex: Invisible War
- 110 Beyond Good and Evil
- 112 Broken Sword 3: The Sleeping Dragon
- 114 Silent Storm
- 116 Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
- 118 War Lords IV: Heroes of Etheria
- 119 World Championship Snooker 2003
- 120 EyeToy: Groove
- 121 Cuvântul cititorilor
- 122 Black View

# ARIE 2004



## 028 64 BIȚI PENTRU MASE

Intel în pericol



## 036 GENERAȚIA SERIAL ATA

Evoluție sau revoluție?



## 026 NUMELE PLĂCILOR 3D

Dincolo de marketing



## 082 WINAMP 5

Lordul mp3-urilor



## 106 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Joc Star Wars de la maeștrii genului RPG



### Echipa

Adrian Dorobât redactor șef  
Liviu Marica redactor hardware  
Ionuț Popa redactor hardware  
Mihai Constantinescu redactor hardware  
Bogdan Bridinel redactor jocuri  
Liviu Mihael redactor software

### Design

Cristina Imreanu tehnoredactare  
Florin 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: cititori@xtrempc.ro

### Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

### Probleme legate de produsele testate

E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

### Producție

Infopress S.A. tipar  
MCCD realizare CD

### Publisher

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

### ISSN

1582-2818

### Distribuitor național



# IT express

## 008 Puncte de vedere

În contact cu cititorii

## 010 VIA S3 DeltaChrome

S3 se întoarce

## 010 Nanotuburi de carbon

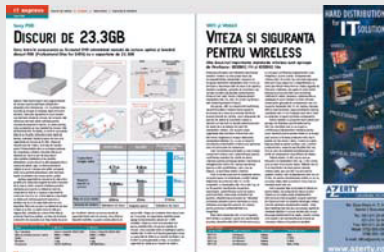
O soluție pentru viitorul IT

## 012 Sony PDD

Discuri de 23.3GB

## 013 WiFi și WiMAX

Viteză și siguranță pentru wireless



## 014 Tehnotrend

Tendințe în lumea tehnologiei



## 016 Reportaj în România

Evenimentele pieței locale IT



Liviu Marica

## 2004 - UN AN DECISIV PENTRU IT

La ce noutăți și evenimente ne putem aștepta în anul 2004 pe plan mondial și în România.

Anul trecut nu a adus schimbări spectaculoase în IT, cea mai importantă fiind apariția unităților DVD Writers capabile să scrie atât în format DVD+R, cât și DVD-R. Însă anul acesta se anunță lansări și schimbări de tehnologie cu un rol decisiv asupra viitorului IT.

Un impact deosebit asupra viitorului IT îl va avea trecerea la slotul PCI Express. Această tranziție va genera schimbarea formatului actual a tot ce înseamnă plăci de extensie: plăci video, de rețea, de sunet, tunere TV. Cel mai rapid au reacționat producătorii de chipset-uri video, care au anunțat deja că au în plan lansarea în prima parte a acestui an a unor întregi familii de modele compatibile cu PCI Express. Primele plăci de bază cu sloturi PCI Express sunt așteptate în vara acestui an și se vor menține o bună perioadă de timp și sloturile PCI. Cel mai interesant test va fi cel de comparare a performanțelor obținute folosind PCI Express și AGP, și cu siguranță XtremPC va face un astfel de versus.

Un alt pas important este trecerea la 64 biți, care a intrat în linie dreaptă, deoarece AMD a declarat că nu va mai produce decât un singur an procesoare pe 32 biți. AMD a câștigat anul trecut în lupta cu Intel, procesoarele Athlon 64 dovedindu-se mai bune decât cele Pentium 4 chiar și pe platforma de 32 biți. Din păcate, Microsoft a amânat încă o dată lansarea sistemului de operare Windows 64, acțiune care ar putea răpi puțin din victoria AMD.

Chiar dacă oficialii Intel au declarat în repetate rânduri că nu este oportună trecerea la 64 biți a utilizatorilor obișnuiți, succesul concurenței se pare că le-a schimbat planurile. Mai mult sau mai puțin oficial, a fost anunțat faptul că un procesor Intel pe 64 biți destinat utilizatorilor obișnuiți este deja în lucru, iar

primele exemplare de test vor fi trimise presei la sfârșitul anului 2004.

NVIDIA și-a anunțat planurile pentru chipset-urile destinate platformei AMD, iar în februarie va demara producția de masă a MCP-urilor cu suport nativ pentru SATA 150 și Gigabit Ethernet. În toamnă, NVIDIA va lansa chipset-uri pentru plăci de bază cu suport pentru PCI Express și facilități wireless 802.11x.

Pe 29 martie este așteptată lansarea chipset-ului Grantsdale destinat următoarei generații de procesoare Pentium 4. Așa cum ne-a obișnuit Intel până acum, și acest chipset va fi în două variante principale: "P" și "G". Grantsdale P va avea suport nativ pentru procesoarele Intel Prescott (socket 775). Totodată, plăcile cu chipset Grantsdale P vor putea folosi memorie DDR2, plăci grafice pe PCI Express și FSB de 533 sau 800MHz. Modelele cu G vor avea integrată o nouă generație de Intel Extreme Graphics, iar submodelele GV și GL nu vor putea lucra cu plăci grafice PCI Express. Schimbări majore vor fi și în southbridge-ul ICH6: Serial RAID ATA 150, sistemul audio integrat Azalia (capabil să lucreze cu 15 stream-uri diferite, fiecare cu propriul său DMA) și Gigabit Ethernet.

Mulți specialiști nu au dat șanse prea mari telefoanelor dotate cu cameră foto digitală, din cauza rezoluției scăzute. Totuși, ne așteptăm anul acesta la o creștere a volumului acestui fel de aparate telefonice datorită serviciilor MMS lansate de curând și în România de principalii operatori de telefonie mobilă. În străinătate a devenit o modă să trimiți prietenilor MMS-uri cu poze din timpul concertelor sau atunci când ești la cumpărături și descoperi ceva interesant.

Sper ca și în acest an să ne bucurăm împreună de cele mai noi descoperiri în spectaculosul domeniu IT.

# arrgo®










# arrgo

## Record your life


### arrgo CD Re-Writer family

 **arrgo 52X CD- ReWriter**

 **arrgo 48X CD- ReWriter**

-  SuperLink technology to avoid Buffer Under Run error
-  Intelligent auto-detected disc speed type and assign recording method to reach the maximum performance
-  The Mecha using the double-suspension technology makes the drive able to handle seriously unbalanced discs with less vibration and acoustic noise
-  Internal 5.25-inch, half-height, E-IDE / ATAPI interface
-  Supports DAO, TAO, and SAO recording
-  Fully embedded Optimum Power Control (OPC)
-  Built-in headphone jack and CD-Audio volume control



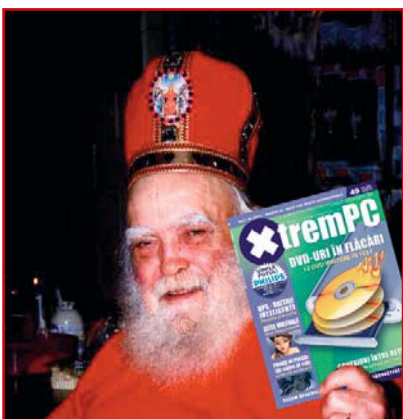
Manufactured by  
**CIS Technology**   
亞瑟科技股份有限公司

 **DISTRIBUTION**

**Str. Biharia 67-77, sector 1, Bucuresti**  
**Tel: (021)201.15.16; Fax: (021) 201.15.26**  
**e-mail: sales@fit.com.ro; http://www.fit.com.ro**

# PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



Excelent numărul din noiembrie! Eu l-am primit cadou în decembrie, de Moș Nicolae (deși de obicei cumpăr eu revista - dar Moșu-mi știe gusturile). Am sesizat micile modificări esențiale - și în bine - ale acestui număr.

## INTRA IN CONTACT!



### ADRESA:

Str. Puskin nr. 18  
București 1

### E-MAIL:

redactia@xtrempc.ro



### TELEFON:

021-231.28.66



### FAX:

021-231.28.66

## REPLICA LA REPLICA

De la: **Tinu Merci** (tintome@yahoo.com)

Pentru: **redactia@xtrempc.ro**

Voi chiar credeți că există cineva care nu știe că în România se piratează la greu (când ați fost ultima dată prin căminele studenților)? Este în schimb o înțelegere tacită, o acceptare a acestei probleme în societatea românească. Toată lumea este fericită, toată lumea își vede de treaba ei (+ a câtorva prieteni). Voi credeți în continuare că noi chiar jucăm jocuri originale și folosim programe înregistrate legal. Pe voi nu v-a enervat nag-ul de la Talisman? Pe mine da, de vreo două ori, apoi s-a liniștit. Definitiv.

Dacă ar fi să o luăm așa, o brigadă de polițiști care face o razie printr-un bloc sau cămin nici nu cred că poate să care în spate toate calculatoarele confiscate. Chiar așa, dacă din întâmplare bate la ușă un nene îmbrăcat în negru, cu o hârtie pe care să zicem că scrie că are dreptul să intre în casa mea pentru a-mi verifica licențele de pe calculator, ce drepturi am eu? El confiscă ce? Normal ar fi doar hard-ul, dar am auzit că iau tot, ca hingherii, chiar și boxele.

În România (cu r mare de data asta) aflu de o lege abia după ce o încalci. Vine Poliția la tine și îți citește niște txt-uri și îți zice mai pe românește (într-o română care vă asigur eu că este mult mai departe de limba literară decât româna mea) "scoate banu' că altfel ai pățit-o".

Eu, adolescent rebel? Nu prea... m-ați prins într-un moment de aiureală, indispoziție ș.a.m.d. După cum vedeți, acum scriu în română, fără diacritice, dar promit să învăț până la următorul mail... Dacă eram un tip la vreo 35 de ani? Sau o tipă?

VREAU ȘI EU SĂ CITESC CEA MAI MARE CONFUZIE CAUZATĂ DE LIPSA DIACRITICELOR: DE LA CITITORI, DE PE MIRC, DE PE YAHOO, DE ORIUNDE. AM AUZIT UNELE SUPER. ȘI POATE NIȘTE GLUME CU INFORMATICIENI, CĂ PEA SUNTEȚI SUMBRI VOI.

Apropo de asta, știți care este numele surorii Irinei Loghin? Irina Loghout.

Poate faceți o rubrică de genul vânzări și cumpărări de piese de calculator, măcar pe forum.

## >>> MOȘ NICOLAE ANONIM >>>

De la: **Carmen Popescu** (phyton@email.ro)

Pentru: **redactia@xtrempc.ro**

Excelent numărul din noiembrie! Eu l-am primit cadou în decembrie, de Moș Nicolae (deși de obicei cumpăr eu revista - dar Moșu-mi știe gusturile). Am sesizat micile modificări esențiale - și în bine - ale acestui număr. Totuși, o mică problemă hazlie, hazlie

Dacă nu ați înțeles nimic din ce v-am scris și ați sărit direct la final, vă propun să faceți totuși o analiză a ISP-urilor din România, începând cu Romtelecomul. Și mai ales cu cei ce oferă propriu-zis Internetul: Xnet-ul, PCNet-ul, RDS-ul, DNT-ul... (asta e publicitate?) și apoi cu operatorii de cablu. Și Zapp-ul... Eu am o mare dilemă în legătură cu Zapp-ul, care este algoritmul după care merge bine acesta? La Romtelecom am înțeles, ziua când nu stă nimeni pe net, că trebuie să-și vândă calculatorul ca să plătească factura, merge bine, dar la Zapp?

**XtremPC:** Ție și tuturor celor interesați de detaliile legale ale pirateriei vă recomandăm numerele de telefon (021) 410 03 13 și (021) 326 54 54, la care vă vor răspunde Magda Popescu, avocat BSA, și Laurențiu Popescu, IDC Research Analyst. Nu strică să întrebați de trei ori, ca să nu aveți probleme o dată și bine. Adresele de mail sunt mpopescu@bnp.ro și lpopescu@idc-cema.com.

Din punctul nostru de vedere, confiscarea calculatorului cu totul, inclusiv boxele (și am auzit și noi de cazuri în care s-a întâmplat), este abuzivă și nejustificată.

În rest, și noi am fi interesați să auzim de gafe datorate diacriticelor și nu numai, precum și bancuri cu informaticieni. Trimiteți-le pe adresa redacției și noi le vom publica. Am putea chiar înființa rubrica Bancul Lunii.

Secțiune dedicată micii publicități IT există deja pe forum, se numește Anunțuri și are și rubrică de vânzări și rubrică de cumpărări. N-ar strica să te documentezi mai bine înainte de a arunca sugestii.

Ne-am gândit deja să facem o analiză a ISP-urilor din România, dar după deliberări intense am decis că este imposibil în alt fel decât la nivel extrem de generic. În primul rând că sunt multe modalități de conectare la net, providerii diferă în mare parte de la oraș la oraș, iar calitatea variază de la ora la ora, ca să nu mai vorbim de la o săptămână la alta.

pe copertă - cum vine de la Anonim că "Domeniul... este dominat...?" (că și calculul este calculat, mirosul este mirosit etc.). Înțelept Anonimul acesta în "frază sa de căpătâi". Durerea cea mare ar fi însă să fie unul dintre voi... În rest nu prea am ce să reproșez. Îmi place inițiativa cu dicționarele de la rubrica Hardware - are ceva vechime -, dar ar putea fi ceva mai detaliate. Pentru un neinițiat în memorii este greu de înțeles ce este cu timing-urile. Dorobăț scrie foarte



bine - felicitări! - și din arii foarte vaste, și este cool ultima pagină a revistei (creație 100% originală).

**XtremPC:** Nu știam unde ne-a dispărut un vraf de reviste. Acum am aflat. Se pare că l-a luat Moș Nicolae să îl împartă la cei care au fost cumiți.

În ceea ce privește critica din scrisoare, am putea fi de acord că "domeniu" și "dominat" fac parte din aceeași familie de cuvinte, dar nu credem că cei doi termeni sunt atât de apropiați lingvistic încât să fie redundanți. Comparațiile sunt puțin forțate, nu crezi?

Oricum, acest Anonim este un adevărat izvor de înțelepciune populară și ne oferă citate la tot mai multe numere. Serios acum, citatele mai cunoscute există șanse să le putem atribui chiar autorului, dar în majoritatea cazurilor Internetul păstrează "în memorie" frazele pline de savoare, nu și numele autorilor. Un fel de democrație a informației, dacă se poate spune așa. Oricum, singurul nostru merit este că le căutăm și le traducem. Traduttori traduttori, cum spuneau italienii....

Dictionarele de la rubrica hardware au rolul de a lămuri unii dintre termeni, dar nu se doresc a fi lecții în universul IT. Credem totuși că ne adresăm unui public cât de cât avizat, care nu are nevoie să i se explice chiar și cel mai mic detaliu.

### »»» CAPTURI DE ECRAN CU BUCLUC »»»

**De la:** Grigore Ștefan Melindrescu (nenu01@yahoo.com)

**Pentru:** redactia@xtrempc.ro

Mare păcat că partea de software și jocuri, care vă diferențiază de celelalte reviste, s-a subțiat. Am o propunere de rubrică: imagini mai deosebite din jocuri. Și trimit eu primul un asemenea screenshot, din MaxPayne2, căruia i s-ar potrivi următoarea notă explicativă: "Ajutată de Havoc, Mona întoarce totul cu susul în jos în căutarea lui Max."



**XtremPC:** După cum poți vedea, rubrica de software a primit pagini în plus acum, că tot avem de unde. Cea de jocuri a ajuns la o

dimensiune optimă și sperăm că numărul de aproximativ 30 de pagini nu se va mai modifica de acum înainte.

Rubrica de screenshot-uri interesante este o idee care merită sprijinită, chiar dacă cel pe care ni l-ai trimis tu nu este chiar atât de amuzant.

Așadar, prin prezenta, îi rugăm pe cititorii revistei să ne trimită capturi de ecran din jocuri sau programe software și promitem că noi le vom publica pe cele mai interesante, în revistă sau pe CD.

### »»» PAREREA MEA »»»

**De la:** Adi Moraru (adiro23@yahoo.com)  
**Pentru:** redactia@xtrempc.ro

Este prima oară când vă scriu. Vreau să vă spun părerea mea despre revistă: este cea mai tare până acum, dar mai trebuie puțin lucrat la ea. Puțin. Ar fi bine dacă ați pune în ea mai multe articole despre jocuri și o pagină, dacă nu chiar două, cu link-uri. Am votat și eu la mărirea prețului revistei și nu prea sunt de acord. Cred că o să ajungeți ca celelalte reviste scumpe. Prețul este super acum. Pe CD vreau să fie mai multe programe destul de utile care să nu ceară un supersistem. Dacă se poate, aș vrea pe CD niște wallpaper-uri sau screensavere. Am o întrebare la voi: cum aș putea să fac rost de CD-uri vechi?

**XtremPC:** Este prima oară când ne scrii sau prima oară când citești revista? Nu de alta, dar o pagină de link-uri există deja. Se numește Xplorer Xtrem. Două pagini dedicate unor link-uri care nu pot fi accesate direct de pe suportul de hârtie, ci trebuie introduse manual în calculator, înseamnă puțin cam prea mult. Ne gândim, oricum, să mutăm rubrica (și) pe CD.

În ceea ce privește mărirea prețului revistei, lucrurile sunt simple. Am rezistat mai mult decât alte publicații, dar totuși costurile de producție au crescut și am ajunge în curând să lucrăm în pierdere. Astfel că, iată, acest număr jubiliar este și primul mai scump. Sperăm ca această mărirea de preț să nu vă afecteze prea tare și că prețul mai mic nu era singurul motiv pentru care alegeați revista noastră în defavoarea concurenței.

Dacă dorești programe mai multe, nu trebuie decât să ai o unitate de citire DVD și să achiziționezi una dintre revistele ediție specială și vei avea programe și demo-uri cât pe șapte CD-uri.

CD-uri vechi? Dacă te referi la cele XtremPC, nu le poți primi decât cu tot cu revistele aferente, pe care trebuie să le achiziționezi. Sună la redacție și întreabă dacă numerele pe care le dorești mai sunt disponibile.

## CU OCHII PE FORUM!

### Yoshi

Ü Coperta a fost pentru mine o surpriză extrem de plăcută. Nu știu de ce, poate e ceva legat de subconștient, nu îmi dau seama, dar mi-a plăcut combinația de culori foarte mult, precum și prezența pe copertă a unui model digital, nu prea aproape el de realitate, dar până la urmă vreau să știu că-i digital, nu să mă chinuiesc să-mi dau seama. Testul de UPS vine într-un moment cum nu se poate mai bun pentru mine, căci sunt în căutarea unui asemenea dispozitiv care să se preteze nevoilor mele.

### Sir Ice

Tocmai am terminat o primă trecere prin revistă. M-au impresionat în mod plăcut testele de DVD RW, plăcile video Asus și Hercules - deși la AIW ați fi putut încerca modarea în Radeon 9800 PRO, dacă existau driverele ce o permit.

### valy

12 unități DVD RW dintre care una externă (Plextor - e pe locul 10), cea mai bună costă 311.5\$ (tot Plextor), cea mai ieftină e la 135€ (Lite-On)... Black View-ul e praf, păcat de o pagină irosită de pomană... interesant testul de UPS-uri... mi-ar fi plăcut mai multe pagini la NFS, dar la cât se discută pe forum m-am calmat... în concluzie, revista e interesantă...

### poe

Numărul e bun, un pic peste media ultimelor. Testele hardware sunt foarte binevenite, ambele categorii de produse fiind în vizorul meu pentru o investiție în viitorul relativ apropiat (DVD Writer și UPS-uri). De asemenea, m-am bucurat când am văzut în revistă un test la un produs ce a provocat controverse pe forum (ATI All-In-Wonder 9800SE). Bine de aflat că AMD FX e și la noi... prețul m-a întristat mai mult ca o restanță... ah, și caut o sponsorizare pentru un procesor Intel cu 16 nuclee. Rubrica jocuri e bună, multe noutăți. Și dacă le merg alor mei bine afacerile, la anu' am să scriu pe forum din cuptor (dacă tot îl conectez la net, nu ar fi super ca în prețul gazului să fie inclusă și o conexiune la net wireless - pipethrough?)

### MAXKOOL99

Luată aseară, răsoită azi. Per total, numărul este foarte bun, testele de DVD Writer și de UPS-uri au venit exact la timp, chiar aveam nevoie de ele. La jocuri am remarcat știrea despre HOMM, o să am răbdare. Puțin cam târziu articolul despre Worms3D, după părerea mea. M-a șocat apariția jocului The Lost Vikings în cadrul articolului Nostalgii Digitale Puzzle, eu catalogasem de mult jocul ca Jump&Run. Black View-ul este bun, ar merita o continuare.

### sopo

A apărut azi și în Târgu Mureș. Cumpărat, răsoit - interesant. Am citit (ca de obicei) prima oară Black View-ul și aș zice că e printre cele mai bune, în opinia mea. Am să revin și cu alte impresii după ce mai citesc.

### Hubert

Revista e OK, chiar dacă nu mi se pare extraordinară. Probabil din cauza faptului că atât testele hard, cât și prezentările de jocuri abordează subiecte care nu prea mă interesează momentan. Dar e un sentiment liniștitor că am asemenea teste la îndemână, poate vreau să-mi cumpăr DVD sau UPS în viitorul apropiat și atunci se vor dovedi utile. Kaydara, Prince of Persia, acceleratoare grafice... pe scurt, aceste subiecte mi-au plăcut cel mai mult.

## VIA S3 DeltaChrome

## S3 SE INTOARCE

Începând cu acest an, S3 va reîntra pe piața plăcilor video, după ce încă de anul trecut a anunțat seria de acceleratoare grafice DeltaChrome

După ce foarte mult timp S3 a dominat piața plăcilor video 2D, la apariția plăcilor 3D a fost nevoită să iasă din scenă pentru mai mult de cinci ani. Reîntoarcerea în lumea acceleratoarelor 3D a avut la bază investițiile mari făcute de compania care a cumpărat S3: VIA. Astfel, S3 a beneficiat de laboratoare de cercetare foarte bine utilitate și de un buget important. Proiectul "Columbia" a dat naștere seriei de chipset-uri grafice DeltaChrome. Spre deosebire de ATI și NVIDIA, care au chipset-uri total diferite pentru fiecare categorie, S3 mizează pe un singur nucleu (realizat în tehnologia de 13 micrometri). Elementele care fac diferența între chipset-urile grafice DeltaChrome sunt: frecvența de lucru a chipset-ului și numărul de conducte de randare. Din modificarea acestor parametri au rezultat următoarele șase modele (în ordinea performanțelor): F1 Pole, F1, S8 Nitro, S8, S4 Nitro și S4. F1 Pole are opt

conduce de randare, iar frecvența de lucru este de 400MHz. Interfața de memorie este pe 128 biți, fapt care o dezavantajează în fața competitorilor direcți de la NVIDIA și ATI, care beneficiază de 256 biți. Singura șansă de reușită a plăcilor cu DeltaChrome F1 Pole ar fi un preț sub competiție. Varianta DeltaChrome F1 se deosebește de F1 Pole doar prin frecvența mai mică a chipset-ului (350MHz). Printr-un eventual overclocking s-ar putea egala performanțele variantei mai scumpe.

Pentru segmentul middle range, S3 ne propune S8 și S8 Nitro, cu frecvențe de lucru de 275MHz, respectiv 315MHz. Aceste modele sunt cele mai interesante din seria DeltaChrome, deoarece au un avantaj major asupra competitorilor: 8 conducte de randare, față de 4. Deoarece este în esență tot nucleul folosit în F1, plăcile bazate pe S8 sau pe S8 Nitro vor beneficia de interfață de memorie pe 128 biți și 4 unități de procesare.

S3 își propune să cucerească segmentul entry-level cu modelele S4 și S4 Nitro. Are mari șanse să reușească dacă realitatea va respecta calculele hârtiei, dar mai ales dacă prețul va fi suficient de competitiv. S4 și S4 Nitro au patru conducte de randare, interfața de memorie pe 128 biți și o frecvență a chipset-ului de 400MHz.

Toate modelele DeltaChrome sunt dotate compatibil cu DirectX 9 (viitoare modele în lucru vor fi compatibile cu DirectX 10), au integrat un decodor HDTV pentru ieșire TV de înaltă rezoluție, PicturePerfect - un sistem de antialiasing pentru text și imagine în sistemul de operare și funcții de accelerare a fonturilor și a afișării imaginilor 2D în Windows.

Chiar dacă în acest moment pare prematur să vorbim de următoarea generație de plăci grafice DeltaChrome, S3 a anunțat că va lansa în vara acestui an acceleratoare grafice compatibile cu noul format PCI Express.

## Nanotuburi de carbon

## O SOLUȚIE PENTRU VIITORUL IT

Nanotuburile de carbon au fost descoperite în urmă cu 12 ani, dar abia acum au devenit o soluție viabilă pentru viitorul tehnologiei IT

S. Iijima a descoperit nanotuburile de carbon în 1991. Acestea reprezintă una din clasele de molecule de carbon și sunt în esență cilindri din carbon cu diametrul de aproximativ 1.6nm (1nm este de 10.000 ori mai mic decât diametrul unui fir de păr uman). Nanotuburile au proprietăți fizice deosebite: sunt mai rezistente ca oțelul, conduc energia mai bine decât orice alt material descoperit până în prezent și pot fi realizate chiar și din gaz metan.

În momentul în care s-a anunțat apariția acestui nou material, aproape toți dezvoltatorii de tehnologii PC au luat în calcul înlocuirea chipset-urilor de silicon, care își anunțau încă de pe atunci atingerea limitelor fizice în jurul anului 2005. De această dată ne mai desparte un singur an, așa încât nanotuburile pot constitui soluția salvatoare.

Problema cea mai mare în folosirea acestei tehnologii este controlarea nanotuburilor. IBM-ul a înființat în 1993 o divizie de cercetare a nanotuburilor, care a făcut progrese remarcabile în ultimul timp, iar NASA a anunțat deja planul

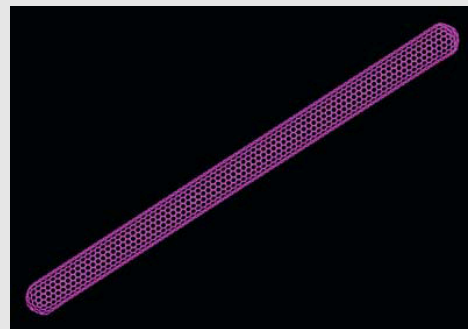
de punere în practică a chipset-urilor ce au la bază conductori realizați din nanotuburi.

Robert S. Chau, director al Diviziei Intel Transistor Research, a declarat că există o colaborare intensă cu universitățile americane în domeniul nanotuburilor, deoarece peste aproximativ 10 ani acestea ar putea sta la baza chipset-urilor din calculatoarele noastre. Totuși, Robert S. Chau a spus că nanotuburile vor fi integrate în pastilele de siliciu și nu vor înlocui în totalitate siliconul.

Deoarece conductibilitatea electrică a cuprului scade odată cu dimensiunea, există o limită în cât de mici pot fi conductorii de curent din tranzistori. În contrast cu aceștia, nanotuburile au o conductibilitate mult mai bună la dimensiuni foarte mici.

Una din problemele actuale este prețul ridicat al nanotuburilor (500\$ pentru un gram), însă odată cu trecerea la producția de masă acest cost va scădea foarte mult.

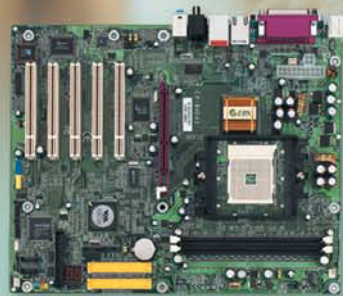
Primele aplicații care vor folosi nanotuburile vor fi în domeniul televizoarelor și al



monitoarelor. Acestea vor fi mai subțiri decât LCD-urile și mult mai ieftin de fabricat. Primele teste practice cu monitoare bazate pe nanotuburi sunt așteptate pentru anul 2005, iar producția de masă va începe în jurul anului 2007.

Dacă doriți să aflați mai multe detalii tehnice despre nanotuburi, o adresă utilă este pagina de cercetare IBM: <http://www.research.ibm.com/nanoscience/nanotubes.html>.

# Innovation, Profession & Creativity Through Great Experience



## 8HDA3+

**AGPset**  
**CPU Support** VIA K8T800+8237  
Socket-754AMD Athlon-64@800 MHz  
HyperTransport FSB

**System Memory** 2DDR DIMMs for DDR-333/400

**Expansion Slots** 1AGP-8x;5PCI

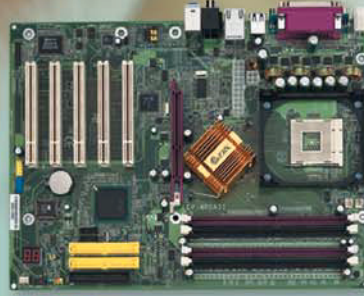
**Audio** ALC-65x 6CH AC'97CODEC

**USB** 8 USB2.0

**P-ATA IDE** 2 P-ATA ports compliant with ATA-133

**S-ATA IDE** 2 S-ATA ports with 150MBps from VT8237 with RAID 0,1 support  
4 extra S-ATA ports with 150MBps from SII3114 with RAID 0, 1support

**LAN** VT6103 100MbE PHY  
3COM 3C940 GbE for dual LAN application



## 4PDA3I

**AGPset** i82865-PE+ICH5(Springdale-PE)

**CPU Support** Pentium-4 and Celeron-478@400/533/800 MHzFSB  
Hyper-Threading ready

**System Memory** 4 DDR DIMM sockets for DDR-226/330/400 with dual channel architecture

**Expansion Slots** 1 AGP-8x; 5PCI

**Audio** ALC-655 6CH AC'97CODEC

**USB** 8 USB2.0

**P-ATA IDE** 2 P-ATA ports compliant with ATA-100

**S-ATA IDE** 2 S-ATA ports with 150MBps

**LAN** RTL8101L 100MBE

● All trademarks are the property of their respective owners. ● Product specification is subject to change without notice



- DC Ion Mihalache ~ BUCURESTI B-dul Ion Mihalache 109, sect.1 Tel: 224.32.14, 224.18.70 E-mail: mihalache@depozituldecapcalculoare.ro
- DC Stefan Cel Mare ~ BUCURESTI Sos. Stefan Cel Mare 22, sect.2 Tel/Fax: 211.06.04 E-mail: stefancelmare@depozituldecapcalculoare.ro
- DC Stirbei Voda ~ BUCURESTI Str. Stirbei Voda 172, sect.1 Tel: 221.73.77; Fax: 221.73.75 E-mail: stirbei@depozituldecapcalculoare.ro
- DC I.C. Bratianu ~ BUCURESTI B-dul. I.C. Bratianu Nr. 6 Tel: 313.78.42/Fax:313.78.52 E-mail: bratianu@depozituldecapcalculoare.ro
- DC Decebal ~ BUCURESTI B-dul Decebal, nr.18, sect.3 Tel: 326.57.34, Fax: 326.57.85 E-mail: decebal@depozituldecapcalculoare.ro
- DC Constanta ~ B-dul. Tomis Nr. 142, Bl.TD2A Tel:0241.660.426 Fax:0241.660.438 E-mail: constanta@depozituldecapcalculoare.ro
- DC Ploiesti ~ Str. Republicii nr. 197, bloc SC1, Tel/fax: 0244/527.803, 0244/543252 Parter E-mail: ploiesti@depozituldecapcalculoare.ro
- DC Iasi ~ Str. Costache Negri, Nr. 60, Bl.CL21, parter Tel: 0232.222.559, Fax: 0232.222.655 E-mail: iasi@depozituldecapcalculoare.ro
- DC Slobozia ~ Str. Matei Basarab, Bloc 43, parter Tel/fax: 0243/231.506 E-mail: slobozia@depozituldecapcalculoare.ro
- DC Pitesti ~ Str. Republicii 162-164 Tel/fax: 0248/610.070 E-mail: pitesti@depozituldecapcalculoare.ro
- DC Galati ~ Str. Siderurgistilor Bl.SD2C Ap.5 parter Tel: 0236.490.607, Fax: 0236.466.406, E-mail: galati@depozituldecapcalculoare.ro
- DC Bacau ~ Str. Unirii Bl.15 Sc.D parter, Tel: 0234.510.127, Fax: 0234.127.554, E-mail: bacau@depozituldecapcalculoare.ro
- In Curand !!! DC Arad ~ Str. Stefan Augustin Dolnas, Nr. 2-4 Bl.M7, parter, E-mail: arad@depozituldecapcalculoare.ro



Bucuresti, Bd. Maresal Averescu 8-10  
Tel: 021.224.03.33 Fax: 224.36.00 office@romsoft.ro  
www.romsoft.ro www.itshop.ro www.ratepc.ro



Sony PDD

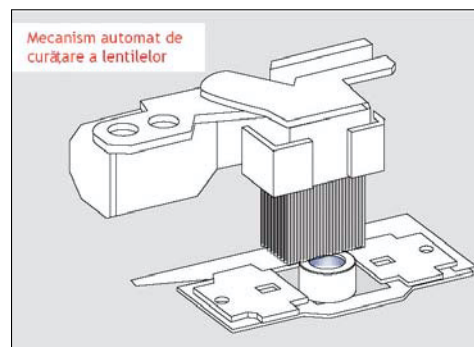
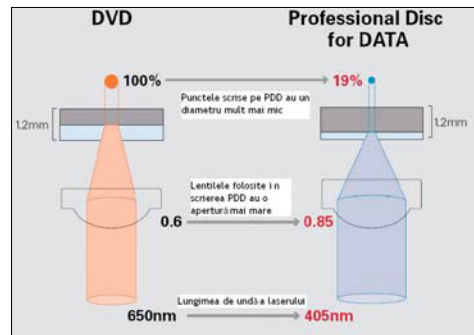
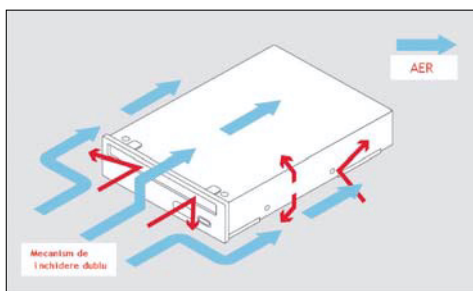
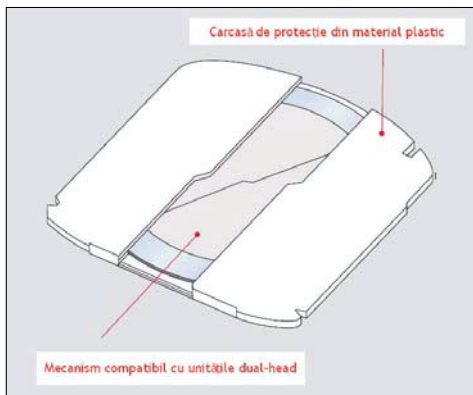
# DISCURI DE 23.3GB

Sony intră în concurență cu formatul DVD schimbând metoda de scriere optică și lansând discuri PDD (Professional Disc for DATA) cu o capacitate de 23.3GB



După un timp foarte lung în care singura metodă de stocare externă (destinată utilizatorilor obișnuiți) a fost discheta de 1.4", în ultimul timp lucrurile au început să evolueze rapid și în acest domeniu. DVD-urile reprezintă în acest moment cea mai bună soluție de stocare, iar cei peste 4GB oferiți par mai mult decât suficienți pentru stocarea documentelor noastre. Cu toate acestea, Sony a prezentat un nou standard de stocare: PDD (Professional Disc for DATA), ce intră în concurență directă cu CD-urile, DVD-urile și alte medii de backup. Avantajul soluției propuse de Sony este capacitatea de stocare de 23.3GB. Viteza de transfer este de 11MB/s, însă rata de transfer poate fi îmbunătățită dacă se activează opțiunea de comprimare a datelor. Discurile PDD au un diametru de 12cm și sunt de două tipuri: reinscriptibile (PDDRW23) și inscriptibile (PDDWO23). Aceste discuri se află amplasate într-o carcasă de plastic opac ce oferă protecție la căldură și șocuri. Carcasa este astfel concepută încât să nu permită pătrunderea celui mai mare inamic al unităților de stocare optice: praful.

Mărirea capacității de stocare la 23.3GB a fost posibilă prin reducerea lungimii de undă a laserului de la roșu la violet. Această schimbare permite realizarea unor puncte cu diametrul mai mic, conducând în final la o creștere a densității de scriere de circa 2.6 ori. O altă dublare a densității se obține prin mărirea aperturii numerice a lentilelor de la 0.6 în cazul DVD-urilor la 0.85. Rezultatul final este un punct cu diametrul de doar 0.32μm și un disc ce poate stoca 23.3GB pe o singură față. Unitățile de scriere/citire PDD au protecție împotriva prafului, un timp de încărcare a discurilor de 6 secunde și un timp mediu de



	DVD-RW(4x)	14x MO	Professional Disc for DATA
Capacitate (single-side)	4.7GB	4.6GB	23GB
Transfer maxim la scriere	4.8MB/s	6MB/s	9MB/s
Timp de acces mediu	200ms	25ms	110ms
Metodă de scriere	Schimbare de stare	Magneto-optică	Schimbare de stare

acces de 110-289ms. Pentru cei care au nevoie de capacități foarte mari de stocare, Sony oferă un dispozitiv multidisc ce poate conține până la 62

discuri PDD. Timpul de schimbare între discuri este de 19 secunde, iar capacitatea rezultată poate ajunge la impresionanta valoare de 1.44TB (1446GB). Prețul nu a fost încă dezvăluit nici pentru unitățile PDD, nici pentru mediile de stocare. Sony a anunțat chiar și roadmap-ul pentru mediile PDD: în 2005 va fi lansată generația a doua cu capacități de 50GB și un transfer de 22MB/s, iar în 2007 va urma generația a treia, ce va aduce capacități de 100GB și un transfer de 43MB/s.

## Caracteristici tehnice ale unităților PDD

Model	BW-F101	BW-S101
Tip / Interfață	Intern / Ultra160 LVD/SE SCSI	Extern / Ultra160 LVD/SE SCSI
Rata de transfer scriere / citire	9MB/s / 11MB/s	9MB/s / 11MB/s
Buffer	16MB	16MB
Greutate	1.2kg	4.5kg
Dimensiuni	146x41.3x203mm	199x58x305mm

WiFi și WiMAX

# VITEZA SI SIGURANTA PENTRU WIRELESS

Alte două noi importante standarde wireless sunt aproape de finalizare: IEEE802.11i și IEEE802.16a

Problema principală care împiedică dezvoltarea rețelelor wireless nu este prețul mare sau incompatibilitatea standardelor. Deoarece la începutul dezvoltării standardelor 802.11x nu s-a anticipat o dezvoltare atât de mare și de rapidă a rețelelor necablate, opțiunile de securitate s-au restrâns la EAPOL (Extensible Authentication Protocol Over LAN). Pentru criptarea datelor standardele 802.11a, 802.11b și 802.11g folosesc WEP (Wired Equivalent Privacy).

Din păcate, WEP și-a demonstrat ineficiența, răuvoitorii având o misiune foarte ușoară în încercarea de a trece de protecția oferită de această metodă de criptare. Acest dezavantaj din punctul de vedere al securității scăzute a cântărit cel mai mult în decizia administratorilor de rețele de a nu adopta nici unul din standardele wireless. Din această cauză organizația IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) a început elaborarea standardului IEEE802.11i, ce are ca obiectiv securizarea comunicațiilor wireless prin aplicarea unor noi protocoale de comunicare.

Cele trei elemente principale ce stau la baza comunicării wireless sunt: autentificarea (pentru confirmarea dreptului de schimb de date), criptarea (pentru protejarea datelor transmise) și managementul cheilor de criptare/decriptare (pentru a oferi posibilitatea celor care au dreptul să descifreze datele criptate).

Fără să intrăm prea mult în amănunte tehnice vă putem spune că următoarele condiții trebuie îndeplinite de protocolul 802.11i: să fie compatibil cu standardele 802.11b și 802.11g, să nu fie permise transferurile de pachete neprotejate, autentificarea sursei de unde a pornit pachetul, detectarea retrimiterii de pachete, împiedicarea procesului de "rekeying", protejarea adreselor pentru destinatari și sursă, utilizarea unui algoritm puternic de criptare pentru protecția confidențialității și a integrității.

Până când standardul 802.11i va fi aprobat, Wi-Fi Alliance a preluat o parte din specificațiile acestuia, denumite WPA (Wi-Fi Protected Access),

și a început certificarea echipamentelor care îndeplinesc aceste cerințe. Echipamentele wireless 802.11b și 802.11g construite după anul 2003 pot fi ușor aduse la o compatibilitate cu noile specificații WPA printr-un simplu upgrade de firmware. Problema care apare în urma rulării WPA peste protocolul WEP este încetinirea traficului în rețele, deoarece criptarea WPA se realizează în acest moment la nivel software. Următoarele generații de echipamente care vor respecta standardul 802.11i vor realiza criptarea WPA la nivel hardware. După previziunile noastre, standardul 802.11i va fi adoptat anul viitor, când ne așteptăm să apară și primele echipamente.

Pentru rețelele cu acoperire mare (MAN) sunt aproape de finalizare specificațiile pentru 802.16a. Asociația care se va ocupa cu certificarea echipamentelor realizate pentru acest standard poartă numele WiMAX și va începe anul acesta cu testarea produselor 802.16a în benzile de frecvență 3.5GHz, 5-6GHz și 2.4GHz. Deja pe piață au apărut produse care, conform producătorilor, respectă specificațiile 802.16a, însă nu este recomandată achiziționarea unor astfel de echipamente necertificate de WiMAX.

Trebuie înțeles că 802.16a nu este un înlocuitor al standardelor 802.11g, ci, din contră, este un liant între aceste rețele. IEEE802.16a va fi un deschizător de drum pentru rețelele wireless MAN, așa cum 802.11g este pentru rețelele wireless LAN. Echipamentele 802.16a vor fi fixe, iar pentru calculatoarele mobile ce vor să acceseze rețele MAN va exista în circa doi ani un standard numit 802.16e.

Intel a anunțat deja că lucrează la chipset-uri pentru WiMAX, iar producția de masă a acestor chipset-uri va scădea prețul echipamentelor 802.16a la un nivel acceptabil. Această nouă linie de chipset-uri Intel va completa tehnologia wireless Centrino destinată calculatoarelor mobile. Chiar dacă mulțimea (dar mai ales succesiunea rapidă) de standarde IEEE802.11x și nou-venitele 802.16x pot descuraja administratorii de rețele, suntem conștienți că în maxim 5 ani vom beneficia de Internet pe conexiune wireless și la prețuri acceptabile.

## Detalii tehnice

Standard IEEE	Rază de acoperire	Rată transfer	Frecvență de lucru
802.11a	30-60 metri	54Mbps	5GHz
802.11b	60-150 metri	11Mbps	2.4GHz
802.11g	60-150 metri	54Mbps	2.4GHz
802.16a	30-40 kilometri	70Mbps	2GHz-11GHz

# HARD DISTRIBUTION for IT SOLUTION

VIDEO



MEMORII



MONITORE



PLACI DE BAZA



PROCESOARE



HARD DRIVES



OPTICAL DRIVES



## AZERTY DISTRIBUTION

Str. Zece Mese nr. 7, A1  
Sector 2 Bucuresti

Tel.: 021-211.24.98

021-211.24.99

Fax: 021-211.32.80

Mobil: 0722.658.009

0788.325.126

E-mail: office@azerty.ro

www.azerty.ro

## Samsung Crubo (VC-RP30W)

## ASPIRATII DIGITALE

► Samsung a prezentat în cadrul evenimentului Samsung Roadshow Istanbul de anul trecut un nou element al viziunii lor Digital World, care este rezultatul interacțiunii dintre aparatele casnice și lumea IT. În acest caz este vorba de aspiratorul Crubo, echipat cu o tehnologie folosită în cazul rachetelor de croazieră inteligente, care îi permite să creeze în timp real o hartă a mediului înconjurător și să aspire mai eficient. Utilizatorul nu trebuie să

intervenă decât pentru a programa opțiunile de curățare și timpul de lucru. Robotul-aspirator face singur treaba când nu sunteți acasă. Dacă nu aveți încredere în el, îl puteți controla de la serviciu, doar să aveți o legătură Internet cu computerul de acasă. Puteți chiar să vedeți prin "ochii" lui, dacă doriți, pentru a-l dirija mai bine. Autonomia aspiratorului este de 50 de minute, după care își găsește singur priza și se pune singur la încărcat.



## TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

## Toshiba mini-drive

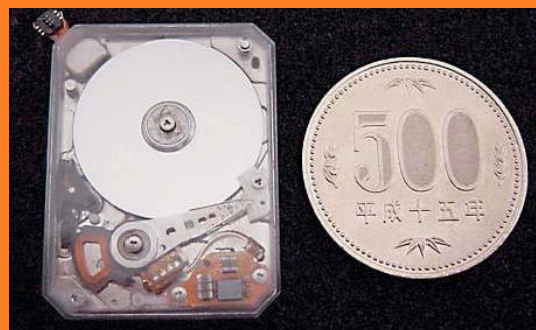
## HARDDISK-URI LILIPUTANE

► Toshiba a anunțat că va începe anul acesta producția unor harddisk-uri de dimensiunea unor monede, care vor putea stoca până la 3GB de date. Platanul dispozitivului de stocare va avea un diametru de 0.85 inch, depășind recordul în domeniu stabilit de Hitachi MicroDrive, care are diametrul de un inch.

Acest gen de dispozitive are o piață potențială foarte mare, pentru că majoritatea dispozitivelor IT

portabile au nevoie foarte mare de memorie. Toshiba estimează o cerere de 3.3 milioane de astfel de drive-uri anul acesta, cifră care va ajunge până la peste 27 de milioane de unități până în 2008.

Din păcate, producția comercială a HDD-ului de la Toshiba nu va începe decât în 2005. Dar atunci ne putem aștepta la integrarea lui în telefoane mobile, PDA-uri sau console de jocuri portabile.



## Toshiba RLX-P1

## MUZICA DE ADORMIT ADULTII

► Vă vine să credeți că "perlele muzicale" ocupă un segment important în industria denumită generic "personal audio"? Ei bine, Toshiba a decis să intre în forță pe această piață cu RLX-P1, o pernă IT care vă permite să ascultați muzică în somn. Dispozitivul este compus dintr-un transmițător infraroșu și perna în sine, care emite muzica direct prin oasele capului, folosind fenomenul natural numit "bone conduction".



Avantajele sunt că doar persoana care stă cu capul pe pernă poate auzi muzica și că, spre deosebire de cazul căștilor clasice, melomanii pot auzi și alte zgomote din mediul înconjurător, ca de exemplu soneria de la ușă. Transmițătorul are o rază de 6 metri, iar perna are o autonomie de 8 ore, după care trebuie reîncărcată.

## Fujifilm Q1 Digital

## CU CAMERA LA GAT

► Seria Q1, cu film fotografic, a avut un succes extraordinar pentru FujiFilm, astfel că aceștia s-au decis să porteze designul în domeniul fotografiei digitale. Deși poate fi privit ca un accesoriu de modă, Q1 este o cameră digitală performantă, ce poate captura imagini la 1600x1200 pixeli, are un ecran LCD de 1.5" și 8 mega de memorie internă ce pot fi completați cu un card xD de până la 512MB. Dar dimensiunile reduse și forma rotunjită îl recomandă și ca medalion, mai ales că poate afișa fotografiile dacă îl întoarceți pe partea cealaltă.



**IREZISTIBIL  
STIL  
si  
CALITATE**

**40% TONER SAVE  
Viteza  
Calitate  
Accesibilitate  
Functii Retea  
Scanner Color  
Fax  
Copiator**



**Imprimante Laser**  
Birou si Acasa



**Multifunctionale**  
Imprimanta, Copiator, Scanner



**Imprimante Laser**  
Profesionale

**ML 1510** 14ppm  
**ML 1710** 16ppm  
**ML 1750** 16ppm

**SCX 4016** 16ppm  
**SCX 4216F** 16ppm

**ML 2150** 20ppm, duplex  
**ML 2151N** 20ppm, retea, duplex  
**ML 2550** 24ppm, duplex  
**ML 2551N** 24ppm, retea, duplex



# REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

## HP anunță rezultatele anului financiar 2003

Pe data de 4 decembrie 2003, HP România a organizat o conferință de presă în cadrul căreia a anunțat performanțele anului financiar 2003. "Am luat decizii importante, dispunem de un portofoliu bogat și am făcut investițiile necesare. Intrăm în noul an fiscal cu o situație foarte bună. Niciodată nu am fost mai încrezător în poziția competitivă a HP", a declarat Radu Enache, director general HP România. Fuziunea Hewlett-Packard cu Compaq

Computer Corp. a condus la dublarea resurselor HP România, dintre care o creștere considerabilă a reprezentat-o numărul consultanților și al specialiștilor în diferite linii de produse HP.

În prezent, biroul HP România are peste 120 de angajați, investițiile în dotările noului birou depășind 1.5 milioane de dolari în anul 2003. Cifra de afaceri raportată pentru anul financiar recent încheiat a înregistrat o creștere de 41%.

"Dorim să fim pentru clienții noștri cu mult mai mult decât vânzători, vrem să le fim parteneri competenți, care le înțeleg afacerile și îi sprijină în alegerea celor mai bune soluții pentru atingerea obiectivelor lor. Toate departamentele din cadrul companiei HP vor avea o singură interfață pentru clienții noștri, oferind un portofoliu complet de produse, soluții și servicii", a spus Carly Fiorina, președinte și CEO HP.

[www.hp.com.ro](http://www.hp.com.ro)



## Connex lansează serviciul MMS



Începând cu data de 27 noiembrie 2003, Connex oferă serviciul Connex MMS, prin intermediul căruia se pot trimite mesaje multimedia ce îmbină imagine, sunet și text. Tot pe 27 noiembrie, Siemens Mobile a lansat în România telefonul M55 compatibil cu serviciul Connex MMS. "Prin lansarea Connex MMS, dorim să oferim avantaje suplimentare clienților noștri și să extindem gama de servicii de comunicații mobile la nivelul

utilizatorului. Strategia noastră de "infotainment" se concentrează pe oferirea de noi servicii și aplicații capabile să răspundă nevoilor de comunicații, din ce în ce mai complexe și mai variate. Serviciul Connex MMS este lansat împreună cu terminalul Siemens M55 și credem că parteneriatul pe termen lung cu Siemens Mobile contribuie la satisfacția clienților noștri", a spus Ted Lattimore, președinte și COO al Connex.

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

## Microsoft Office System în limba română

Microsoft România a anunțat disponibilitatea noului Microsoft Office System în limba română. Microsoft Office System este alcătuit din programe, servere, servicii și soluții ce vin în sprijinul utilizatorilor și al organizațiilor, pentru o mai bună valorificare a informațiilor, o colaborare mai eficientă și o integrare facilă a proceselor de afaceri în scopul creșterii productivității la nivelul

individului, al echipei și al organizației. "Modul de lucru cu aplicațiile Office înregistrează o perpetuă schimbare, odată cu apariția unei game de funcții, aflate într-o continuă expansiune, ce depind de un mod de accesare rapid și facil al informațiilor, de înțelegerea și gestionarea acestora", a declarat Silviu Hotăran, General Manager Microsoft România.

[www.microsoft.com/romania](http://www.microsoft.com/romania)





# Un nou Depozit de Calculatoare, în Galați

În data de 3 decembrie 2003 a avut loc inaugurarea unui nou magazin Depozitul de Calculatoare, în orașul Galați. În acest fel, lanțul de magazine Depozitul de Calculatoare se extinde pe plan național, impunând același concept de abordare a pieței de end-user care a fost promovat de la lansarea primului magazin: "marfă de calitate la prețuri de depozit". Magazinul este situat în B-dul Siderurgiștilor, bl. SD2C,

ap. 5, parter și are o suprafață de 100mp. Produsele Depozitului de Calculatoare acoperă atât zona entry-level, cât și zona high-end. În plus, Depozitul de Calculatoare vine în întâmpinarea utilizatorului prin sisteme de achiziție tip rate direct în magazin, fără avans, fără girant, pentru toate tipurile de sisteme și componente de tehnică de calcul.

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



# Serviciu național de telefonie fixă Astral



Astral a anunțat pe 3 decembrie 2003 lansarea comercială a serviciului de telefonie fixă Astral Telefix, în patru mari orașe: București, Cluj, Galați și Brăila. Planul de numerotație al companiei Astral alocat de ANRC din plaja 03 include 440.000 de numere. "Începând de azi, companiile și persoanele fizice clienți Astral vor putea iniția și primi apeluri locale, naționale și regionale către și din rețeaua operatorului tradițional și vor putea apela internațional. De asemenea, clienții Astral vor putea iniția și primi apeluri naționale către și din rețelele operatorilor mobili GSM 900. Atât abonamentele, cât și tarifele practicate

sunt astfel concepute încât să oferim clienților noștri nu numai un simplu serviciu național de telefonie fixă. Dorim să oferim clienților noștri soluții integrate de comunicare capabile să servească tot mai bine nevoilor și așteptărilor lor", declara Aurel Costea, director general Astral. Serviciul de telefonie fixă Astral Telefix include trei tipuri de abonamente cu minute incluse în rețeaua națională Astral: Astral Telefix 5 (5 dolari, 60 de minute incluse), Astral Telefix 10 (10 dolari, 200 de minute incluse) și Astral Telefix 16 (16 dolari, 400 de minute incluse).

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

# Rezultatele financiare UltraPRO

În anul 2003, grupul de firme K Tech - UltraPRO a obținut o cifră de afaceri de 46 milioane de dolari, în creștere cu 43.75% comparativ cu anul 2002, când cifra totală de afaceri a fost de 32 milioane de dolari. "Rezultatele bune obținute în acest an s-au datorat în principal dezvoltării rețelei de distribuție și a lanțului de magazine UltraPRO Computers, care în prezent numără 30 de locații, 14 în București și restul în principalele orașe din țară. O altă componentă importantă care a contribuit la dezvoltarea afacerii a reprezentat-o și diversificarea gamei de produse", a declarat Alina Fughină, director general. Din punctul de vedere al structurii cifrei de afaceri, distribuția a avut o pondere de 60%, reprezentând 27.6 milioane de dolari, în timp ce partea de retail a reușit să realizeze 40%, reprezentând 18.4 milioane de dolari. Un loc important în activitatea firmei îl ocupă ramura de telefonie mobilă. Aceasta a cunoscut o creștere deosebită în acest an, devenind unul dintre cei mai buni dealeri Connex. Tot la



capitolul realizări, începând cu luna august 2003, a fost înființată firma UltraPRO Software. Pentru anul 2004, grupul de firme K Tech - UltraPRO își propune o cifră de afaceri de 60 de milioane de dolari, ceea ce reprezintă o creștere cu 30.4% față de anul 2003. „Principala modalitate de creștere o va reprezenta dezvoltarea rețelei de magazine UltraPRO cu încă cinci magazine în București și 15 magazine în țară. De asemenea, ne propunem ca ponderea serviciilor oferite clienților noștri să crească cu 2% față de anul acesta”, a completat Alina Fughină.

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

# CA Technology DAY la Marriott

În cadrul hotelului Marriott a avut loc pe data de 11 decembrie evenimentul CA Technology DAY, organizat de Computer Associates, DNA Software și Datacom Software. Cu ocazia acestui eveniment au fost prezentate cele mai noi soluții software CA, în principal fiind efectuate demonstrații ale suitei de securitate eTrust și Enterprise Management Unicenter. De asemenea, a fost prezentat sistemul de licențiere flexibil pe care îl oferă CA, fiind unicat pe plan mondial, adaptându-se dinamic la cerințele oricărui fel de client.

De asemenea, a fost prezentat conceptul CA asupra securității informatice, acest deziderat nefiind atins doar prin folosirea de programe de tip antivirus și firewall, ci prin programe ce oferă informații și modalități de reparare a găurilor de securitate dintr-o rețea. Gama de produse CA poate fi adaptată în funcție de dimensiunile clienților, suportul tehnic fiind și el asigurat tot de CA, al patrulea producător independent de software din lume.

DNA Software și Datacom Software sunt partenerii CA în România.

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

# “Creșterea cererii de monitoare LCD a dus la o scădere a producției de monitoare CRT”

În dialog cu Hyundai despre monitoare CRT, LCD TV și standardul TCO '03



Sascha Iwanowski  
Officer  
Hyundai ImageQuest Europe -  
Marketing and Communications

**XPC:** Care este întreaga gamă de produse de la Hyundai?

**S.I.:** În 1984, Hyundai a pus bazele unui departament dedicat monitoarelor în cadrul Hyundai Electronic Enterprise. Odată cu apariția primului monitor monocrom și cu o dezvoltare constantă a gamei de produse, Hyundai a ajuns să își extindă capacitatea de producție la un milion de monitoare pe an. De la jumătatea anilor '90, Hyundai a fost unul dintre producătorii importanți de TFT-uri de diferite dimensiuni. În 2000, divizia de monitoare s-a detașat de compania-mamă și s-a împărțit în Hyundai ImageQuest AG Coreea și Hyundai ImageQuest AG Europa, așa cum le știm în ziua de astăzi. Pe lângă monitoare CRT și LCD, Hyundai ImageQuest a început în 2003 și producția de televizoare LCD și display-uri cu plasmă. Primele produse care vor fi lansate în acest segment de piață vor fi ImageQuest L17TV și ImageQuest L19, două display-uri LCD multifuncționale și display-ul cu plasmă ImageQuest PD421.

**XPC:** Prin ce se diferențiază Hyundai de competiție?

**S.I.:** Brandul Hyundai reprezintă mulți ani de experiență în producția de monitoare. Suntem efectiv atât dezvoltatori cât și producători pentru produsele noastre. Numele de Hyundai este sinonim cu calitate, fiabilitate și service

excelent. Spre deosebire de alți producători de monitoare, Hyundai folosește întotdeauna panouri clasa A pentru ecranele LCD. Clienții care achiziționează un monitor Hyundai primesc trei ani garanție. În plus, display-urile Hyundai sunt printre cele mai concentrate pe design de pe piață. Folosind tehnologie de ultimă oră, ambiția noastră este să producem dispozitive cu un raport calitate/preț cât mai bun cu putință. Inovația este un alt atribut cu care pot fi asociate produsele noastre. De exemplu, cu seria Q, Hyundai ImageQuest a reușit să reinvie atractivitatea monitoarelor CRT. Carcasele cu un design fluid, fără șuruburi creează o sinergie perfectă, iar greutatea mică și consumul de energie scăzut (între 10% și 30% mai puțin decât monitoarele convenționale) cresc fiabilitatea. Pe lângă aceasta, aveți de ales între un gri care nu se demodează niciodată și seria modernă Bi-Color Silver Edition. Meniul OnScreen și abilitățile Plug&Play fac instalarea o joacă de copil.

scădea din cauza unei creșteri rapide a cererii de monitoare LCD. Va exista și o schimbare în ceea ce privește tuburile ce vor fi folosite pentru monitoare în anii ce urmează, ecranele plate urmând să înlocuiască treptat tuburile convexe tradiționale.

**XPC:** Produceți modele dedicate piețelor est-europene?

**S.I.:** Am descoperit din experiență că, de exemplu, monitorul nostru de 17" ImageQuest Q770 este foarte popular pe piețele est-europene. Aceste piețe sunt și mult mai sensibile la raportul preț/performanță decât cele din Europa de Vest. Acesta este și unul dintre motivele pentru care avem un succes considerabil în Europa de Est: pentru că ne-am urmat filozofia de a încerca să punem la dispoziția clienților o gamă de produse care să satisfacă cerințele oricărei piețe. Bineînțeles că a trebuit să ne reducem gama de produse CRT pe parcursul

## “În ceea ce privește ergonomia, standardul TCO '03 cere imperios unghiuri de vedere mai mari, o vizibilitate crescută și o coloristică îmbunătățită, pentru a ameliora mediul de lucru al utilizatorilor și a reduce oboseala ochilor și apariția problemelor de vedere.”

**XPC:** De ce ați decis să folosiți DynaFlat pentru monitoarele flatscreen Hyundai?

**S.I.:** Tubul DynaFlat care a fost folosit în seria Q ImageQuest (cea fără șuruburi) a fost patentat special pentru Hyundai ImageQuest. Spre deosebire de tuburile plate convenționale, acest tip de tub se distinge printr-o defocusare minimă, intensitatea albului constantă pe toată suprafața ecranului și o arie extinsă a culorilor vizibile. Decizia de a folosi tuburi DynaFlat este în ton cu ambiția noastră de a produce monitoare cu cel mai bun raport preț/performanță, în același timp păstrând standarde ridicate de calitate.

**XPC:** Cât din producția totală de monitoare este reprezentată de monitoarele de 17"? Dar de cele de 19" și 21"?

**S.I.:** În momentul de față, aproximativ 20% din producția totală este reprezentată de monitoare de 17", 15% de monitoare de 19" și 3% de monitoare de 21". Restul producției este compus din monitoare LCD. Conform previziunilor noastre, anul viitor cererea de monitoare CRT va

acestui an din cauza cererii în ascensiune pentru monitoare LCD. Dar există exemple de producători de monitoare care au renunțat complet la gama de monitoare CRT. Hyundai va continua cu acest segment de producție. Mai mult, încercăm să ne îmbunătățim modelele existente pentru a se conforma cu standardul TCO '03.

**XPC:** Ce ne puteți spune despre standardul TCO '03?

**S.I.:** Sub sloganul "TCO în 2003", organizația suedeză TCO (Tjänstemännens Central-Organization) a introdus noua ediție a atestativului său de calitate. Prin intermediul TCO 2003 s-au luat în calcul numeroase prevederi ergonomice și ecologice. În privința producției, reciclării și a materialelor componente, aspectul ecologic a fost îmbunătățit atât pentru monitoarele CRT, cât și pentru display-urile TFT. În ceea ce privește ergonomia, standardul TCO '03 cere imperios unghiuri de vedere mai mari, o vizibilitate crescută și o coloristică îmbunătățită, pentru a ameliora mediul de lucru al utilizatorilor și a

reduce oboseala ochilor și apariția problemelor de vedere. Parametrii importanți sunt strălucirea, contrastul, disoluția, reflectivitatea, fidelitatea culorilor și stabilitatea imaginii. Livrarea de monitoare care se conformează standardului TCO actual este importantă mai ales în mediul de afaceri. În ziua de astăzi standardul TCO '03 este deja o cerință de bază pentru majoritatea firmelor. Pentru utilizatorul privat, "pecetea" TCO '03 este o garanție pentru un monitor mai ergonomic. Dar asta nu înseamnă că monitoarele cu TCO '99 nu mai sunt ergonomice, firește. În acest an Hyundai ImageQuest a scos pe piață două modele TCO '03 (ImageQuest V995 și ImageQuest V773), iar alte modele vor urma în 2004.

**XPC: Vor înlocui display-urile LCD monitoarele CRT în viitorul apropiat?**

S.I.: Tendințele indică destul de clar acest lucru. După cum am menționat deja, creșterea cererii de monitoare LCD a dus la o scădere a producției de monitoare CRT. Progresele tehnologice făcute în producția de panouri au făcut ca panourile LCD să aibă costuri de producție mai mici, dar o calitate mai bună. În 2002, utilizatorul final trebuia să plătească aproximativ 800 de euro pentru un monitor LCD de 17"; astăzi, un astfel de produs "de lux" poate fi cumpărat cu 450 de euro. În momentul de față este greu de spus când exact vor fi înlocuite monitoarele CRT de cele LCD. Deși unele monitoare LCD deja oferă o

calitate extrem de ridicată a imaginii, display-urile CRT sunt încă indispensabile în anumite medii de lucru. Pentru CAD și editare grafică, utilizatorii depind încă de fidelitatea culorilor de pe monitoarele CRT. Un alt aspect care nu trebuie neglijat este că un monitor LCD de 17" are aproape aceeași suprafață efectivă cu un monitor CRT de 19", dar costă dublu față de acesta. Presupunem că monitoarele CRT vor mai fi folosite extensiv încă trei ani de acum înainte.

**XPC: Dar LCD-urile cu tuner TV încorporat credeți că vor înlocui televizoarele obișnuite?**

S.I.: Credem că mai devreme sau mai târziu dispozitivele LCD TV vor înlocui televizoarele cu tub convențional. Anul acesta Hyundai ImageQuest și-a prezentat linia de LCD TV la expoziția IFA din Berlin, unul dintre cele mai mari târguri de bunuri electronice de consum din Europa. Feedback-ul vizitatorilor ne-a demonstrat că există un puternic interes pentru acest gen de dispozitive. Conform datelor institutului Displayresearch ([www.display-research.com](http://www.display-research.com)), cererea pentru LCD TV a crescut semnificativ încă din primul trimestru din 2003. În comparație cu anul trecut, vânzările mondiale au crescut cu 223%, cifra exactă fiind 734.000 de dispozitive vândute. Unii analiști se așteaptă la un boom impresionant în acest segment de piață în 2004, alții afirmă că acest lucru se va întâmpla de-abia în 2005. Aceste declarații se

bazează pe presupunerea că industria producătoare de monitoare LCD desktop și pentru notebook-uri va "înghiți" efectiv o mare parte din panourile LCD. Prin urmare, se poate presupune că dispozitivele LCD TV vor rămâne prea scumpe în comparație cu televizoarele cu tub clasic, o situație similară cu proporția dintre monitoarele LCD și cele CRT.

**XPC: Ce produse noi intenționați să lansați în 2004? Ce planuri aveți pentru piața românească?**

S.I.: În 2004 vă vom surprinde cu multe dispozitive noi. Numeroase modele aduse la standardul TCO '03 vor fi introduse în orice caz pe piață, iar în gama de monitoare LCD vor apărea mai multe modele de 19". Anul acesta ne vom concentra pe dispozitivele LCD TV. Vom avea noi modele de la 17" până la 32" pe care le vom prezenta pentru prima oară la CeBIT 2004. Împreună cu partenerul nostru ROMSOFT din România vom încerca să creștem vânzările și recunoașterea brandului. Suntem convinși că produsele noastre corespund foarte bine cerințelor pieței românești: produse de calitate la cel mai bun raport performanță/preț. Experiențele anterioare au dovedit veridicitatea acestei afirmații. În ceea ce privește economia în general, se poate spune că piața IT românească are un foarte mare potențial în viitorul apropiat.

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

**CARCASE PC MIDDLE TOWER**

**CARCASE PC BIG TOWER**

**CARCASE DE SERVER**

**CARCASE IPC RACK MOUNT 19"**

**CABINETE DE LA 24U LA 48U**

**SURSE AT/ ATX DE LA 300W LA 600W**

**SURSE REDUNDANTE**

**ACCESORII PC**

**La noi găsiți orice fel de carcase !**

TEL: +4021 / 2428489, 2429583

Fax: 021-2429834

e-mail: [iuliana@noaa.ro](mailto:iuliana@noaa.ro)

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

**NOAA**  
**DISTRIBUTIE**



# hardware

021 **Ultima oră**  
Noutățile care merită toată atenția

026 **Numele plăcilor 3D**  
Dincolo de marketing

028 **Test comparativ plăci de bază Athlon 64**  
64 biți pentru mase

036 **Test comparativ harddisk-uri Serial ATA**  
Generația Serial ATA

044 **Versus**  
5950 Ultra vs 9800 XT

046 **Laborator**  
În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse

064 **Hard mail**  
Te ajutăm să scapi de problemele tehnice

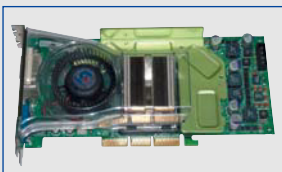
068 **Topuri**  
Locul unde poți alege un produs cu adevărat de top

## PLATFORMA DE TEST

**Plăci de bază Socket A / Socket 478:**  
CPU - Athlon XP 1800+ / Pentium 4 2.4C  
Memorie - 2x256MB Kingmax DDR400 TinyBGA  
HDD - Seagate Barracuda ATA IV 40GB  
VGA - GeCube Radeon 9800 Pro 128MB  
Sursă - Antec SmartPower 400W

**Plăci video**  
CPU - Pentium 4 2.4C  
Placă de bază - ABIT IC7-G  
Memorie - 2x256MB Corsair XMS3200C2PT  
HDD - Seagate Barracuda ATA IV 40GB  
Sursă - Antec SmartPower 400W

## GIGABYTE GV-N595U256



Gigabyte GV-N595U256, o implementare a chip-ului NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra, s-a dovedit cea mai rapidă placă video în testele noastre, astfel că i-am acordat titlul de "Produsul lunii".



Ionuț Popa

## ATHLON 64 IN PRIM-PLAN

Procesoarele pe 64 biți sunt deocamdată specialitatea AMD

Luna decembrie a anului este cea mai zburcumată perioadă pentru industria IT, sărbătorile de iarnă contribuind din plin la acest lucru. Atunci vânzările de hardware și software egalează ca cifră rezultatele din restul anului; cel puțin acest lucru este valabil în străinătate. Odată cu venirea noului an încep pregătirile pentru lansarea noutăților din domeniu în perioada târgurilor IT COMPUTEX și CeBIT. Declarațiile de presă cu datele de lansare deja au câteva luni vechime, ele având rolul de a încurca socotelile concurenței anunțând produse mai bune pentru care mai bine așteptăm decât să le cumpărăm de sărbători. De multe ori au loc și lansări în preajma sărbătorilor, apariția produselor pe rafturi în cantități suficiente având loc la mult timp după prezentarea lor. În practică, pentru ca o lansare să aibă succes trebuie ca ea să aibă loc în luna septembrie, octombrie, pentru a permite produsului să pătrundă în rețeaua de distribuție.

Acest lucru s-a întâmplat și cu procesoarele AMD pe 64 biți, ziua lansării oficiale fiind 30 septembrie. Apariția acestor procesoare în cantități suficiente s-a făcut simțită abia în preajma sărbătorilor. Consultarea celor mai mari magazine de cumpărături online confirmă faptul că Athlon 64 se găsește în topul 10 al celor mai vândute produse, în ciuda prețului de peste 400\$. Această situație este ciudată, dacă ne gândim la faptul că pe piață nu există programe pe 64 biți, motiv pentru care se justifică achiziționarea unui procesor compatibil cu această tehnologie.

Nu putem decât să concluzionăm că succesul acestor procesoare constă în performanța lor excelentă în aplicațiile actuale pe 32 biți, și nu în ultimul rând în campania prelungită de publicitate de care au avut parte. Data de

lansare a fost amânată de nenumărate ori, speculându-se de multe ori cum că aceste produse fac parte din categoria Voodoo 5 6000 și Duke Nukem Forever. Lipsa software-ului pe 64 biți a îngreunat și mai mult sarcina lui Athlon 64 3200+ și Athlon 64 FX-51, ele trebuind să demonstreze că reprezintă o soluție viabilă în prezent, nu doar în perspectiva anilor ce vor urma.

Având un picior bine înfipt în prezent, procesoarele pe Athlon 64 și Athlon 64 FX de la AMD vor trebui să înfrunte în viitor procesoarele Intel ce vor integra tehnologia pe 64 biți. Momentan nu se știe dacă aceasta va fi AMD 64, pentru care Intel are licență, sau va fi particulară. Pe Internet circulă zvonuri conform cărora Microsoft plănuiește să întârzie lansarea versiunii de Windows pe 64 biți pentru procesoarele AMD pentru a introduce un produs care să suporte tehnologiile pe 64 biți de la ambii producători. Acest lucru pare plauzibil, dacă ne gândim că pe 30 septembrie, la data lansării lui Athlon 64 și Athlon 64 FX, deja exista o versiune beta de Windows XP 64 bit Edition, disponibilă și pe sistemul testat în această lună în prima pagină a laboratorului, iar până în acest moment, după mai bine de trei luni, nu a fost anunțată nici măcar un Release Candidate, nemaivorbind de o dată de lansare concretă.

Totuși, acestea sunt doar speculații, AMD făcând deja pași pentru a-și întări poziția produselor sale prin lansarea în a doua jumătate a lunii decembrie a lui Athlon 64 3000+, un procesor la 2GHz, dar care față de 3200+ are doar 512KB cache. Prețul de achiziție în acest moment este de aproximativ 200\$, performanța, conform primelor teste, fiind mai bună decât a lui Intel Pentium 4 la 3.2GHz, ce are un preț dublu de achiziție.

# ULTIMA ORA

## NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

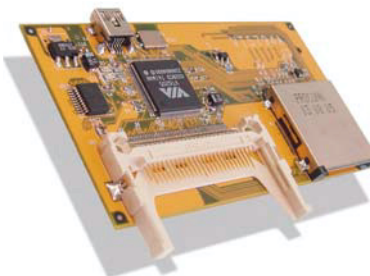
VIA VECTRO VT6205

### Card Reader 9-in-1 de la VIA

VIA Vectro VT6205 este un controller de card reader compatibil cu interfața USB 2.0. Acest chip poate fi integrat direct în dispozitivele card reader, dar poate fi utilizat la fel de bine și ca soluție separată prin intermediul unei plăci PCI, principalele sale avantaje fiind nivelul excelent de integrare și consumul redus de energie. Cele două tipuri de carduri suportate sunt

CompactFlash I și II, Micro Drive, SmartMedia, MemoryStick, MemoryStick Pro, SecureDigital, MultiMediaCard, NAND Flash și xD PictureCard. Chip-ul VT6205 este compatibil cu o gamă largă de sisteme de operare, de la Windows (98, 98SE, ME, 2000, XP) și Linux (începând cu kernel-ul 2.4.0) până la MacOS 9.x și MacOS X.

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



#### Pe scurt

##### Plăci pentru PCI Express

Deși nu există încă nici un chipset cu suport pentru PCI Express, producătorii de chip-uri grafice se pregătesc deja pentru trecerea la noua interfață. Dacă NV40 și R420 vor folosi cel mai probabil AGP 8X, primele plăci video PCI Express sunt așteptate cel mai târziu în a doua jumătate a anului 2004.

[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com);  
[www.ati.com](http://www.ati.com)

##### Sony nu va mai produce DVD Writere

Deși este în acest moment al treilea producător de DVD Writere, Sony reușește tot mai greu să facă față concurenței reprezentate de producătorii taiwanezi, mai ales în ceea ce privește prețul. Firma japoneză a anunțat că va întrerupe producția unităților sale începând cu modelele 8X. Acest lucru nu înseamnă însă și ieșirea de pe piața DVD Writerelor, noile unități Sony urmând să fie produse în regim OEM, cel mai probabil de Lite-On.

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

#### RICOH CAPLIO 400G WIDE

### Camera waterproof Ricoh



Caplio 400G Wide, o cameră digitală rezistentă la apă (waterproof) produsă de Ricoh, este așteptată în a doua jumătate a lunii ianuarie 2004. Dintre caracteristicile noului produs putem menționa senzorul CCD de 3.24 megapixeli, zoom-ul optic 3X și ecranul LCD de 1.6", stocarea

imaginilor fiind realizată pe carduri SD/MMC. În plus, camera beneficiază de o memorie integrată cu capacitatea de 8MB. Rezoluțiile suportate sunt 2048x1536, 1280x960 și 640x480, iar filmele se pot înregistra la 320x240 sau 160x120.

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


#### CREATIVE NOMAD MUVO<sup>2</sup>

### Libertate de mișcare

Creative și-a completat seria de mp3 playere NOMAD cu modelul MuVo<sup>2</sup>, principala noutate fiind capacitatea de stocare a harddisk-ului, care a ajuns la impresionanta valoare de 4GB. Player-ul poate să redea formatele mp3, WMA și WAV, beneficiază de interfață USB 2.0 pentru transferul rapid al fișierelor, are un raport semnal/zgomot de până la 98dB, iar autonomia de funcționare este estimată la 14 ore. Prețul acestui produs este undeva în jurul valorii de 300\$.


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





[www.rc-computers.ro](http://www.rc-computers.ro)

**Preturi de importator**  
- componente si calculatoare -



Str. Alexandru Vitzu, Nr. 41 (Cotroceni),  
Sect. 5, Bucuresti.  
Tel.: 410.22.97 / 410.22.50 / 410.40.77 / 335.44.17 (Fax)

## Pe scurt

## Controverza master/slave

Mai în glumă, mai în serios, oficialii orașului Los Angeles au anunțat că vor cere producătorilor și furnizorilor să elimine orice referință la conceptele master/slave (specifice unităților IDE), motivul fiind "diversitatea culturală și sensibilitatea zonei Los Angeles".

## Intel și televiziunea digitală

Intel a anunțat că va produce chip-uri pentru televizoarele digitale, intrând astfel în competiție pe această piață în plină dezvoltare cu firme ca Philips sau Sony.

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

## MSI va folosi și chip-uri ATI

MSI, cel mai mare producător taiwanez de plăci video și un partener strategic pentru NVIDIA, a anunțat că va produce începând cu luna ianuarie 2004 și plăci bazate pe chip-urile rivalului ATI.

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

## XGI vrea 5-10% din piață

XGI, fosta divizie de plăci video a producătorului taiwanez SiS, și-a anunțat intenția de a controla 5-10% din piața plăcilor video până la sfârșitul anului 2004.

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

## SiS M741 pentru Mobile Athlon XP

Noul chipset SiS pentru procesoarele Mobile Athlon XP se numește M741. Dintre caracteristicile sale se remarcă suportul pentru FSB333 și DDR400, precum și grafica integrată DX7. SiS M741 este compatibil cu southbridge-ul 963.

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

## Athlon 64 3000+

Dacă cei mai mulți comentatori așteptau ca Athlon 64 3000+ să fie un procesor cu 1MB cache tactat la 1.8GHz, AMD a anunțat recent specificațiile oficiale, și anume o frecvență de 2GHz (aceeași cu a modelului 3200+) și un cache L2 de doar 512KB. Se pare că noul procesor va costa cu puțin peste 200\$.

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

## Noutăți despre ATI R420

Noul chip ATI, cu nume de cod R420, este așteptat în primul semestru al anului 2004. Ultimele zvonuri indică folosirea memoriilor GDDR3 și prezența a aproximativ 160 milioane de tranzistori pe GPU.

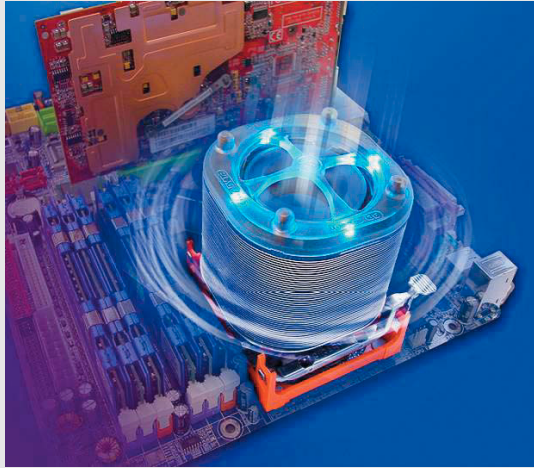
[www.ati.com](http://www.ati.com)

## MiniPC-urile, o afacere de succes

Conceptul lansat de Shuttle se bucură de un real succes, pentru 2004 așteptându-se aproape o dublare a vânzărilor de miniPC-uri, de la aproximativ 900.000 la peste 1.700.000 de unități.

## GIGABYTE 3D COOLER

## Răcire 3D de la Gigabyte



Urmând tendința generală de diversificare a produselor oferite, compania taiwaneză Gigabyte a decis să intre pe piața coolerelor pentru procesoare. Primul lor produs, 3D Cooler, își datorează numele efectului vizual 3D generat de sistemul de LED-uri. Acest cooler nu se adresează însă doar amatorilor de modding, radiatorul cu baza de cupru fiind deosebit de eficient

datorită folosirii unor "heat-pipes". Rotația ventilatorului poate fi controlată prin intermediul unei plăci PCI între valorile de 2.000RPM și 4.000RPM, ceea ce afectează în mod direct și zgomotul emis. În ciuda dimensiunilor impresionante, 3D Cooler nu cântărește decât 430g. Sistemul de prindere îl face compatibil cu procesoarele Pentium 4, Athlon XP și Athlon 64.

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

## BENQ C50

## Fotografii digitale



Modelul C50 de la BenQ este o cameră foto digitală ce impresionează prin dimensiunile reduse și prin facilitățile foarte bune. Caracteristicile sale includ un senzor CCD 1/1.8" de 5 megapixeli, zoom optic de 3X și zoom digital de 4X, ecranul LCD având diagonala de 1.5". Imaginile pot fi înregistrate la rezoluțiile 2560x1920, 2048x1536, 1280x960 și 640x480, iar filmele cu sunet pot fi capturate la rezoluțiile 320x240 și 160x120. Sistemul PASM (Program AE, Aperture Priority, Shutter Speed Priority, Manual) permite atât reglarea deschiderii lentilei, cât și ajustarea vitezei de fotografiere.

Transferul fișierelor către PC se realizează prin interfața USB 1.1, iar pentru stocarea pozelor în camera foto sunt utilizate cardurile Secure Digital.

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

## Rezultatele concursului "Umflă Potul!" - 48

## "Potul" 48 - Caro Group - a fost umflat!



Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 48 au fost oferite de Caro Group și au constat în: 2xCORSAIR TWINX512-4000, 2xCORSAIR TWINX512-3200LL și 2xCORSAIR TWINX512-3200C2. Ceii care au răspuns corect la întrebări și au trimis taloanele de participare până pe 15 decembrie 2003 (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul

redacției. Câștigători sunt:

1. 2xCORSAIR TWINX512-4000: Azstalos Attila din Satu Mare;
2. 2xCORSAIR TWINX512-3200LL: Perca Ștefăniță din Filiași;
3. 2xCORSAIR TWINX512-3200C2: Barboni Daniel din Balinț.

Filmul tragerii la sorți îl puteți viziona pe CD-ul revistei. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".

BENQ JOYBEE 150

## Mp3 player multifuncțional

În ciuda dimensiunilor reduse, acest player audio portabil are foarte multe facilități. Pe lângă funcția sa de bază (redarea fișierelor audio în format mp3 și WMA), Joybee 150 poate recepționa până la 30 de posturi de radio și este capabil să înregistreze voce prin intermediul microfonului încorporat.

În plus, player-ul BenQ are posibilitatea să convertească în format mp3 orice sursă audio (inclusiv CD-urile), iar prezența unui egalizator audio este și ea binevenită. Dacă dispuneți de versurile unei piese, BenQ Joybee 150 poate să le afișeze simultan cu redarea melodiei, iar pentru organizarea colecției de mp3-uri este oferit software-ul Qmusic. Desigur, recunoașterea unor noi formate audio sau chiar adăugarea de noi funcții se poate realiza foarte ușor printr-un update de firmware. Autonomia de funcționare cu baterii este de 10 ore.

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



NEC T-CUBE

## Mai mic decât un miniPC



Moda miniPC-urilor a cuprins întreaga industrie IT, astfel că apariția celui mai mic PC din lume nu mai are darul de a ne surprinde. Totuși, inginerii NEC au reușit performanța de a reduce dimensiunile produsului lor T-Cube până la 52x52x45mm, rezultând o greutate de doar 165 grame. "Cubul" folosește un procesor NEC VR5701 cu arhitectură MIPS, tactat la 400MHz.

Capacitatea memoriei este și ea destul de redusă (64 sau 128MB), dar este suficientă pentru aplicații curente. Rezoluția maximă suportată de placa video este 1280x1024. Ca sistem de operare a fost ales T-Kernel, care dispune de interfață grafică și permite editarea de text și navigarea pe Internet. Pentru conectarea dispozitivelor externe sunt disponibile două porturi USB, unul serial, intrări/ieșiri audio, precum și un slot pentru memoriile CompactFlash.

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

### Pe scurt

**DirectX 9+ pentru desknote-uri**  
ATI și-a anunțat intenția de a oferi chip-uri DirectX 9+ bazate pe nucleul R420 pentru sistemele desknote. Consumul redus de energie va fi asigurat prin tehnologia de fabricație low-k.

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

### DDR2 este aproape

Micron, unul din cei mai importanți producători de memorie, a anunțat începerea producției de masă a chip-urilor DDR2. Motivul este apropiata lansare a chipset-urilor Intel cu suport pentru acest tip de memorie.

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

### Club-3D și S3

După ce în prealabil încheiasse o înțelegere asemănătoare și cu XGI, producătorul chip-urilor Volari, Club-3D a anunțat că va lansa în curând plăci video bazate pe S3 DeltaChrome.

[www.club-3d.com](http://www.club-3d.com)

### Creative a cumpărat Sensaura

Prin achiziționarea diviziei Sensaura, Creative a reușit să elimine cel mai important concurent de pe piața plăcilor de sunet, deoarece majoritatea producătorilor de chip-uri audio foloseau tehnologia Sensaura pentru poziționarea 3D a sunetului.

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

### Chip-uri scoase din producție

ATI nu va mai produce Radeon 9800 Pro 256MB, 9600 Pro, 9600 și 9200 Pro. Locul lor va fi luat de Radeon 9800 XT, 9600 XT și 9600 SE.

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

VERBATIM DVD+RW 4X

## Viteză mare la rescriere

Fiind unul dintre membrii DVD+RW Alliance, Verbatim are tot interesul să sprijine formatul DVD+R/RW. Deoarece mai toate unitățile noi suportă rescrierea DVD+RW la 4X, Verbatim a lansat recent discuri certificate la această viteză. Pentru realizarea lor a fost folosită tehnologia SERL (Super Eutectic Recording Layer), dezvoltată de compania-mamă Mitsubishi, care elimină deteriorarea mediului de înregistrare, un efect inevitabil al metodelor tradiționale de rescriere. Formatul rival DVD-R/RW pare astfel depășit în ceea ce privește vitezele de scriere.

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





[www.rc-computers.ro](http://www.rc-computers.ro)

**Distributie in toata tara !**  
- componente si calculatoare -



Str. Alexandru Vitzu, Nr. 41 (Cotroceni),  
Sect. 5, Bucuresti.  
Tel.: 410.22.97 / 410.22.50 / 410.40.77 / 335.44.17 (Fax)

## Pe scurt

## Intel oferă procesoare gratis

În ciuda renumelui producătorului, procesoarele Itanium 2 nu se vând conform așteptărilor. În aceste condiții, Intel a decis să ofere companiilor interesate Itanium 2 în mod gratuit, evident doar pentru o perioadă de probă.

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

## Plăci video Creative cu chip-uri ATI

Subsidiara din Europa a companiei Creative a anunțat lansarea unei noi game de plăci video bazate pe chip-urile ATI. Această gamă va cuprinde modelele Radeon 9800 XT 256MB, Radeon 9600 256MB și Radeon 9200 SE 128MB. Prețurile estimate sunt 470€, 123€, respectiv 55€.

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

## Securitate de la NVIDIA

Conformându-se tendinței de întărire a securității electronice, NVIDIA va introduce capabilități firewall în următoarea generație de chipset-uri pentru Athlon 64, cel mai probabil în a doua jumătate a anului 2004.

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

## XGI se apără

În urma descoperirii în driverele pentru Volari a numelor celor mai populare jocuri și benchmark-uri, reprezentanții companiei au anunțat că acestea au fost introduse doar pentru a-i ajuta pe dezvoltatori și nu reprezintă o încercare de trîșare.

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

## Module TwinX de 2GB

Corsair a lansat recent module de memorie TwinX de 2GB, formate din două module pereche de 1GB. Posesorii de plăci cu 875P vor putea astfel instala până la 4GB de memorie.

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

## Opteron are succes

Conform unui raport IDC, serverele bazate pe Opteron s-au vândut în al treilea trimestru din 2003 de două ori mai bine decât cele care folosesc Itanium. Este pentru prima dată când AMD reușește să convingă marile companii să folosească în serverele lor procesoare Athlon.

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

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

## Pierderi pentru VIA și SiS

Veniturile producătorilor de chipset-uri VIA și SiS au înregistrat o scădere de 20% în luna decembrie, motivul fiind succesul de care se bucură produsele rivalului Intel (875P, 848P și seria 865).

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

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

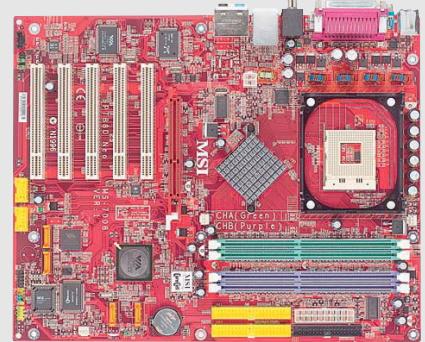
## MSI PT880 NEO-FISR

## Prima placă de bază cu PT880

Pentru a putea oferi plăci cu dotări de top la prețuri cât mai accesibile, MSI a apelat la chipset-ul VIA PT880. Rezultatul este PT880 NEO-FISR, o placă de bază ce suportă procesoarele Pentium 4 cu FSB800, are 4 sloturi pentru memoria DDR400 (dual channel), AGP 8X, 5 sloturi PCI, ATA100, 2 conectori Serial ATA cu RAID, Gigabit Ethernet,

sunet AC97 pe 6 canale, FireWire și USB 2.0. Dacă această listă impresionantă de dotări nu v-a convins, mai subliniem că placa celor de la MSI este garantată de producător pentru compatibilitate cu viitoarele procesoare Prescott, iar prețul ei (puțin peste 100\$) este foarte competitiv.

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



## LIEBERMANN HOLLYWOOD

## Laptop cu dotări extreme



Gama de laptop-uri a firmei Liebermann s-a îmbogățit recent cu un produs de vis. Este vorba de primul laptop dotat cu procesorul Pentium 4 3.2GHz Extreme Edition, care beneficiază de Hyper-Threading și 2MB cache L3. Alte dotări includ un ecran LCD de 17" care suportă rezoluția 1440x900, memorie DDR433 dual channel, placă video ATI Mobility Radeon 9600 Pro cu 128MB, harddisk de 60GB cu 7.200RPM și buffer de 8MB, sunet cu 4 sateliți și un subwoofer, precum și camera video digitală integrată. Pentru conectarea dispozitivelor externe sunt disponibile porturile USB 2.0 și Firewire, iar adaptorii wireless 802.11b/g și Bluetooth sunt opționali. Pentru răcire sunt utilizate tehnologii proprietare, numite CacheFlow și FreeFlow. Prețul este estimat la 5909.99\$.

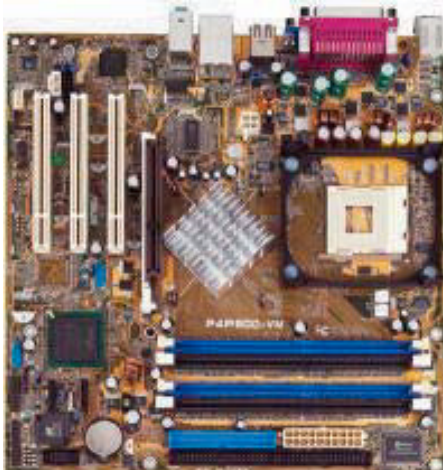
[www.go-l.com](http://www.go-l.com)

## ASUS A7N8X-VM400

## nF2 IGP cu FSB400

Deși mai puțin mediatizate, plăcile de bază cu grafică integrată sunt foarte populare printre utilizatorii care nu sunt interesați de jocurile 3D. ASUS A7N8X-VM400 este prima placă cu nForce2 IGP care implementează FSB-ul la 400MHz, folosit de Athlon XP 3200+. Dotările nu sunt tocmai de top: format Micro ATX, AGP 8X, 3 slot-uri PCI, ATA133, Fast Ethernet, 4 porturi USB 2.0 și sunet integrat.

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



## NEC HD DVD(AOD)

## Se anunță un nou război al formatelor DVD

HD-DVD este un nou format DVD, sprijinit pentru moment doar de doi membri ai DVD Forum, Toshiba și NEC. Capacitatea discurilor recordable în noul format este de 15GB dacă este folosit un singur strat și 30GB pentru discurile cu două straturi, iar cele reinscriptibile pot stoca 20GB de date. Primul prototip al unei unități DVD Writer compatibilă cu HD-DVD va fi prezentat de NEC în cadrul CES2004 în Japonia, dar apariția pe piață nu este așteptată mai devreme de 2005. Prin comparație, formatul PDD promovat de Sony folosește discuri DVD de 23GB.

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





## SHUTTLE ST61G4

## MiniPC cu Radeon 9100 IGP

Shuttle, inventatorul SFF (Small Form Factor) PC-urilor, este primul care folosește chipset-ul Radeon 9100 IGP pentru miniPC-urile sale. Noua unitate se numește ST61G4 și mai include în premieră o sursă de 250W. De asemenea, este continuată tradiția începută cu SN85G de a oferi un 6-in-1 Memory Card Reader integrat în panoul frontal. Materialul de construcție al carcasei este alumiuniul. Nu lipsesc conectorii USB 2.0, Firewire, S/PDIF și Fast Ethernet. Dintre accesoriile lui ST61G4 mai trebuie amintite telecomanda, rucsacul pentru transport, modulul Wireless 802.11b și unitatea DVD.

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



## Pe scurt

VIA va suporta PCI Express

Deși PCI Express este un standard puternic sprijinit de Intel, compania taiwaneză VIA s-a grăbit să anunțe lansarea chipset-ului PT890 cu suport pentru noua magistrală. PT890, care este așteptat să apară pe piață în luna martie 2004, este destinat procesoarelor Pentium 4 cu FS800 și va include, de asemenea, suportul pentru memoriile DDR2 în configurație dual channel.

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

nForce3 250 în două variante

Chipset-ul nForce3 250, cu nume de cod CK8S, va fi oferit în două variante. Cea standard va fi compatibilă pin la pin cu socket-ul 754, iar cea deluxe, numită nForce3 250Gb, va include un controller Gigabit Ethernet și două porturi Serial ATA. De asemenea, în mijlocul lunii februarie va fi lansat CK8S2 cu suport pentru Socket 930, ce va include patru porturi Serial ATA și controller Gigabit Ethernet.

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

Intel Pentium M în SFF

Deja răspânditele procesoare Pentium 4 vor fi integrate în SFF-uri, consumul redus și performanța bună recomandându-le în acest sens. Commel, un renumit producător de plăci de bază desktop pentru procesoare mobile, a anunțat prima placă de bază Mini-ITX pentru Socket 479. Commel LV-671 este bazată pe chipset-ul Intel 855GM cu Intel Extreme Graphics 2 și controller single channel PC2700.

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

## VIA K8M800

## Grafică integrată pentru Athlon 64



VIA K8M800 este primul chipset care oferă grafică integrată pentru procesoarele Athlon 64 și Opteron. Producătorul taiwanez a ales să folosească soluția grafică S3 UniChrome Pro, care beneficiază de două pipeline-uri pentru randarea 3D și de accelerare MPEG 2 hardware, cantitatea maximă de memorie ce poate fi partajată cu restul sistemului fiind de 64MB. În rest, K8M800 împrumută lista impresionantă de dotări ale chipset-ului K8T800 (AGP 8X, HyperTransport 800MHz, Serial ATA, 8 porturi USB 2.0, sunet 7.1, Fast Ethernet). Implementarea va fi considerabil ușurată de compatibilitatea celor două chipset-uri la nivel de pini.

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

## GIGABYTE GA-8IPE1000 PRO2-W

## Trecere la Wireless

Urmând trend-ul creat de alți producători, Gigabyte oferă acum plăci de bază cu capabilități wireless direct din cutie. Este vorba de GA-8IPE1000 Pro2-W din seria P4 TITAN GT. Produsele din această serie mai încorporează tehnologiile C.I.A. (CPU Intelligent Accelerator) și M.I.B. (Memory Intelligent Booster), menite să crească performanța sistemului. Conectarea wireless se face prin intermediul cardului Wireless LAN GN-WBZB-M USB, standardul suportat fiind IEEE 802.11b. Chipset-ul în jurul căruia este construită această placă este Intel 865PE Springdale.

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



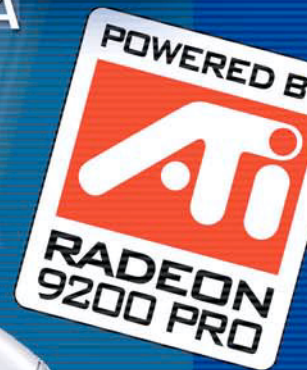
## Proiectam calculatoare!

MARIO  
SOFT



[www.mariosoft.ro](http://www.mariosoft.ro)  
tel 312 67 26  
312 67 33

RADEON 9800 XT  
 GEFORCE FX 5950 ULTRA  
 RADEON 9600 PRO  
 RADEON 9200  
 GEFORCE FX 5600 ULTRA  
 GEFORCE FX 5200



# NUMELE PLĂCILOR 3D DINCOLO DE MARKETING

**Incontestabil, numele chip-urilor 3D actuale sunt stabilite mai mult pe considerente de marketing decât de performanță. Ne-am propus să facem puțină lumină asupra acestui subiect.**

## SE SPUNE CĂ UN PRODUS BUN

se vinde mai mult sau mai puțin de la sine, dar această afirmație nu se potrivește foarte bine pentru industria IT. Problema este că un utilizator este nevoit să cunoască foarte multe detalii tehnice pentru a putea face o alegere cât mai corectă. Tocmai aici intervin departamentele de marketing ale marilor producători, care fac tot posibilul pentru a atrage cumpărătorii prin denumiri cât mai atractive și prin scoaterea în evidență a caracteristicilor care avantajează cel mai mult produsul în cauză. Această tendință este cu atât mai accentuată cu cât există o competiție mai acerbă în domeniul respectiv, iar lumea plăcilor video 3D ne-a oferit întotdeauna o confruntare foarte interesantă între diverșii producători.

## ÎN APOI ÎN TIMP

Situația era puțin diferită în anii de pionierat ai accelerării grafice 3D (1996-1998). Plăcile video care suportau noile funcții erau pe vremea aceea foarte scumpe și se adresau

unui segment destul de redus de utilizatori, care în general erau și bine informați. Din acest motiv, producătorii nu au simțit nevoia să lanseze mai mult de un model de chip grafic pe generație, singura diferență care exista între diversele plăci motorizate de același chip fiind cantitatea de memorie. Totuși, din 1999 acceleratoarele 3D au devenit suficient de ieftine pentru a atrage tot mai mulți utilizatori, iar principalii producători de la acea dată, NVIDIA și 3dfx, au considerat necesar să lanseze mai multe modele de plăci video, cu diferite frecvențe pentru chip-ul grafic și memorie, cu scopul de a controla cât mai multe segmente de piață. NVIDIA a ales să folosească diverse sufixe (Pro, Ultra), iar cei de la 3dfx au utilizat numere de ordinul miilor.

Prima controversă importantă legată de numele chip-urilor 3D a apărut odată cu lansarea de către NVIDIA a generației GeForce4, mai exact a chip-ului GeForce4 MX. Din dorința de a reduce cât mai mult

costurile de producție, NVIDIA nu a inclus în acest chip funcțiile DirectX 8 (vertex și pixel shader), iar performanța brută nu era nici ea deosebit de mare. Practic, un GeForce4 MX 440 era întrecut de GeForce3 Ti 200 atât în ceea ce privește viteza în jocuri, cât și ca funcții 3D suportate. Mulți comentatori au afirmat că decizia firmei NVIDIA de a include în familia GeForce4 un chip care tehnologic aparținea de generația GeForce2 a indus în eroare foarte mulți utilizatori. NVIDIA s-a apărut susținând că numele GeForce4 este purtat de toate plăcile lansate în generația respectivă (primăvara anului 2002), indiferent de funcțiile 3D suportate. Una peste alta, plăcile bazate pe GeForce4 MX au devenit în scurt timp foarte populare, fără îndoială datorită prețului lor foarte bun și renumelui producătorului.

## GENERAȚIA DIRECTX 9

Multă vreme, modul în care erau numite chip-urile canadienilor de la

ATI a fost privit ca cel mai logic. Mai exact, ATI a anunțat că plăcile Radeon al căror nume începe cu 7000 fac parte din generația DirectX 7, cele DirectX 8 vor purta nume începând cu 8000, iar generația DirectX 9 va avea în denumire numere de la 9000 în sus. Această regulă a fost încălcată încă de la început, deoarece placa Radeon 7000 nu suporta T&L și implicat nici DirectX 7. Totuși, în rest convenția de notație funcționa foarte bine, numerele atașate diverselor plăci respectând strict ordinea din clasamentul performanței, chiar dacă nu corespundeau prea bine și cu diferența reală de viteză.

Succesul pe care îl aveau plăcile ATI cu suport DirectX 9 nu se reflecta însă și în segmentul de piață al plăcilor ieftine, adică tocmai zona care aduce cele mai substanțiale profituri. În aceste condiții, departamentul de marketing al canadienilor a intrat în acțiune și a reușit să dărâme dintr-o singură lovitură toată strategia de stabilire a

Chip-uri ATI					
GPU	Pipeline-uri	Bus memorie	Frecvență GPU	Frecvență memorie	DirectX
Radeon 9800 XT	8	256 biți	412MHz	730MHz	9
Radeon 9800 Pro	8	256 biți	380MHz	680MHz	9
Radeon 9700 Pro	8	256 biți	325MHz	620MHz	9
Radeon 9800	8	256 biți	325MHz	580MHz	9
Radeon 9700	8	256 biți	275MHz	540MHz	9
Radeon 9600 XT	4	128 biți	500MHz	600MHz	9
Radeon 9500 Pro	8	128 biți	275MHz	540MHz	9
Radeon 9800 SE	4	256 biți	380MHz	680MHz	9
Radeon 9600 Pro	4	128 biți	400MHz	600MHz	9
Radeon 9600	4	128 biți	325MHz	400MHz	9
Radeon 9500	4	128 biți	275MHz	540MHz	9
Radeon 9100	4 x 2	128 biți	250MHz	500MHz	8.1
Radeon 9200 Pro	4	128 biți	275MHz	550MHz	8.1
Radeon 9000 Pro	4	128 biți	275MHz	550MHz	8.1
Radeon 9200	4	128 biți	250MHz	400MHz	8.1
Radeon 9000	4	128 biți	250MHz	400MHz	8.1
Radeon 9600 SE	4	64 biți	325MHz	400MHz	9
Radeon 9200 SE	4	64 biți	200MHz	333MHz	8.1

numelor chip-urilor grafice. Este vorba, bineînțeles, despre Radeon 9000 și 9000 Pro, două plăci despre care un utilizator neavizat ar putea crede, pe bună dreptate, că fac parte din generația DirectX 9 și sunt mai rapide decât Radeon 8500. Din păcate, nici una dintre aceste presupuneri nu este valabilă. Din necesitatea de a obține un chip cât mai ieftin, cei de la ATI au apelat la vechiul Radeon 8500 (generație DirectX 8.1) și au îndepărtat cea de-a doua unitate de texturare de pe fiecare din cele patru pipeline-uri, dar și unul dintre cele două motoare de vertex shader. Rezultatul este o placă mult mai lentă decât Radeon 8500 (chiar și versiunea 9000 Pro fiind în această situație) și care poartă numele Radeon 9000 doar din simple considerente de marketing. Ulterior, canadienii au decis menținerea în producție a plăcii Radeon 8500 LE, iar pentru a încuraja vânzările i-au schimbat pur și simplu numele în Radeon 9100.

Cei de la ATI au mers și mai departe. Radeon 9500 Pro era o placă foarte performantă, dar cele opt pipeline-uri făceau chip-ul cu același nume foarte costisitor de produs. ATI avea nevoie de un chip ieftin și cât mai performant pentru segmentul mainstream, așa că inginerii firmei au înlăturat jumătate din pipeline-uri și au crescut frecvența procesorului grafic și a memoriei, produsul rezultat fiind numit Radeon 9600 Pro. Din păcate, frecvențele mai mari nu au fost suficiente pentru a compensa puterea de randare mai scăzută, motiv pentru care s-a ajuns la paradoxala situație în care Radeon 9600 Pro este mai lentă decât 9500

Pro. Practic, seria 9600 a reușit doar recent să depășească performanțele plăcii 9500 Pro, odată cu lansarea lui Radeon 9600 XT. De asemenea, înlocuirea seriei 9000 cu 9200 (singura diferență fiind trecerea de la AGP 4X la 8X) nu a avut alt efect decât sporirea confuziei, deoarece o placă Radeon 9000 Pro este mai rapidă decât 9200 non-Pro.

Din tabăra NVIDIA vestile sunt ceva mai bune. Producătorul din Santa Clara a decis să elimine o parte din ambiguități și să ofere suport DirectX 9 pentru toate chip-urile din seria GeForce FX, inclusiv pentru versiunea entry-level (GeForce FX 5200). Desigur că această soluție grafică este mult mai lentă decât GeForce4 Ti 4600, care poartă în denumire un număr mai mic, dar deja putem trece ușor peste această inconsecvență. Prin lansările ulterioare NVIDIA a încercat să păstreze o corespondență între nume și performanțe, dar continuă să existe mici scăpări (de exemplu, GeForce FX 5600 Ultra este mai rapidă decât 5700 non-Ultra).

### A DOUA EDIȚIE

O problemă aparte este cea a plăcilor SE (Second Edition). În orice alt domeniu se consideră ceva normal ca o a doua ediție să fie mai bună decât prima. NVIDIA este responsabilă pentru impunerea acestei denumiri în lumea plăcilor video cu semnificația unor performanțe mai scăzute decât ale versiunii originale. Cei de la ATI au preluat imediat ideea și astfel a apărut Radeon 9800 SE, o variantă de Radeon 9800 Pro cu doar patru pipeline-uri în loc de opt, performanțele fiind reduse în consecință. Problema este că, pe lângă varianta normală cu bus-ul memoriei pe 256 biți, există pe piață și versiuni de Radeon 9800 SE cu bus pe 128 biți, numărul 9800 din denumire pierzându-și practic orice semnificație. De asemenea, ATI a lansat de curând Radeon 9600 SE, o placă video cu frecvențe reduse și bus-ul memoriei pe 64 biți, viteza acestei soluții fiind foarte mică. Practic, doar suportul pentru DirectX 9 justifică apartenența plăcii la

familia Radeon 9600. Pe aceeași idee a apărut și Radeon 9200 SE, o placă cu bus-ul pe 64 biți și frecvențe deosebit de mici pentru un accelerator modern (200/333MHz).

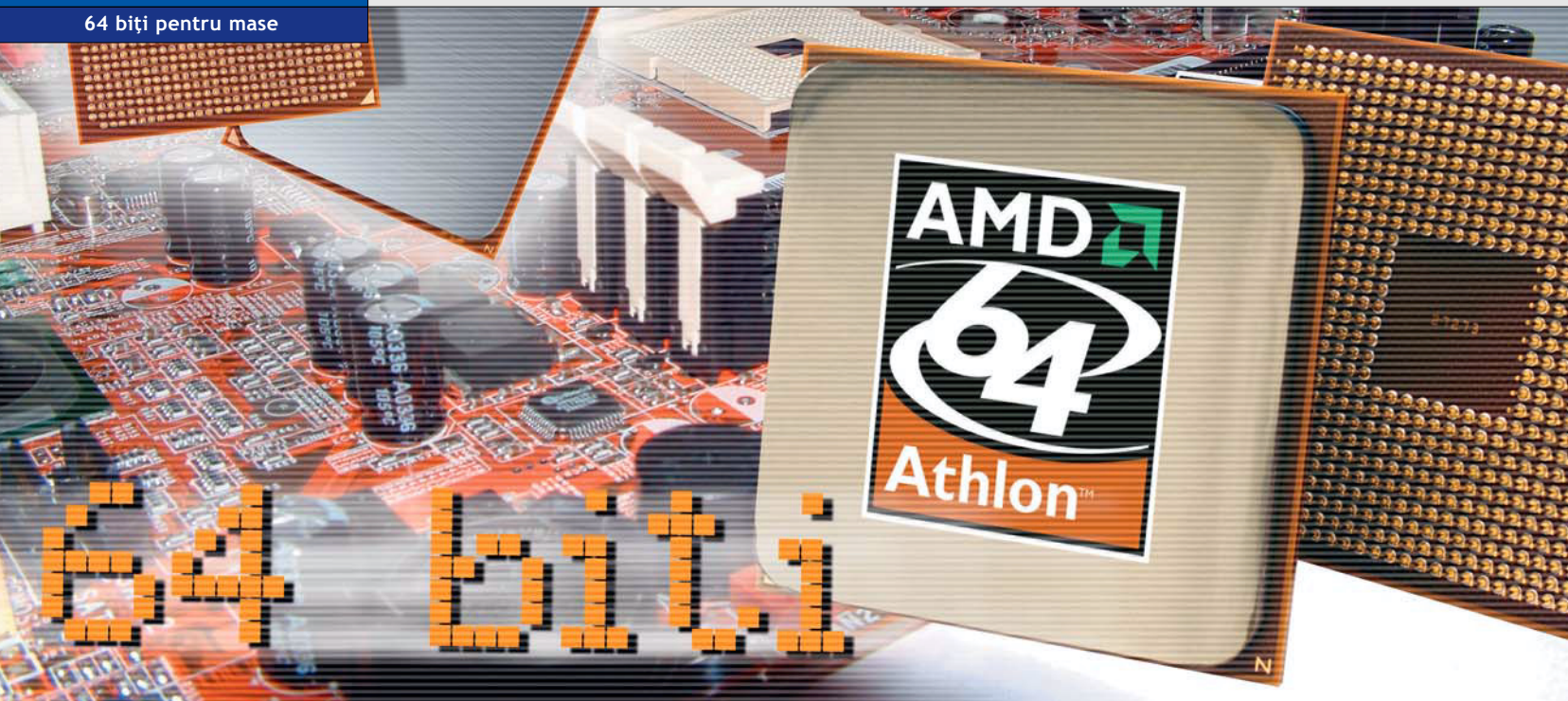
Generația DirectX 9 a celor de la NVIDIA nu cuprinde până acum decât un singur produs Second Edition, și anume GeForce FX 5900 SE. Spre deosebire de ATI, firma californiană nu a modificat bus-ul memoriei, singura diferență față de GeForce FX 5900 fiind frecvența mai redusă la care este tactată memoria. Totuși, NVIDIA nu a scăpat ocazia de a aplica o lovitură sub centură rivalilor de la ATI. Canadienii au fost primii care au introdus sufixul XT (prescurtare de la "eXtra performance") pentru a identifica plăcile cele mai rapide din seria respectivă. Recent, și NVIDIA a lansat două chip-uri XT, dar semnificația dată de cei din Santa Clara pentru sufixul XT este total opusă celei date de ATI, adică chip-urile XT de la NVIDIA sunt cele mai slabe din seria lor. Dacă GeForce FX 5900 XT este doar puțin mai lentă decât FX 5900 SE, în cazul plăcilor GeForce FX 5600 XT asistăm la o scădere drastică a frecvențelor și a performanțelor.

### CONCLUZIE

Niciodată alegerea unei plăci video nu a fost mai dificilă. Situația este complicată și de producătorii de plăci video, firmele mai puțin renumite recurgând uneori la diverse compromisuri pentru a scădea artificial prețul produselor, cum ar fi folosirea unor memorii tactate sub specificațiile oficiale sau neglijarea sufixului SE din denumirea plăcii. Din acest motiv, este foarte important să vă informați înainte de cumpărare asupra unor detalii tehnice (frecvențe, bus-ul memoriei).

Mihai Constantinescu

Chip-uri NVIDIA					
GPU	Pipeline-uri	Bus memorie	Frecvență GPU	Frecvență memorie	DirectX
GeForce FX 5950 Ultra	8	256 biți	475MHz	950MHz	9
GeForce FX 5900 Ultra	8	256 biți	450MHz	850MHz	9
GeForce FX 5900	8	256 biți	400MHz	850MHz	9
GeForce FX 5800 Ultra	8	128 biți	500MHz	1000MHz	9
GeForce FX 5900 SE	8	256 biți	400MHz	700MHz	9
GeForce FX 5900 XT	8	256 biți	390MHz	700MHz	9
GeForce FX 5800	8	128 biți	400MHz	800MHz	9
GeForce FX 5700 Ultra	4	128 biți	475MHz	900MHz	9
GeForce FX 5600 Ultra	4	128 biți	350/400MHz	700/800MHz	9
GeForce FX 5700	4	128 biți	425MHz	550MHz	9
GeForce FX 5600	4	128 biți	325MHz	550MHz	9
GeForce FX 5200 Ultra	4	128 biți	325MHz	650MHz	9
GeForce FX 5600 XT (128b)	4	128 biți	235MHz	400MHz	9
GeForce FX 5200 (128b)	4	128 biți	250MHz	400MHz	9
GeForce FX 5600 XT (64b)	4	64 biți	235MHz	400MHz	9
GeForce FX 5200 (64b)	4	64 biți	250MHz	400MHz	9



# 64 BITI PENTRU MASE

## INTEL IN PERICOL

Destinate inițial serverelor, procesoarele pe 64 biți sunt acum oferite și pieței desktop de către AMD prin Athlon 64 și Athlon 64 FX-51, la prețuri destul de mari încă.

### PENTRU A PUTEA ÎNȚELEGE AVANTAJELE

trecerii de la 32 biți la 64 biți trebuie explicat puțin modul de funcționare a unui procesor. UAL (Unitatea Aritmetică Logică) a unui procesor este acea parte care se ocupă cu execuția operațiilor aritmetice între numere întregi. Aceste numere sunt stocate în regiștri. Folosirea unor regiștri mai mari se traduce în practică prin posibilitatea de efectuare de operații aritmetice cu numere mai mari. Dacă numerele depășesc capacitatea regiștrilor, atunci se recurge la algoritmi speciali care însă măresc timpul de execuție.

Primul procesor, Intel 4004, avea regiștri pe 4 biți, deci putea efectua operații cu numere

cuprinse între -7 și 8, fiind deci foarte restrictiv. Introdus în 1986, 80386 lucra nativ cu regiștri pe 32 biți și permitea folosirea de numere mai mari de 2 miliarde. Tehnologia actuală de 64 biți permite lucrul cu numere de peste 18 miliarde de miliarde, lucru ce mărește viteza de execuție a operațiilor cu numere mari și aduce posibilitatea de garantare a unei precizii mai mari a calculului numerelor în virgulă mobilă.

Acestea nu sunt singurele beneficii ale folosirii unor regiștri pe 64 biți. Mărirea regiștrilor permite ca adresa unei locații de memorie să aibă o lungime mai mare, deci și cantitatea maximă de memorie adresabilă crește corespunzător.

### ARHITECTURA NOILOR PROCESOARE

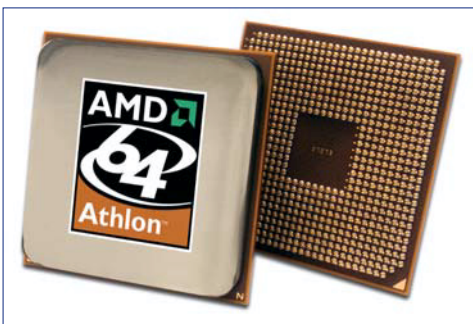
Procesoarele pe 64 biți lansate de AMD pentru piața desktop și-au făcut apariția în luna septembrie a acestui an. Ele sunt împărțite clar de AMD în două segmente: performance PC și high-end gaming PC. În septembrie, AMD a lansat câte o versiune pentru fiecare segment: Athlon 64 3200+ pentru performance PC și Athlon 64 FX-51 pentru high-end gaming PC.

Athlon 64 3200+ se conectează pe plăci de bază Socket 754, are controller de memorie

single channel DDR400 și 1MB cache L2.

Frecvența de funcționare este de 2GHz. Datorită incorporării unui controller single channel, numărul de pini de conectare la socket-ul plăcii de bază este de doar 754. Cel mai puternic chip, Athlon 64 FX-51, are controller de memorie dual channel, 1MB cache L2 și funcționează la 2.2GHz. De asemenea, memoriile din sistem trebuie să fie de tipul Registered, la o frecvență maximă de 400MHz. Din cauza acestui fapt, numărul de pini de conectare a crescut la 940, plăcile de bază necesitând un PCB de calitate cu șase straturi, ceea ce crește corespunzător prețul acestora. În 2004, AMD va introduce un nou socket cu 939 pini, care nu va avea nevoie de un PCB special, reducând astfel costul de producție al plăcilor de bază.

Pe lângă setul de instrucțiuni AMD 64, aceste procesoare mai adaugă suportul pentru SSE2, instrucțiuni specifice lui Intel Pentium 4. Datorită noutăților incluse în aceste procesoare, numărul total de tranzistoare s-a mărit de la 54.3 milioane la 105.9 milioane, aproape dublu, iar din această cauză și dimensiunea pastilei de siliciu a crescut. Pentru protejarea acesteia, AMD a luat decizia de a o acoperi cu un scut ceramic ce are și rolul de a mări suprafața de disipare a



Ū Noul procesor se conectează prin 754 de pini

căldurii degajate de producător. De asemenea, designul sistemului de răcire a fost schimbat, în jurul socket-ului având două orificii de prindere, iar baza radiatorului este confecționată din cupru. Ventilatorul are și el un design special pentru a crește eficiența și a scădea zgomotul produs.

### COOL'N'QUIET

O altă noutate absolută, disponibilă doar pentru Athlon 64, este integrarea tehnologiei Cool'n'quiet de management al consumului procesorului. Această tehnologie permite de fapt reducerea frecvenței de funcționare a procesorului în funcție de gradul său de ocupare, neinfluențând în mod negativ performanțele.

În momentul în care ocuparea procesorului este foarte scăzută, frecvența de funcționare este micșorată la 800MHz prin scăderea multiplicatorului la 4X, iar tensiunea de alimentare scade la 1.3V. Când gradul de ocupare în acest mod crește peste 70-80%, procesorul



### Ū Noile coolere sunt mai mari și mai performante

este trecut la frecvența de 1.8GHz, iar tensiunea de alimentare este ridicată la 1.4V. Trecerea la modul de lucru normal se face în momentul în care ocuparea procesorului atinge valoarea de 100%, tensiunea fiind și ea adusă la valoarea implicită de 1.5V. Această flexibilitate se datorează și faptului că Athlon 64 are din fabrică multiplicatorul deblocat. Prin această metodă încălzirea procesorului este redusă datorită

Caracteristici procesoare AMD	Athlon 64 FX-51	Athlon 64 3200+	Athlon XP 3200+
Socket	Socket 940	Socket 754	Socket 462
Frecvență de funcționare	2.2GHz	2.0GHz	2.2GHz
Tehnologie de producție	0.13 microni, SOI	0.13 microni, SOI	0.13 microni
Număr de tranzistoare	105.9 milioane	105.9 milioane	54.3 milioane
Mărime pastilă de siliciu	193mm <sup>2</sup>	193mm <sup>2</sup>	101mm <sup>2</sup>
Voltaj nucleu	1.5V	1.5V	1.65V
Controller integrat de memorie	Dual channel, 128 biți	Single channel, 64 biți	None
Tipuri de memorii suportate	Registered DDR400/ DDR333/ DDR266 SDRAM	DDR400/ DDR333/ DDR266 SDRAM	DDR400/ DDR333/ DDR266 SDRAM
Suport ECC	+	+	-
Cache L1	128KB	128KB	128KB
Cache L2	1024KB	1024KB	512KB
Instrucțiuni multimedia	SSE2/SSE/3DNow!	SSE2/SSE/3DNow!	SSE/3DNow!
Instrucțiuni AMD 64	+	+	-

scăderii consumului de curent de la 89W la 35W. Pentru ca tehnologia Cool'n'quiet să poată fi activată este nevoie de un chipset, un BIOS și un sistem de operare compatibil.

### NOILE CHIPSET-URI

Pentru ca un procesor să aibă succes pe piață trebuie ca la apariția acestuia să fie disponibile pe piață plăci de bază în cantități suficiente. Din fericire, la apariția procesoarelor AMD pe 64 biți pentru desktop problema a fost disponibilitatea acestora pe piață în cantități suficiente. Pentru Athlon 64 FX-51 existau deja plăci cu chipset-ul Nvidia nForce3 Pro 150, acesta fiind compatibil atât cu deja lansatele procesoare Opteron, cât și cu cele Athlon 64. Principalul competitor al lui nForce3 150 Pro în segmentul procesoarelor pe Socket 754 îl constituie VIA K8T800.

Fiecare dintre aceste chipset-uri are avantajele și dezavantajele sale, spre exemplu nForce3 150 Pro are o frecvență de funcționare a HyperTransport-ului de doar 600MHz față de 800MHz, cât oferă K8T800. Opțiunea de setare a frecvenței la 800MHz este prezentă, însă introduce probleme de instabilitate. Acest dezavantaj se traduce în performanțe mai scăzute în cazul aplicațiilor care folosesc intensiv magistrala de transfer dintre procesor și placa video. Dezavantajul lui K8T800 îl reprezintă imposibilitatea blocării raportului AGP/PCI, el crescând cu FSB-ul procesorului, acest lucru cauzând probleme în cazul overclocking-ului.

Cel mai nou venit în arena chipset-urilor pentru procesoarele Athlon 64 îl reprezintă SiS

755, acesta fiind pe hârtie cel mai performant dintre ele: frecvența de funcționare a HyperTransport-ului este de 800MHz, iar raportul AGP/PCI poate fi blocat, pentru a nu scădea potențialul de overclocking.

### SISTEMUL DE TEST

Procesorul AMD Athlon 64 3200+ ne-a fost oferit de firma Tornado Systems, în variantă BOX. Cele două module de memorie de 256MB DDR400 sunt produse de Kingmax. Placa video a fost Radeon 9800 Pro 128MB DDR. Instalarea sistemului de operare s-a făcut pe un harddisk Seagate Barracuda ATA IV de 40GB. Pentru fiecare placă de bază s-a făcut update de BIOS cu ultima versiune găsită pe site-ul producătorului, iar ultimele versiuni de drivere au fost instalate.

### CONCLUZIE

Procesoarele capabile să execute instrucțiuni pe 64 biți reprezintă viitorul, însă momentan suportul software este inexistent. Prețul de achiziție ridicat este și el un puternic impediment, însă AMD a anunțat deja versiunea Athlon 64 3000+ cu frecvența de funcționare de 2GHz, dar cu 512KB cache L2. Aceasta va avea un preț în jurul valorii de 200\$. Disponibilitatea acestor procesoare în număr mare și la prețuri accesibile, precum și apariția în cel de-al doilea trimestru a sistemului de operare Microsoft Windows pe 64 biți vor decide cine este cel mai puternic producător de procesoare pentru segmentul desktop.

Ionuț Popa

Comparație chipset-uri	NVIDIA nForce3 150	VIA K8T800	SiS755
Bus Procesor	HyperTransport (8 biți/600MHz upstream și 16 biți/600MHz - downstream)	HyperTransport (16 biți/800MHz upstream și 16 biți/800MHz - downstream)	HyperTransport (16 biți/800MHz upstream și 16 biți/800MHz - downstream)
Socket	Socket 754	Socket 754	Socket 754
AGP	AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X
Southbridge	-	VIA VT8237	SiS964
Bus între chipset northbridge și southbridge	-	V-Link 8x (533MB/s)	MuTIOL 1G (1.0GB/s)
Serial ATA	-	2 porturi ce suportă RAID 0/1	2 porturi ce suportă RAID 0/1
ATA-133	3 canale	2 canale	2 canale
USB 2.0	6 porturi	8 porturi	8 porturi
Firewire	-	-	-
AC97	+	+	+
Placă de rețea	10/100Mbit	10/100Mbit	10/100Mbit
Sloturi PCI	5	6	6

## DICȚIONAR

**AGP (ACCELERATED GRAPHIC PORT)** - Este o specificație de magistrală foarte rapidă dedicată plăcilor video. Momentan versiunea AGP 8x oferă o lățime de bandă de 2.1GB/s.

**BIOS (BASIC INPUT OUTPUT SYSTEM)** - Componentă software stocată pe un chip ROM de memorie care face testul componentelor sistemului în timpul inițializării acestuia și conține codul interfețelor I/O.

**BLUETOOTH** - Standard de conectare wireless între două dispozitive. Rata maximă de transfer este de 2Mbps pe o rază maximă de 10 metri.

**BUS** - Set de linii hardware din interiorul unui calculator prin care se transmit informațiile între diversele componente.

**CACHE** - Memorie folosită pentru a accelera transferul datelor. Ea stochează informația cel mai des accesată din RAM.

**COOL'N'QUIET** - Tehnologie de modificare a frecvenței procesorului pentru a reduce consumul de curent. Este implementată pe procesoarele Athlon 64, dar trebuie suportată de BIOS-ul plăcii de bază, de chipset și de sistemul de operare.

**DDR (DOUBLE DATA RAM) SDRAM** - Tip de memorie care transferă de două ori mai rapid date decât o memorie SDRAM la aceeași frecvență. Acest lucru este posibil deoarece memoria DDR SDRAM transferă datele pe frontul crescător al unui ciclu de tact și pe cel descrescător.

**DUAL CHANNEL** - Chipset-urile care suportă această tehnologie permit folosirea memoriei RAM în perechi de module identice pentru dublarea lățimii de bandă disponibile.

**FIREWIRE** - Standard de conectare, inițial

implementat doar pe platformele Apple. Ultimele variante oferă o rată de transfer maximă de 400Mb/s pentru PC-uri și 800Mb/s pentru computerele Apple. Cele mai răspândite dispozitive Firewire sunt plăcile de captură și camerele video.

**FSB (FRONT SIDE BUS)** - Este magistrala prin care procesorul comunică cu memoria RAM și northbridge-ul. Multiplicarea internă a acestei frecvențe dă frecvența de funcționare a procesorului (lucru valabil pentru sistemele fără procesoare AMD pe 64 biți).

**HYPERTRANSPORT** - Magistrală prin care se conectează procesorul, memoria și slotul AGP al sistemului. Este caracteristică procesoarelor AMD pe 64 biți. Frecvența de funcționare a HyperTransport-ului este deseori considerată a fi cea a FSB-ului, însă acest lucru nu este corect deoarece frecvența de tact a procesorului nu este dată de înmulțirea acesteia cu multiplicatorul. Momentan HyperTransport-ul funcționează la frecvențe de până la 800MHz, oferind o lățime de bandă de 6.4GB/s.

**IRDA (INFRARED DATA ARCHITECTURE)** - Standard de transmisie a informației care folosește raze infraroșii.

**LAN (LOCAL AREA NETWORK)** - O rețea de calculatoare care ocupă o arie de mărime mică.

Fiecare PC din această rețea este un nod și este conectat la un alt nod prin cabluri.

**NORTHBRIDGE** - Este principalul chip de pe o placă de bază și se ocupă cu transferul între procesor, memorie și magistrala AGP.

**OVERCLOCKING** - Modificarea parametrilor standard de funcționare a unor diferite componente pentru a rula la o viteză mai mare decât cea specificată.

**PCI (PERIPHERAL COMPONENT INTERCONNECT)** -

Magistrală de conectare a componentelor dintr-un calculator, introdusă de Intel în 1993.

**PNP (PLUG AND PLAY)** - Un set de specificații care permite unui dispozitiv să se configureze singur și să funcționeze fără intervenția utilizatorului imediat ce este instalat în sistem.

**POST (POWER ON SELF TEST)** - O serie de teste ce sunt executate de sistem la inițializare. Se verifică memoria, tastatura, disk-urile etc.

**RAID (REDUNDANT ARRAY OF INEXPENSIVE/INDEPENDENT DISKS)** - Metodă de împărțire a transferului de date între mai multe harddisk-uri pentru a mări viteza de transfer (RAID 0) sau pentru mărirea securității datelor (RAID 1). Există și variante care combină avantajele și dezavantajele metodelor menționate anterior.

**SERIAL ATA** - Interfață de conectare pentru harddisk-uri care permite o rată de transfer de 150Mb/s. Conectorii Serial ATA sunt subțiri și îmbunătățesc circulația aerului în carcasa calculatorului.

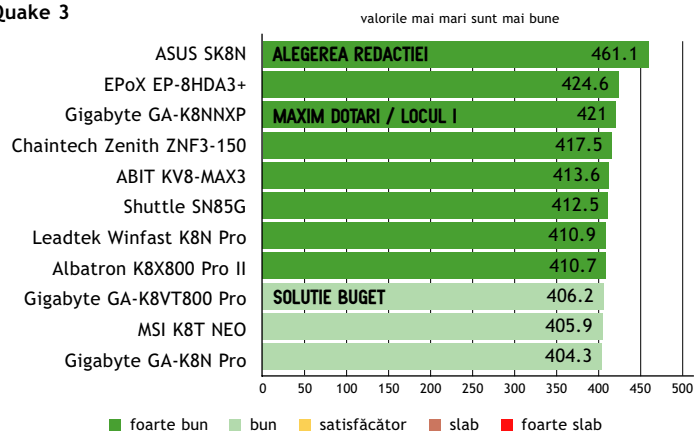
**SOCKET** - Locul în care se montează procesorul. Forma acestuia diferă de la platformă la platformă. Procesoarele Athlon 64 se montează pe Socket 754, iar Athlon 64 FX-51 și Opteron pe Socket 940.

**SOUTHBRIDGE** - Chip de pe placa de bază ce oferă conectivitatea cu alte componente precum harddisk-urile, dispozitivele USB, Firewire, tastatura, mouse-ul etc.

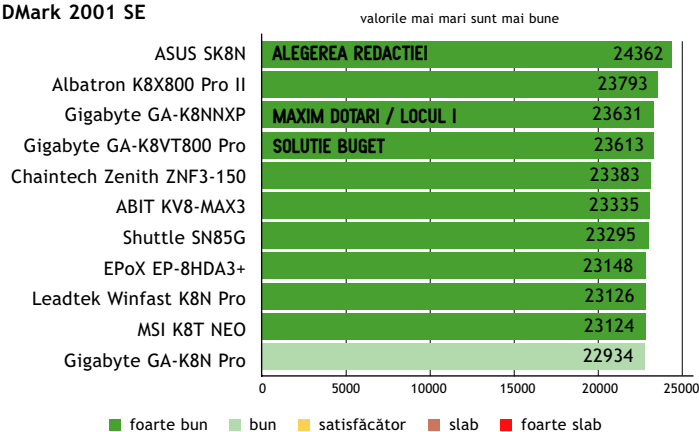
**USB (UNIVERSAL SERIAL BUS)** - Standard de conectare plug'n'play care în varianta 1.1 oferea o rată de transfer maximă de 12Mb/s. Versiunea 2.0 a crescut această valoare la 480Mb/s.

## Test plăci Athlon 64

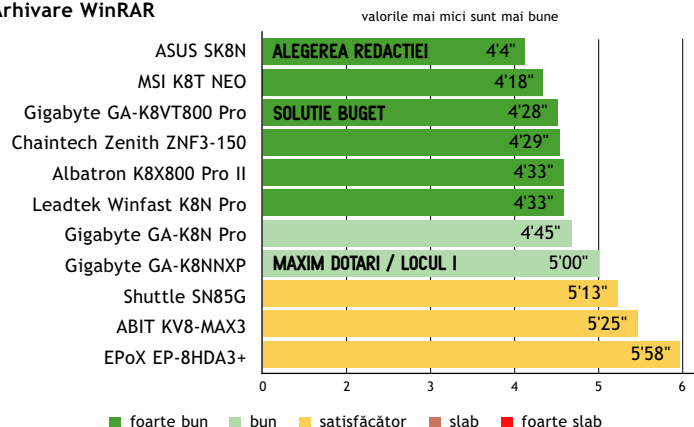
### Quake 3



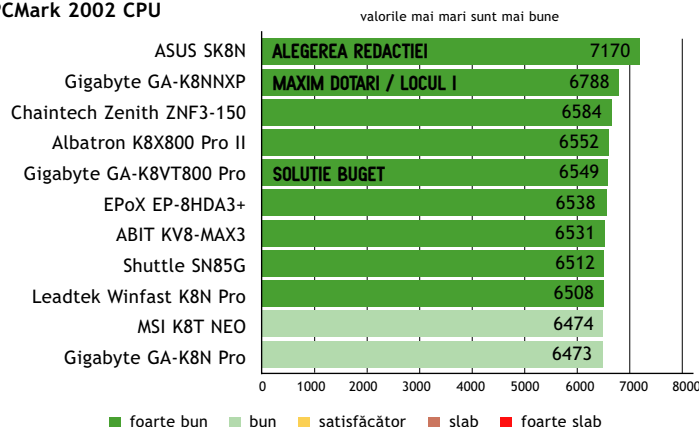
### 3DMark 2001 SE



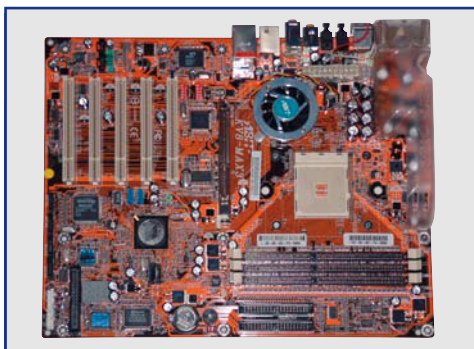
### Arhive WinRAR



### PCMark 2002 CPU



## ABIT KV8-MAX3



N/A  
ABIT  
www.abit.com.tw

KV8-MAX3 este vârful de gamă ABIT destinat procesoarelor Athlon 64.

### AVANTAJE

Dotările acestei plăci sunt excelente, în special pe partea de stocare. Aici avem posibilitatea de conectare a patru dispozitive IDE și a șase harddisk-uri Serial ATA. Pentru securitatea datelor avem un modul Secure IDE ce criptează datele scrise pe harddisk, accesul la ele făcându-se prin cele două chei conectabile pe Firewire. KV8-MAX3 mai integrează un controller Gigabit Lan și doi conectori S/PDIF. Regulatorii de curent sunt răciți prin intermediul unui sistem OTES, dotat cu LED-uri roșii, similar cu cel implementat de ABIT pentru plăcile sale video. Un LED de diagnosticare ne indică starea sistemului în timpul funcționării. Ventilatoarele procesorului, northbridge-ului și ale sistemului OTES au turația reglabilă în funcție de temperatură. μGURU se ocupă cu monitorizarea și overclocking-ul sistemului.

### PERFORMANȚE

ABIT KV8-MAX3 a avut unele probleme cu driverele Catalyst 3.9 și am fost nevoiți să o testăm cu versiunea 3.7. În rest, stabilitatea plăcii nu a prezentat probleme în teste. Overclocking-ul a fost mereu specialitatea ABIT, așa că în BIOS avem opțiuni foarte bune în această privință.

### CONCLUZIE

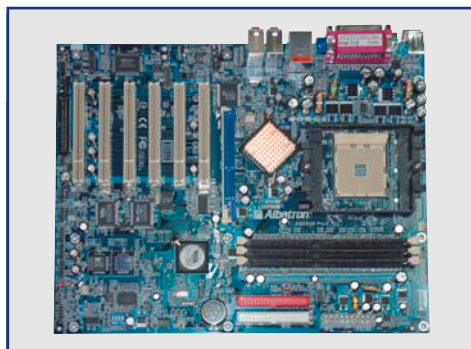
ABIT reușește prin KV8-MAX3 să ofere un produs de top cu dotări pe măsura concurenței.

- › Socket: Socket 754
- › Chipset: VIA K8T800+VT8237
- › HT: 800MHz
- › Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI
- › Memorie / Capacitate: DDR400 / 2GB
- › Conectori: 6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit Lan, S/PDIF
- › ATA / RAID: 2xATA133 / 6xSerial ATA
- › Extra: Secure IDE, OTES

Verdict

8.188

## Albatron K8X800 Pro II



N/A  
Albatron  
www.albatron.com.tw

K8X800 Pro II este un produs ce urmează designul specific Albatron, acest lucru fiind evident când ne uităm la culoarea albastră a PCB-ului și a slotului AGP.

### AVANTAJE

Ca mai toate plăcile de bază pentru Athlon 64, Albatron K8X800 Pro II are toate dotările de top, precum Gigabit Lan, Firewire și conector audio S/PDIF. Noutatea o constituie chip-ul audio VIA Envy24HT ce oferă sunet pe opt canale. Conectorii audio pentru canalele suplimentare sunt livrați pe o plăcuță adițională ce se montează în spatele carcasei. Tehnologia Mirror BIOS este responsabilă de protejarea BIOS-ului în cazul unui update greșit. Controller-ul Gigabit Lan este produs de 3COM. Radiatorul northbridge-ului este confecționat din cupru, are dimensiuni mici, dar își îndeplinește cu succes sarcina. Un LED se aprinde în momentul în care sistemul este alimentat. Voice Genie este o opțiune din BIOS care descrie verbal pașii urmați în procesul de inițializare de către Albatron K8X800 Pro II.

### PERFORMANȚE

Albatron K8X800 Pro II este una din puținele plăci de bază capabile să modifice multiplicatorul procesorului Athlon 64. Opțiunile de overclocking din BIOS sunt foarte bogate, putându-se modifica chiar voltajul de alimentare a HyperTransport-ului.

### CONCLUZIE

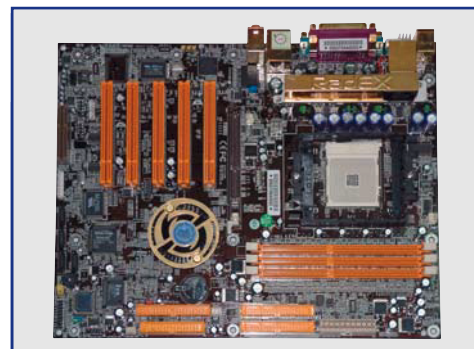
Este un produs foarte echilibrat din punctul de vedere al performanței oferite și al dotărilor.

- › Socket: Socket 754
- › Chipset: VIA K8T800+VT8237
- › HT: 800MHz
- › Sloturi: 1 AGP 8X / 6 PCI
- › Memorie / Capacitate: DDR400 / 3GB
- › Conectori: 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, S/PDIF
- › ATA / RAID: 2xATA133 / 2xSerial ATA
- › Extra: Bundle software

Verdict

8.328

## Chaintech Zenith ZNF3-150



N/A  
Chaintech  
www.chaintech.com.tw

Continuând linia cu care ne-am obișnuit, Chaintech oferă prin Zenith ZNF3-150 dotări neîntâlnite la competiție.

### AVANTAJE

ZNF3-150 face parte din gama de plăci de bază Zenith a Chaintech, ce oferă unele dotări precum Front Panel ce include doi conectori USB 2.0, un Firewire, doi audio și Memory Card Reader. Acest Front Panel are trei fețe pentru a se potrivi culorii carcasei: alb, negru, respectiv argintiu. În pachetul lui Chaintech Zenith ZNF3-150 mai găsim o șurubelniță universală, pastă siliconică pentru montarea cooler-ului procesorului, CD-ul cu driverele și un CD cu bundle software: Norton Antivirus, Promagic și Image IT. Sloturile PCI, DIMM-urile și conectorii IDE sunt colorați în portocaliu, dând o tentă plăcută plăcii. Tranzistoarele MOSFET sunt răciți prin RadEX, un sistem bazat pe principiul heatpipe-urilor.

### PERFORMANȚE

Opțiunile de overclocking din BIOS sunt foarte bune, FSB-ul poate fi ridicat până la valoarea de 400MHz, se pot seta voltajele pentru procesor, memorie, placă video și chipset. Din păcate, nu se poate modifica multiplicatorul procesorului. Nivelul performanței este foarte ridicat, permițând lui Chaintech Zenith ZNF3-150 ocuparea locului secund în clasamentul final.

### CONCLUZIE

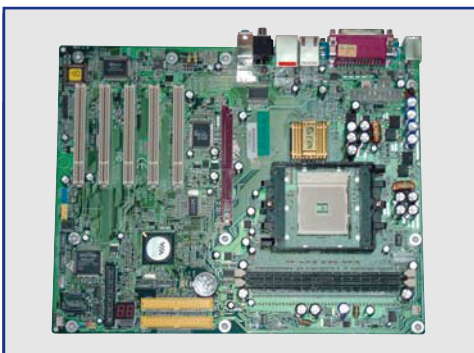
Chaintech Zenith ZNF3-150 este un companion perfect pentru procesorul AMD Athlon 64.

- › Socket: Socket 754
- › Chipset: nForce3 Pro 150
- › HT: 600MHz
- › Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI / 1 CMR
- › Memorie / Capacitate: DDR400 / 2GB
- › Conectori: 4 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit Lan, S/PDIF
- › ATA / RAID: 2xATA133 / 1xATA133, 4xSerial ATA
- › Extra: Front panel, bundle software, șurubelniță, cabluri rotunjite, RadEX

Verdict

8.334

## EPoX EP-8HDA3+



**169.8\$ / 24 luni**

Depozitul de Calculatoare  
021-221.73.77  
www.itshop.ro

EPoX EP-8HDA3+ este un produs orientat către cei ce doresc să conecteze cât mai multe dispozitive la PC.

### AVANTAJE

Numărul unităților magnetice și optice ce se pot conecta la EPoX EP-8HDA3+ este impresionant: 4 IDE și 6 Serial ATA. Acest lucru este posibil prin adăugarea unui controller Silicon Image cu patru porturi Serial ATA. Nici pe partea de rețea nu avem de ce ne plânge, placa fiind dotată atât cu Fast Ethernet, cât și cu Gigabit Lan. Starea sistemului este semnalizată printr-un LED de diagnosticare, a cărui funcționare este explicată în manualul de utilizare. Un minus îl reprezintă cele două DIMM-uri de memorie în care se poate monta un maxim de 2GB de memorie, suficient totuși pentru utilizatorii normali. Placa de sunet cu șase canale este dotată cu conector S/PDIF și RCA.

### PERFORMANȚE

Ca și în cazul plăcii Albatron, EPoX EP-8HDA3+ este capabilă să modifice multiplicatorul procesorului Athlon 64, oferind un maxim de 20X, ceea ce în teorie ar permite rularea la 4GHz, de două ori mai mult decât frecvența standard. Performanțele plăcii sunt puțin mai mici decât cele ale primelor clasate, acest lucru fiind compensat de stabilitatea excelentă.

### CONCLUZIE

EPoX reușește prin EP-8HDA3+ să ofere un produs competitiv ce se desprinde de concurență prin versatilitatea dotărilor.

- › Socket: Socket 754
- › Chipset: VIA K8T800+VT8237
- › HT: 800MHz
- › Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI
- › Memorie / Capacitate: DDR400 / 2GB
- › Conectori: 4 USB 2.0, Fast Ethernet+Gigabit Lan, S/PDIF
- › ATA / RAID: 2xATA133 / 6xSerial ATA
- › Extra: LED diagnosticare, conector S-ATA extern

Verdict

8.196

## Gigabyte GA-K8N Pro



**134.3\$ / 36 luni**

Caro Group / UltraPRO Computers  
021-313.71.09 / 021-211.70.90  
www.caro.ro / www.ultrapro.ro

Gigabyte folosește pentru GA-K8N Pro primul chipset apărut pentru procesoarele AMD pe 64 biți, nForce3 Pro 150.

### AVANTAJE

Urmând trendul început cu mulți ani în urmă, Gigabyte oferă un produs cu un layout exemplar. Marginile PCB-ului sunt rotunjite, pinii de pornire sunt colorați, DIMM-urile de memorie nu sunt incomode de plasarea prea apropiată de slotul AGP. Conectorii IDE și Serial ATA sunt și ei colorați diferit. Placa video este ținută în slot de un mecanism de retenție particular Gigabyte. Controller-ul de rețea este Gigabit Ethernet, iar conectarea unităților de stocare se face în mod normal sau RAID cu un total de 10 unități. Chipset-ul este răcit activ de un ventilator care s-a dovedit silențios în teste.

### PERFORMANȚE

Unele probleme cu driverele Catalyst au necesitat instalarea unei versiuni mai vechi, adică 3.7, fapt care justifică ocuparea ultimului loc în top. De menționat că diferența dintre ultimul și primul clasat este de aproximativ 2.5%, toate plăcile având performanțe foarte apropiate. În tradiția Gigabyte, apăsarea combinației de taste CTRL+F1 în BIOS activează meniul cu setări avansate de overclocking.

### CONCLUZIE

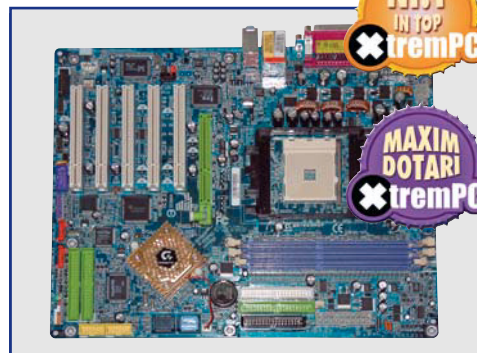
Gigabyte GA-K8N Pro este un produs de calitate oferit la un preț competitiv.

- › Socket: Socket 754
- › Chipset: nForce3 Pro 150
- › HT: 600MHz
- › Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI
- › Memorie / Capacitate: DDR400 / 3GB
- › Conectori: 4 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, S/PDIF
- › ATA / RAID: 2xATA133 / 2xATA133, 2xSerial ATA
- › Extra: -

Verdict

8.150

## Gigabyte GA-K8NXP



**218\$ / 36 luni**

Tornado Systems / UltraPRO Computers  
021-206.77.40 / 021-211.70.90  
www.tornado.ro / www.ultrapro.ro

Câștigătorul testului vine de la Gigabyte și are la bază chipset-ul nForce3 Pro 150.

### AVANTAJE

Gigabyte GA-K8NXP se diferențiază din start de ceilalți concurenți prin dotări. Amintim aici cele cinci plăcuțe adiționale: una cu doi conectori USB 2.0, una cu doi USB 2.0 și trei Firewire, una ce permite conectarea din exterior a harddisk-urilor Serial ATA, o plăcuță cu conectori suplimentari pentru chip-ul audio și una cu sistemul de alimentare dual (Dual Power System). GA-K8NXP permite conectarea a maxim 10 unități optice și magnetice. Layout-ul PCB-ului, un punct forte al lui Gigabyte, este impecabil și în cazul lui GA-K8NXP. Pentru conectarea externă avem 8 porturi USB 2.0, 3 Firewire și două controllere Lan, dintre care unul Gigabit.

### PERFORMANȚE

Sistemul de alimentare a procesorului și a memoriei permite lucrul cu setări agresive, acest fapt traducându-se prin ocuparea primului loc în top. Setările de overclocking sunt satisfăcătoare pentru majoritatea utilizatorilor. Aici singurul lucru care lipsește este posibilitatea creșterii frecvenței de alimentare a HyperTransport-ului.

### CONCLUZIE

Gigabyte își demonstrează capacitatea de a scoate produse excelente, GA-K8NXP fiind cel mai bun exemplu în acest sens. Singurul lucru ce poate împiedica cumpărarea plăcii este prețul destul de ridicat.

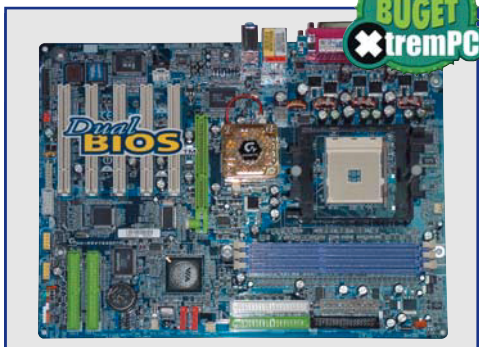
- › Socket: Socket 754
- › Chipset: nForce3 Pro 150
- › HT: 600MHz
- › Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI
- › Memorie / Capacitate: DDR400 / 3GB
- › Conectori: 8 USB 2.0, 3 Firewire, Lan+Gigabit Lan, S/PDIF
- › ATA / RAID: 2xATA133 / 2xATA133, 2xSerial ATA
- › Extra: Plăcuță cu DPS, conectori Serial ATA externi

Verdict

8.361



## Gigabyte GA-K8VT800 Pro



**120.9\$ / 36 luni**

Caro Group / UltraPRO Computers  
021-313.71.09 / 021-211.70.90  
www.caro.ro / www.ultrapro.ro

Pentru GA-K8VT800 Pro, Gigabyte folosește chipset-ul VIA K8T800, cu un design clasic northbridge-southbridge, întâlnit la majoritatea plăcilor actuale.

### AVANTAJE

În ciuda necesității instalării a două chip-uri pe PCB, Gigabyte reușește să ofere un layout aerisit. Adicional mai sunt instalate și chip-urile pentru controller-ul RAID și Realtek Gigabit Lan. Marginile PCB-ului sunt rotunjite, pinii de pornire sunt colorați pentru identificarea ușoară, iar conectorii IDE și AGP au culoarea verde. Numărul maxim de unități IDE și Serial ATA ce se pot conecta la Gigabyte GA-K8VT800 Pro este 10, număr ce satisface dorințele celor mai pretențioși cumpărători. Northbridge-ul este răcit activ de un ventilator cu grilaj în formă de fagure. Chip-ul audio al lui Gigabyte GA-K8VT800 Pro este dotat cu conectori RCA și S/PDIF.

### PERFORMANȚE

Performanțele plăcii permit ocuparea locului 4 în top. Pe toată durata testelor, Gigabyte GA-K8VT800 Pro s-a comportat ireproșabil din punctul de vedere al performanței. Dotările de overclocking sunt medii, în acest sens existând posibilitatea setării FSB-ului până la valoarea de 255MHz, precum și a tensiunilor de alimentare pentru procesor, memorie și slot AGP.

### CONCLUZIE

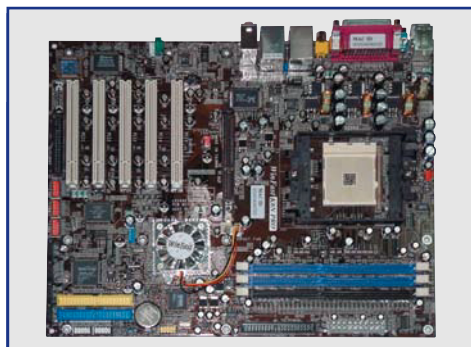
Prețul rezonabil și performanța ridicată fac din Gigabyte GA-K8VT800 Pro un produs competitiv.

- › Socket: Socket 754
- › Chipset: VIA K8T800+VT8237
- › HT: 800MHz
- › Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI
- › Memorie / Capacitate: DDR400 / 3GB
- › Conectori: 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, S/PDIF
- › ATA / RAID: 2xATA133 / 2xATA133, 2xSerial ATA
- › Extra: -

Verdict

8.279

## Leadtek Winfast K8N Pro



**195\$ / 24 luni**

Caro Group / Skin Media  
021-313.71.09 / 021-231.50.97  
www.caro.ro / www.skin.ro

Leadtek Winfast K8N Pro poate fi folosită în locuri în care securitatea primează.

### AVANTAJE

Această afirmație este posibilă deoarece Leadtek Winfast K8N Pro include un slot IDE controlat de eNOVA X-WALL LX64, un chip ce criptează datele scrise pe harddisk. Accesul la aceste date se face printr-o cheie ce se montează pe unul dintre cele două porturi Firewire livrate împreună cu placa. Calculatorul în care este instalată Leadtek Winfast K8N Pro poate funcționa și ca gateway, în acest sens dispunând de două controllere Ethernet, dintre care unul de tip Gigabit Lan produs de Realtek. Leadtek Winfast K8N Pro mai dispune și de patru porturi Serial ATA controlate de un chip Silicon Image. PCB-ul plăcii are culoarea neagră, un lucru tradițional pentru Leadtek. Chip-ul audio are și conectori S/PDIF și RCA. Chipset-ul este protejat activ de un radiator cu ventilator mic.

### PERFORMANȚE

În clasamentul general Leadtek Winfast K8N Pro a ocupat locul cinci, fiind foarte stabilă pe toată durata testelor. Dotările pentru overclocking sunt la nivelul concurenței, în plus existând posibilitatea modificării multiplicatorului procesorului.

### CONCLUZIE

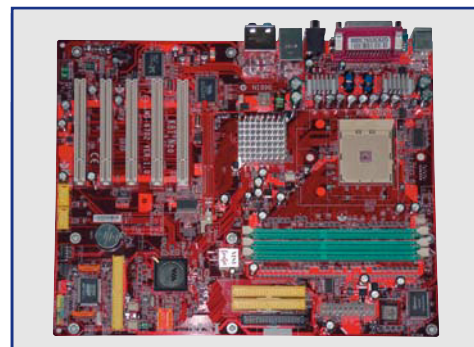
Leadtek oferă prin Winfast K8N Pro un produs îndreptat spre cei care iau în serios securitatea datelor, dar nu neglijează performanțele și expandabilitatea.

- › Socket: Socket 754
- › Chipset: nForce3 Pro 150
- › HT: 600MHz
- › Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI
- › Memorie / Capacitate: DDR400 / 2GB
- › Conectori: 4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan+Gigabit Lan, S/PDIF
- › ATA / RAID: 3xATA133 / 4xSerial ATA
- › Extra: X-WALL IDE

Verdict

8.256

## MSI K8T NEO-FIS2R



**699€ / 36 luni**

Flamingo Computers  
021-236.20.03  
www.flamingo.ro

MSI, unul dintre cei mai mari producători de plăci video și de bază, prezintă prin K8T NEO-FIS2R un produs foarte dotat.

### AVANTAJE

Cel mai important lucru privitor la dotările lui MSI K8T NEO-FIS2R este acela că împreună cu placa mai sunt livrate și un procesor AMD Athlon 64, și un cooler standard. Acest fapt se reflectă în preț, dar este un lucru excelent, datorită disponibilității în cantități limitate a procesorului. Avem conectori pentru interfața USB 2.0, Firewire, S/PDIF, precum și controller Realtek Gigabit Lan. Unitățile IDE au la dispoziție trei conectori, dintre care unul este RAID. Numărul maxim de harddisk-uri Serial ATA ce pot fi instalate în sistem este patru. Inedit este chip-ul Core Cell ce efectuează un overclocking dinamic al sistemului în funcție de opțiuni predefinite ale utilizatorului. Northbridge-ul este răcit cu ajutorul unui radiator pasiv de dimensiuni generoase. MSI K8T NEO-FIS2R este singura placă din test care suportă tehnologia Cool'n'quiet.

### PERFORMANȚE

MSI K8T NEO-FIS2R a ocupat poziția a șasea în test, însă la mică diferență față de prima clasată. Stabilitatea plăcii nu a pus probleme în timpul testării. Este singura placă ce poate micșora FSB-ul, în acest caz până la 190MHz.

### CONCLUZIE

MSI K8T NEO-FIS2R este un produs bine dotat ce oferă performanțe la înălțimea concurenței.

- › Socket: Socket 754
- › Chipset: VIA K8T800+VT8237
- › HT: 800MHz
- › Sloturi: 1 AGP 8X / 5 PCI
- › Memorie / Capacitate: DDR400 / 2GB
- › Conectori: 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, S/PDIF
- › ATA / RAID: 2xATA133 / 4xSerial ATA, 1xATA133
- › Extra: Procesor Athlon 64 3200+, cooler

Verdict

8.198

## Shuttle SN85G



**409\$ / 24 luni**

FIT Distribution  
021-231.09.22  
www.fit.com.ro

Spre deosebire de ceilalți concurenți, Shuttle SN85G este un miniPC, primul ce încorporează o placă de bază pentru procesorul Athlon 64, motiv pentru care am decis introducerea sa în test.

### AVANTAJE

Chipset-ul folosit de placa de bază FN85, cea folosită în SN85G, este nForce3 Pro 150, designul single chip fiind excelent pentru integrarea într-un spațiu restrâns. Din cauza dimensiunilor de doar 300x295x180mm spațiul liber este foarte redus, FN85 având un singur slot PCI și unul AGP 8X, doi conectori IDE ATA133 și doi Serial ATA. Aceștia nu pot fi folosiți simultan deoarece avem la dispoziție doar un lăcaș de 3.5" și unul de 5.25". Greutatea totală a lui Shuttle SN85G, așa cum este el oferit de producător, este de doar 2.85kg. Cuplat cu un monitor LCD, obținem un sistem complet, compact și ușor transportabil.

### CONSTRUCȚIE

Finisajul lui SN85G este un pas înainte față de modelele anterioare, negrul mat aducând un aer stilat carcasei. Pe panoul frontal avem o oglindă în care sunt încastrate butoanele de "Power" și "Reset", precum și LED-urile de activitate ale harddisk-ului și sistemului. Tot în partea frontală avem un Memory Card Reader. Conectorii frontali constau din două porturi USB 2.0, unul Firewire și trei audio. Partea din spate a carcasei oferă obișnuirii conectori pentru tastatură și mouse, port paralel, serial, alți trei conectori audio, doi USB 2.0, unul Firewire, precum și doi S/PDIF. Răcirea este asigurată de sistemul heatpipe ICE

dotat cu un ventilator de 80mm a cărui turație este controlată din BIOS. Instalarea componentelor se face destul de ușor, montarea procesorului nu necesită scoaterea lăcașului unității optice, însă pentru montarea unității de stocare, aceasta trebuie eliminată. Toate cablurile din interior sunt foarte bine prinse de carcasă și sunt aranjate în așa fel încât să nu blocheze fluxul de aer al sistemului. Conectorii Molex sunt etichetați în funcție de destinația lor. Sursa folosită în sistem are o putere de 240W, considerabil mai mare decât cea a modelelor actuale. Aranjarea inteligentă a componentelor permite instalarea în paralel a plăcii grafice și a unei plăci PCI, dacă dimensiunile acestora nu sunt exagerat de mari.

### PERFORMANȚE

Clasată pe penultimul loc al topului, Shuttle SN85G nu este un produs slab, el oferind dotări bogate într-un spațiu extrem de redus. Shuttle SN85G are chiar și dotări bune de overclocking, FSB-ul și tensiunile de alimentare fiind modificabile în plaje bune. Din păcate, nu se poate modifica și multiplicatorul procesorului. Ne-ar fi plăcut să vedem în acțiune și tehnologia Cool'n'quiet, ce s-ar fi pretat conceptului de miniPC, unde producătorii se luptă să obțină un sistem cât mai silențios.

### CONCLUZIE

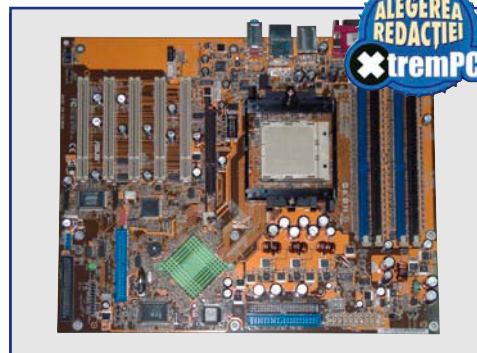
Montarea unei surse performante permite instalarea unor componente de ultimă generație care oferă performanțe la nivelul concurenței.

- › Socket: **Socket 754**
- › Chipset: **nForce3 Pro 150**
- › HT: **600MHz**
- › Sloturi: **1 AGP 8X / 1 PCI**
- › Memorie / Capacitate: **DDR400 / 2GB**
- › Conectori: **4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, S/PDIF**
- › ATA / RAID: **2xATA133 / 2xSerial ATA**
- › Extra: **Memory card reader 6-in-1**

Verdict

8.184

## ASUS SK8N



**245.6\$ / 36 luni**

Depozitul de Calculatoare  
021-221.73.77  
www.itshop.ro

ASUS este primul producător care a lansat plăci de bază pentru procesoarele AMD pe 64 biți, SK8N fiind destinată platformei Socket 940.

### AVANTAJE

Layout-ul lui SK8N este deosebit de ceea ce am văzut la platformele Socket A și Socket 478, DIMM-urile de memorie sunt amplasate deasupra socket-ului procesorului, în paralel cu sloturile AGP și PCI. nForce3 Pro 150 este un chipset unichip, și în cazul lui SK8N este plasat în prelungirea slotului AGP, neîncomodând datorită radiatorului cu profil scăzut. Datorită acestei plasări a componentelor putem spune că layout-ul lui ASUS SK8N este excelent realizat. Pe partea de dotări singurul lucru notabil care lipsește este controller-ul Gigabit Lan, ASUS preferând folosirea unuia Fast Ethernet.

### PERFORMANȚE

Prin folosirea celui mai puternic procesor al momentului, ASUS SK8N obține rezultate remarcabile, spre exemplu în 3DMark2001SE depășind valoarea de 24.000 de puncte. De asemenea, comprimarea kit-ului de Windows XP durează puțin peste patru minute. Opțiunile de overclocking sunt bunicile, deși ne-am fi dorit să putem schimba multiplicatorul, care pentru Athlon 64 FX-51 este deblocat din fabrică.

### CONCLUZIE

Celor care nu au probleme cu bugetul le recomandăm cu căldură combinația dintre ASUS SK8N și Athlon 64 FX-51.

- › Socket: **Socket 940**
- › Chipset: **nForce3 Pro 150**
- › HT: **600MHz**
- › Sloturi: **1 AGP 8X / 5 PCI**
- › Memorie / Capacitate: **DDR400 / 4GB**
- › Conectori: **6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, S/PDIF**
- › ATA / RAID: **2xATA133 / 2xSerial ATA, 1xATA133**
- › Extra: **InterVideo WinDVD Suite**

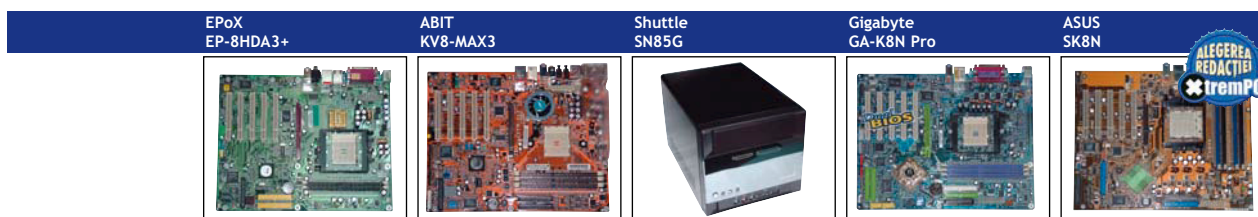
Verdict

N/A



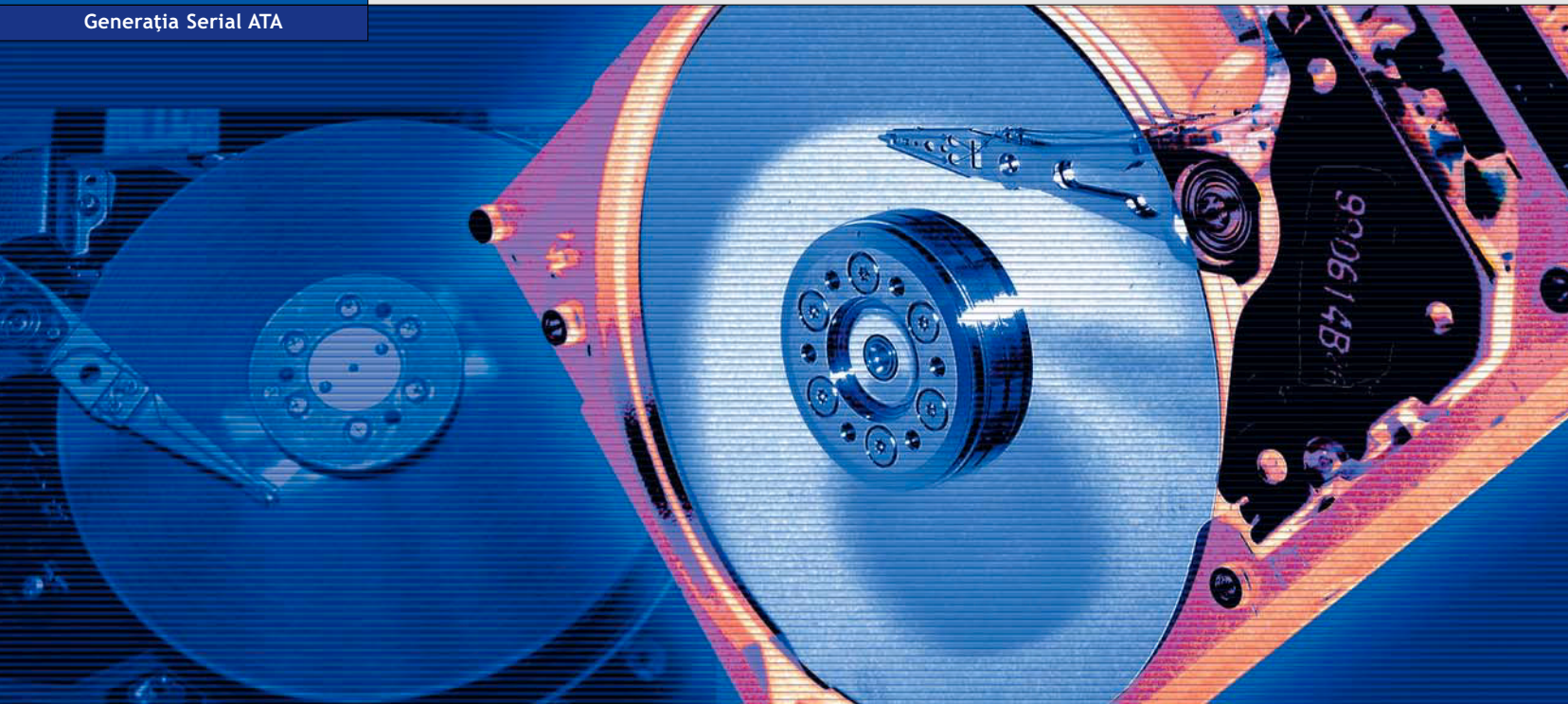


Detalii tehnice						
Socket	Socket 754	Socket 754	Socket 754	Socket 754	Socket 754	Socket 754
Chipset	nForce3 Pro 150	nForce3 Pro 150	VIA K8T800+VT8237	VIA K8T800+VT8237	nForce3 Pro 150	VIA K8T800+VT8237
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI / 1 CMR	1 AGP 8X / 6 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB	DDR400 / 2GB	DDR400 / 3GB	DDR400 / 3GB	DDR400 / 2GB	DDR400 / 2GB
USB 2.0 / Firewire	8 / 2	4 / 3	6 / 2	6 / 2	4 / 2	6 / 2
Lan	Fast Ethernet+Gigabit Lan	Gigabit Lan	Gigabit Lan	Gigabit Lan	Fast Ethernet+Gigabit Lan	Gigabit Lan
ATA / RAID	2xATA133 / 2xATA133, 2xSerial ATA	2xATA133 / 1xATA133, 4xSerial ATA	2xATA133 / 2xSerial ATA	2xATA133 / 2xATA133, 2xSerial ATA	3xATA133 / 4xSerial ATA	2xATA133 / 4xSerial ATA, 1xATA133
Overclocking						
FSB / Multiplator	200-300MHz / Nu	200-400MHz / Nu	200-300MHz / Da	200-255MHz / Nu	200-300MHz / Nu	190-280MHz / Nu
V Core/V DIMM/V AGP/V Chipset	Da / Da / Da / Nu	Da / Da / Da / Da	Da / Da / Da / Da	Da / Da / Da / Nu	Da / Da / Da / Da	Da / Da / Da / Nu
Teste						
Quake3 640x480	421	417.5	410.7	406.2	410.9	405.9
Serious Sam 640x480	275.5	283.2	279.8	281.9	280.9	275.5
3DMark2001SE 640x480	23631	23383	23793	23613	23126	23124
Comanche 4 640x480	66.65	65.12	66.11	64.96	64.34	63.41
UT 2003 640x480	264.04	258.19	256.92	256.4	254.29	248.58
Conversie WAV-MP3	27"	29"	28"	29"	29"	29"
Arhivare WinRAR	5'	4'29"	4'33"	4'28"	4'33"	4'18"
PCMark2002 CPU	6788	6584	6552	6549	6508	6474
Sandra Mem. Int	2570	2566	2528	2515	2534	2422
Sandra Disk	27041	27698	27955	27154	27943	27952
Note teste						
Sintetice	3.452	3.458	3.462	3.435	3.446	3.445
Jocuri	4.834	4.804	4.801	4.776	4.745	4.679
Dotări	0.075	0.072	0.065	0.068	0.065	0.074
Verdict	8.361	8.334	8.328	8.279	8.256	8.198



Detalii tehnice					
Socket	Socket 754	Socket 754	Socket 754	Socket 754	Socket 940
Chipset	VIA K8T800+VT8237	VIA K8T800+VT8237	nForce3 Pro 150	nForce3 Pro 150	nForce3 Pro 150
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 1 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 2GB	DDR400 / 2GB	DDR400 / 2GB	DDR400 / 3GB	DDR400 / 4GB
USB 2.0 / Firewire	4 / 0	6 / 3	4 / 2	4 / 2	6 / 2
Lan	Fast Ethernet+Gigabit Lan	Gigabit Lan	Fast Ethernet	Gigabit Lan	Fast Ethernet
ATA / RAID	2xATA133 / 6xSerial ATA	2xATA133 / 6xSerial ATA	2xATA133 / 2xSerial ATA	2xATA133 / 2xATA133, 2xSerial ATA	2xATA133 / 2xSerial ATA, 1xATA133
Overclocking					
FSB / Multiplator	200-250MHz / Da	200-300MHz / Da	200-300MHz / Nu	200-300MHz / Nu	200-300MHz / Nu
V Core/V DIMM/V AGP/V Chipset	Da / Da / Da / Nu	Da / Da / Da / Da	Da / Da / Da / Da	Da / Da / Da / Da	Da / Da / Da / Nu
Teste					
Quake3 640x480	424.6	413.6	412.5	404.3	461.1
Serious Sam 640x480	278.8	279.8	281.4	276.3	304.4
3DMark2001SE 640x480	23148	23335	23295	22934	24362
Comanche 4 640x480	64.71	64.16	64.57	63.24	70.37
UT 2003 640x480	255.98	252.44	251.3	250.6	275.98
Conversie WAV-MP3	28"	29"	28"	29"	26"
Arhivare WinRAR	5'58"	5'25"	5'13"	4'45"	4'4"
PCMark2002 CPU	6538	6531	6512	6473	7170
Sandra Mem. Int	2519	2520	2512	2441	3411
Sandra Disk	27812	27924	26634	27654	27603
Note teste					
Sintetice	3.356	3.374	3.375	3.408	N/A
Jocuri	4.777	4.745	4.749	4.677	N/A
Dotări	0.063	0.069	0.060	0.065	N/A
Verdict	8.196	8.188	8.184	8.150	N/A

Datorită integrării controller-ului de memorie direct în procesorul Athlon 64, diferențele dintre chipset-uri sunt foarte mici deoarece au mai puține lucruri de integrat. Acest fapt se poate observa și din testul nostru, unde diferența dintre prima și ultima clasată este de doar 2.5%.



# GENERATIA SERIAL ATA

## EVOLUTIE SAU REVOLUTIE?

După un debut ceva mai timid, interfața Serial ATA a ajuns rapid la maturitate, iar în acest moment reprezintă prima opțiune la cumpărarea unui harddisk nou.

**PÂNĂ DE CURÂND, INTERFEȚELE PARALELE ERAU** considerate fără discuție superioare celor seriale. Într-adevăr, prin capacitatea lor de a transmite în același timp date pe un număr mult mai mare de fire, interfețele paralele pot atinge viteze de transfer mai bune. Cu toții ne aducem aminte de perioada când imprimantele și scannerele erau conectate pe portul paralel. Totuși, acest mod de transfer nu este lipsit de dezavantaje. Principala problemă a unei interfețe paralele este interferența care apare între fire, ceea ce duce în cele din urmă la limitarea ratei de transfer. Exemplul clasic este trecerea de la ATA33 la ATA66, care a fost însoțită de o dublare a numărului de fire din cablul IDE, de la 40 la 80. Firele suplimentare nu sunt folosite pentru a transmite semnale noi, rolul lor fiind doar de a duplica semnalele transmise pe firele principale pentru a evita pe cât posibil apariția erorilor cauzate de rata mare de transfer. De aceea, în ultimul timp se pune tot mai mult accentul pe interfețele seriale de mare viteză, care au venit puternic din urmă prin creșterea frecvenței de lucru. Dacă interfața Firewire era de mai mult timp cunoscută utilizatorilor de camere video, Intel a sprijinit foarte mult dezvoltarea interfeței USB, care a atins viteza de 480Mbps în versiunea 2.0.

În aceste condiții, trecerea de la o interfață paralelă la una serială pentru conectarea dispozitivelor de stocare interne nu trebuie să ne mai surprindă. Cel mai evident avantaj este rata de transfer: dacă Ultra ATA a ajuns la 133MB/s în urma unei evoluții îndelungate, Serial ATA debutează direct de la 150MB/s, iar generațiile următoare vor oferi 300MB/s și apoi 600MB/s. Totuși, avantajul vitezei este cel mai puțin important în acest moment, deoarece harddisk-urile moderne sunt încă departe de saturarea lățimii de bandă a interfeței ATA100, ca să nu mai vorbim de ATA133. Poate mai mult contează modificarea cablurilor, care au trecut de la masivele panglici cu 80 de fire la o variantă mult mai subțire, cu doar șapte fire, care contribuie astfel la o mai bună ventilare a carcasei. În plus, Serial ATA simplifică și procedura de instalare a unităților de stocare, prin eliminarea conceptelor de master și slave, fiecare dispozitiv conectându-se pe un port separat. Ca să răspundem la întrebarea din titlu, putem spune că Serial ATA nu reprezintă o revoluție, dar este cea mai importantă evoluție din ultimii ani în domeniul echipamentelor de stocare, deoarece înlocuiește o interfață care a rămas aproape neschimbată încă de la primul sistem IBM AT.

### CHIPSET-URI PENTRU SATA

Orice interfață nouă are nevoie de suport din partea fabricanților de chipset-uri pentru a se impune. La început, producătorii de harddisk-uri au fost nevoiți să recurgă la controllere Serial ATA integrate pe plăci PCI, dar această soluție are multe dezavantaje, cum ar fi costul ridicat și limitarea dată de lățimea de bandă a magistralei PCI (133MB/s). Următorul pas a fost integrarea controller-ului direct pe placa de bază, dar și această soluție introduce un cost suplimentar, motiv pentru care nu poate fi folosită decât pentru plăci cu pretenții. Primul producător care a oferit suport pentru Serial ATA în chipset-urile sale a fost Intel, prin intermediul southbridge-ului ICH5, de care beneficiază majoritatea plăcilor de bază noi pentru Pentium 4. Au urmat apoi VIA cu southbridge-ul VT8237, parte componentă a chipset-ului KT600, și SiS, cu southbridge-ul 964. Paradoxal, singurul producător important care nu suportă încă Serial ATA este NVIDIA, iar acest lucru este valabil atât pentru popularul nForce2, cât și pentru noul chipset de Athlon 64, nForce3 Pro 150. Totuși, NVIDIA a anunțat că va remedia această situație odată cu lansarea lui nForce3 250.

## SISTEMUL DE TEST

Pentru test am apelat la placa de bază ABIT IC7-G, care suportă în mod nativ Serial ATA (inclusiv RAID) prin intermediul southbridge-ului ICH5R. Benchmark-urile folosite au fost H2Bench 3.6, SiSoft Sandra 2004 și PCMark04, iar pentru testul practic am cronometrat copierea unui film de 1.4GB și a kit-ului de Windows XP, care conține foarte multe fișiere mici. Sistemul de operare a fost Windows XP Professional, iar harddisk-urile de test au fost formate cu sistemul de fișiere FAT32. Pentru comparație am inclus și rezultatele obținute de două harddisk-uri Ultra ATA.

## CONCLUZIE

După cum ne-a arătat cazul firmei Rambus, succesul unei noi tehnologii poate să depindă mai mult de prețul la care este oferită decât de specificațiile tehnice foarte bune sau de sprijinul unei mari companii. Se pare că producătorii de harddisk-uri au învățat bine lecția, deoarece prețul unităților Serial ATA este foarte apropiat de cel al driverelor ATA100/133. În aceste condiții, vă recomandăm achiziționarea unui harddisk Serial ATA, desigur, în cazul în care dispuneți și de o placă de bază care să suporte această interfață.

Mihai Constantinescu

## DICȚIONAR

## ATA (ADVANCED TECHNOLOGY ATTACHEMENT)

Este o extensie a standardului IDE care stabilește specificațiile pentru conectarea dispozitivelor de stocare interne.

## BUFFER (CACHE)

Este o zonă de memorie integrată pe harddisk care este folosită pentru accelerarea transferului de date spre calculator. Dacă este utilizată și la scriere, există riscul pierderii datelor din cache în cazul întreruperii neașteptate a alimentării. Din acest motiv, fiecare producător are algoritmi diferiți, care favorizează fie performanța, fie securitatea datelor.

## CHS (CYLINDER HEAD SECTOR)

Este un mod de adresare a datelor mai vechi, folosit de MS-DOS, care specifică în mod explicit poziționarea unui sector pe disc (cilindrul, fața și numărul de ordine). Marele dezavantaj al CHS este faptul că limitează capacitatea adresabilă a harddisk-urilor la 8GB.

## FAT (FILE ALLOCATION TABLE)

Este cel mai cunoscut sistem de fișiere. Varianta FAT 12 a fost folosită pentru dischete, FAT 16 pentru DOS și versiunea originală de Windows 95, iar FAT 32

este suportat de toate sistemele de operare de la Microsoft, începând cu Windows 95 OSR2. Numele vine de la modul de gestiune a fișierelor prin intermediul unei tabele de alocare.

## IDE (INTEGRATED DRIVE ELECTRONICS)

Reprezintă interfața între magistrala de date a calculatorului și dispozitivele de stocare. Numele vine de la integrarea controller-ului de disc direct pe plăcuța cu circuite imprimate a discului.

## LBA (LOGICAL BLOCK ADDRESSING)

Toate harddisk-urile moderne folosesc modul de adresare LBA, care permite accesarea unităților cu capacități mai mari de 8GB.

## NTFS (NEW TECHNOLOGY FILE SYSTEM)

Este sistemul de fișiere introdus de Microsoft în Windows NT, fiind alegerea recomandată pentru utilizatorii de Windows 2000 și XP. Introduce un sistem de securitate la nivel de fișier, precum și opțiuni de criptare și compresie.

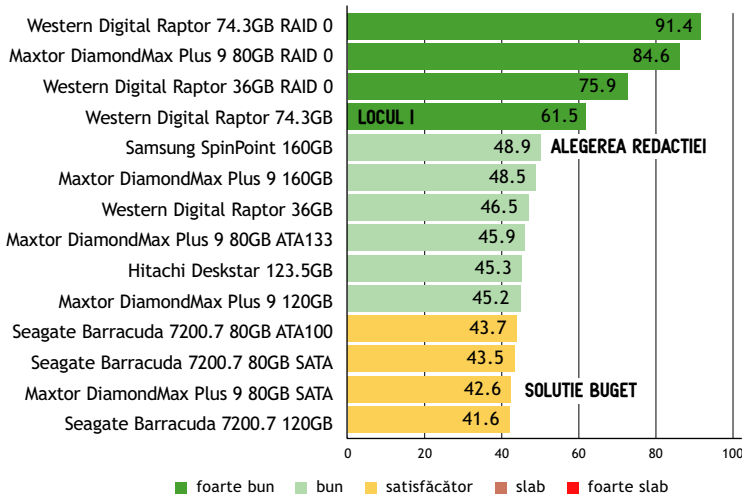
## RAID (REDUNDANT ARRAY OF INEXPENSIVE DISKS)

Metodă de împărțire a datelor pe mai multe harddisk-uri, în scopul de a mări viteza de transfer și securitatea datelor.

## Harddisk-uri Serial ATA

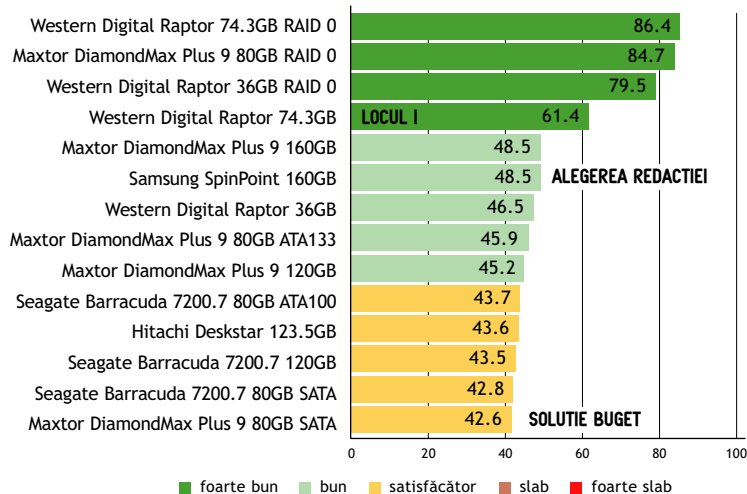
## Rată medie de transfer la citire (MB/s)

valorile mai mari sunt mai bune



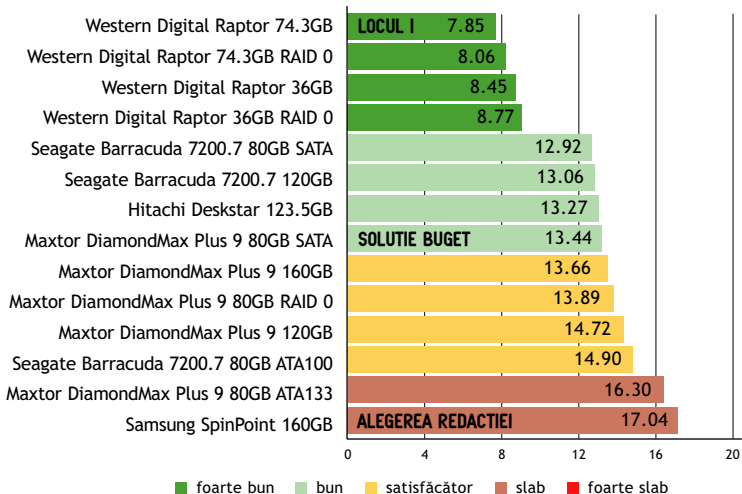
## Rată medie de transfer la scriere (MB/s)

valorile mai mari sunt mai bune



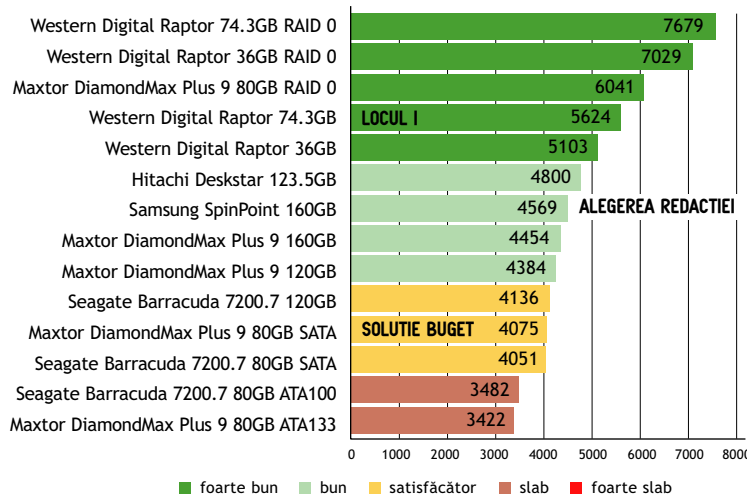
## Timp mediu de acces la citire (ms)

valorile mai mici sunt mai bune



## PCMark04

valorile mai mari sunt mai bune



## Hitachi Deskstar 123.5GB



**123\$ / 36 luni**

ASBIS România  
021-233.38.41  
www.asbis.ro

Sub numele Hitachi se ascunde fosta divizie de harddisk-uri de la IBM, care era recunoscută pentru performanța produselor sale. Modelul 7K250 de 123.5GB nu face excepție, reușind să ocupe în topul nostru locul al treilea între harddisk-urile de 7.200 de rotații pe minut.

### PERFORMANȚE

Harddisk-ul Hitachi implementează foarte bine interfața Serial ATA, lucru dovedit de rata maximă de transfer pe magistrală obținută (115.7MB/s, cea mai ridicată valoare din testul nostru). Din păcate, această viteză excelentă nu poate fi obținută decât în condițiile citirii datelor direct din cache, motiv pentru care producătorul a dotat discul cu un buffer de 8MB. Ratele de transfer s-au încadrat în nota produselor concurente, iar performanța foarte bună în aplicațiile curente este evidențiată de rezultatele excelente obținute în SiSoft Sandra 2004 și mai ales în PCMark04. Am fost impresionați și de timpul necesar copierii kit-ului de Windows XP, doar 31 de secunde.

### CONCLUZIE

Hitachi Deskstar 7K250 este unul dintre cele mai bune harddisk-uri Serial ATA de 7.200 de rotații care se găsește în acest moment pe piață, iar capacitatea de 123.5GB este suficientă pentru aproape toți utilizatorii.

- › Model: 7K250
- › Interfață: Serial ATA150
- › RAID 0: Nu
- › Capacitate: 123.5GB
- › Capacitate efectivă: 115GB
- › RPM: 7.200
- › Cache: 8MB

Verdict

7.66

## Maxtor DiamondMax Plus 9 80GB



**94.8\$ / 12 luni**

RC Computers / UltraPRO Computers  
/ Depozitul de Calculatoare  
021-410.22.97 / 021-211.70.90  
021-221.73.77

Deoarece am avut posibilitatea să testăm atât versiunea Serial ATA, cât și cea Ultra ATA133 a harddisk-ului Maxtor DiamondMax Plus 9 de 80GB, am profitat de ocazie și am inclus în tabel rezultatele obținute de ambele modele, o astfel de comparație fiind extrem de interesantă.

### PERFORMANȚE

După cum se știe, prima generație de harddisk-uri Serial ATA cuprindea modele identice din punctul de vedere al construcției cu cele Ultra ATA, singura diferență fiind reprezentată de controller-ul IDE integrat pe harddisk, care suportă noua interfață serială. Totuși, deși face parte din aceeași familie (DiamondMax Plus 9), varianta ATA133 din testul nostru este dotată cu un buffer de 2MB, față de 8MB pentru toate modelele Serial ATA. Dacă acest lucru nu se face simțit în ceea ce privește ratele de transfer, harddisk-ul ATA133 fiind chiar ceva mai rapid, cache-ul suplimentar își dovedește utilitatea în benchmark-ul PCMark04, dar și în testul de copiere a fișierelor. După cum era și firesc, rata maximă de transfer pe interfața Serial ATA este sensibil mai mare.

### CONCLUZIE

Față de modelele mai vechi, acest harddisk beneficiază din plin de cache-ul de 8MB și de interfața Serial ATA.

- › Model: 6Y080M0
- › Interfață: Serial ATA150
- › RAID 0: Nu
- › Capacitate: 80GB
- › Capacitate efectivă: 76.3GB
- › RPM: 7.200
- › Cache: 8MB

Verdict

7.20

## Maxtor DiamondMax Plus 9 80GB RAID 0



**2x94.8\$ / 12 luni**

RC Computers / UltraPRO Computers  
/ Depozitul de Calculatoare  
021-410.22.97 / 021-211.70.90  
021-221.73.77

Tot mai multe plăci de bază au integrat un controller Serial ATA cu suport RAID, iar recent această facilitate este suportată în mod direct și de unele chipset-uri, practic singurul impediment în realizarea unei matrice RAID fiind costul suplimentar indus de achiziționarea celui de-al doilea harddisk. Deoarece am primit la test drive-ul Maxtor DiamondMax Plus 9 80GB din partea a trei distribuitori, am decis că ar fi util să prezentăm rezultatele obținute de un sistem RAID 0 realizat cu harddisk-uri relativ ieftine.

### PERFORMANȚE

Ratele de transfer au crescut spectaculos față de cazul folosirii unui singur harddisk. Dacă un utilizator obișnuit este mai degrabă interesat de rata maximă de transfer (sistemul de operare și aplicațiile des folosite fiind situate de obicei în zona mai rapidă a discului), cei care se ocupă cu editarea video vor fi foarte încântați de creșterea ratei minime de transfer, care asigură o performanță foarte bună pe toată suprafața harddisk-ului.

### CONCLUZIE

Un sistem RAID 0 poate îmbunătăți semnificativ performanța, mai ales când se lucrează cu multe fișiere mici, un alt avantaj evident fiind dublarea capacității de stocare.

- › Model: 6Y080M0
- › Interfață: Serial ATA150
- › RAID 0: Da
- › Capacitate: 2x80GB
- › Capacitate efectivă: 2x76.3GB
- › RPM: 7.200
- › Cache: 8MB

Verdict

-

## Maxtor DiamondMax Plus 9 120GB



**122.3\$ / 12 luni**

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

Seria DiamondMax Plus 9 de la Maxtor cuprinde harddisk-uri de 7.200 de rotații atât pe interfața Ultra ATA133 cât și pe Serial ATA150. Modelul 6Y120M0 este un drive Serial ATA de 120GB cu cache de 8MB.

### PERFORMANȚE

Toate cele trei modele Maxtor (80, 120 și 160GB) au avut performanțe asemănătoare, dar totuși s-a respectat regula conform căreia harddisk-urile de capacitate mai mare sunt în general mai rapide. Cu o rată de transfer maximă de peste 56MB/s și o rată medie de aproximativ 45MB/s atât la citire, cât și la scriere, performanțele acestui harddisk sunt normale pentru generația din care face parte, iar rata minimă de transfer de peste 30MB/s este una foarte bună. Totuși, timpul mediu de acces a fost mai slab decât la celelalte drivere Maxtor, cu excepția modelului Ultra ATA133. Performanțele obținute în benchmark-urile SiSoft Sandra și PCMark04, dar și în testele de copiere au situat acest harddisk între modelele de 120GB de la Hitachi, respectiv Seagate.

### CONCLUZIE

Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y120M0 este o soluție foarte bună pentru cei care își doresc un harddisk Serial ATA de 120GB.

- › Model: 6Y120M0
- › Interfață: Serial ATA150
- › RAID 0: Nu
- › Capacitate: 120GB
- › Capacitate efectivă: 114.5GB
- › RPM: 7.200
- › Cache: 8MB

Verdict

7.46



*Stil și eleganță*



*... într-un display LCD profesional*



### Neovo SERIA F F-415 / F-417 / F-419

- Mărime ecran: 15"/17"/19"
- Culori disponibile: Negru
- Luminozitate: 250cd/m2; 250cd/m2; 300cd/m2
- Contrast: 400:1 / 430:1 / 700:1
- Unghi vedere: 130"/100; 160"/130"; 170"/170"
- Rezoluție: 1024x768 / 1280x1024 / 1280x1024
- Timp de răspuns: 35ms / 20ms / 25ms
- Garanție: 3 ani



### Neovo SERIA S S-17 / S-19

- Mărime: 17"/19"
- Culori disponibile: Negru
- Luminozitate: 250cd/m2; 250cd/m2
- Contrast: 500:1 / 500:1
- Unghi vedere: 170"/170"; 170"/170"
- Rezoluție: 1280x1024 / 1280x1024
- Timp răspuns: 25ms / 25ms
- Special: Filtru optic NeoV, DVI, S-Video, Picior rabatabil
- Garanție: 3 ani



### Neovo SERIA E E-17A / E-19A

- Mărime: 17"/19"
- Culori disponibile: Negru
- Luminozitate: 250cd/m2; 300cd/m2
- Contrast: 430:1 / 700:1
- Unghi vedere: 160"/130"; 170"/170"
- Rezoluție: 1280x1024 / 1280x1024
- Timp răspuns: 20ms / 25ms
- Special: Filtru optic NeoV, Boxe
- Garanție: 3 ani



### Neovo SERIA X X-174

- Mărime: 17"
- Culori disponibile: Negru
- Luminozitate: 220cd/m2
- Contrast: 400:1
- Unghi vedere: 160"/160"
- Rezoluție: 1280x1024
- Timp răspuns: 25ms
- Special: Filtru optic NeoV, DVI, S-Video, Picior rabatabil
- Garanție: 3 ani

De vânzare în magazinele:

unic importator:

**SKINMEDIA**

## Maxtor DiamondMax Plus 9 160GB



**147.44\$ / 12 luni**

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

Datorită folosirii a două platane de 80GB pentru a se obține impresionanta capacitate de 160GB, modelul 6Y160M0 de la Maxtor a avut performanțe excelente și a reușit să întreaacă în clasament harddisk-ul Western Digital Raptor 36GB, care beneficiază de avantajul celor 10.000 de rotații pe minut.

### PERFORMANȚE

Față de celălalt harddisk de 160GB din test, Samsung SpinPoint SP1614C, driver-ul Maxtor a obținut rate maxime de transfer ceva mai reduse, dar ratele minime au fost în schimb mai ridicate, ceea ce asigură un nivel de performanță mai uniform. Timpul mediu de acces la citire a avut o valoare normală pentru harddisk-urile de 7.200 de rotații (13.66ms), iar rata maximă de transfer pe interfață a fost practic identică cu cea obținută de celelalte modele Maxtor, valoarea de 106.4MB/s fiind foarte bună pentru un harddisk Serial ATA. Rezultatul din benchmark-urile SiSoft Sandra și mai ales PCMark04 indică o performanță ridicată în lucrul cu aplicații curente, iar copierea unui film de 1.4GB a durat doar 55 de secunde.

### CONCLUZIE

Acest harddisk îmbină capacitatea mare de stocare cu performanțele foarte bune.

- > Model: 6Y160M0
- > Interfață: Serial ATA150
- > RAID 0: Nu
- > Capacitate: 160GB
- > Capacitate efectivă: 152.7GB
- > RPM: 7.200
- > Cache: 8MB

Verdict

7.89

## Samsung SpinPoint 160GB



**125€ / 36 luni**

DECK Computers International  
021-434.34.00  
www.deck.ro

Deși Samsung este un producător de harddisk-uri cu multă experiență, driver-urile coreenilor nu s-au bucurat niciodată de aceeași apreciere ca produsele firmelor concurente. Totuși, modelul SP1614C s-a comportat foarte bine în testele noastre și s-a dovedit cel mai rapid harddisk de 7.200 de rotații pe minut.

### PERFORMANȚE

Pentru a atinge capacitatea de 160GB producătorul a folosit două platane de 80GB, iar prezența a patru capete de citire/scriere explică oarecum performanțele foarte bune. Harddisk-ul se distinge și prin rata de transfer pe interfața Serial ATA (114MB/s), iar timpii necesari copierii filmului de 1.4GB și a kit-ului de Windows au fost cei mai mici din test, dacă nu ținem cont de matricele RAID 0. Totuși, acest harddisk are și un mare dezavantaj, și anume timpul mediu de acces la citire este mult mai mare decât în cazul concurenței.

### CONCLUZIE

Ratele mari de transfer și capacitatea de 160GB recomandă acest harddisk pentru stocarea de date și pentru aplicații care accesează secvențial discul. Nu trebuie neglijat avantajul garanției de 3 ani.

- > Model: SP1614C
- > Interfață: Serial ATA150
- > RAID 0: Nu
- > Capacitate: 160GB
- > Capacitate efectivă: 149.1GB
- > RPM: 7.200
- > Cache: 8MB

Verdict

8.23

## Seagate Barracuda 7200.7 80GB



**78.19€ / 12 luni**

UltraPRO Computers  
021-211.70.90  
www.ultrapro.ro

Harddisk-urile Seagate nu se remarcă prin performanțe deosebite, după cum o dovedește și locul ocupat în clasamentul nostru. Totuși, experiența celor de la Seagate (nimeni alții decât fabricanții primului harddisk) garantează calitatea produselor acestora.

### PERFORMANȚE

Deși am beneficiat de prezența în test a modelului Seagate Barracuda 7200.7 80GB pe interfață Ultra ATA 100, comparația cu varianta Serial ATA nu este foarte corectă din cauza dimensiunii diferite a cache-ului. La fel ca în cazul Maxtor, putem remarca rate de transfer aproape identice, ceea ce este normal pentru două drivere din aceeași generație. Surprinzător, trecerea la Serial ATA nu se reflectă mai deloc într-o creștere a ratei maxime de transfer pe interfață. Diferența de cache se vede în rezultatul testului PCMark04, iar copierea filmului a durat 97 de secunde pentru modelul Serial ATA, față de 139 de secunde pentru harddisk-ul ATA 100, ambele valori fiind foarte slabe față de ceea ce a reușit concurența.

### CONCLUZIE

Se observă și în acest caz sporul de performanță față de varianta Ultra ATA cu 2MB cache, deși diferența de viteză nu se datorează interfeței seriiale.

- > Model: ST380013AS
- > Interfață: Serial ATA150
- > RAID 0: Nu
- > Capacitate: 80GB
- > Capacitate efectivă: 74.5GB
- > RPM: 7.200
- > Cache: 8MB

Verdict

6.75

## Seagate Barracuda 7200.7 120GB



**99.76€ / 12 luni**

UltraPRO Computers  
021-211.70.90  
www.ultrapro.ro

Oarecum surprinzător, varianta de 120GB a harddisk-ului Seagate Barracuda 7200.7 s-a clasat în urma modelului de 80GB, dar diferența de performanță dintre cele două drivere a fost minimă.

### PERFORMANȚE

Toate harddisk-urile Seagate din testul nostru s-au remarcat în mod negativ prin valoarea destul de scăzută a ratei maxime de transfer pe interfața Serial ATA (86.4MB/s în cazul de față). Un punct forte al acestui drive pare să fie timpul mediu de acces la citire, care s-a apropiat foarte mult de 13ms (valoarea obținută, 13.06ms, a fost a doua între harddisk-urile de 7.200 de rotații). În ciuda folosirii unui buffer de 8MB, performanța în testul de copiere a fost mult mai slabă decât în cazul concurenței, pentru copierea unui film de 1.4GB fiind necesare nu mai puțin de 98 de secunde, iar kit-ul de Windows XP fiind copiat în 52 de secunde.

### CONCLUZIE

Seagate Barracuda 7200.7 120GB a avut performanțe inferioare modelului de 120GB de la Maxtor și a ocupat ultimul loc în clasamentul nostru, dar acest lucru nu înseamnă că acest driver nu poate constitui o alegere bună pentru utilizatorii care își doresc un harddisk Serial ATA de mare capacitate.

- > Model: ST3120026AS
- > Interfață: Serial ATA150
- > RAID 0: Nu
- > Capacitate: 120GB
- > Capacitate efectivă: 111.8GB
- > RPM: 7.200
- > Cache: 8MB

Verdict

6.64



## Western Digital Raptor 36GB



N/A  
AMD

Sistemul AMD Athlon FX-51 prezentat în acest număr este dotat cu două harddisk-uri Western Digital Raptor 36GB cu 10.000 de rotații pe minut în configurație RAID 0, așa că am profitat de ocazie și am testat aceste drivere atât individual, cât și în modul RAID.

### PERFORMANȚE

Deși beneficiază de avantajul celor 10.000 de rotații, performanțele harddisk-ului Raptor de 36GB nu sunt ieșite din comun, fiind încadrat în clasament de modelele cu 7.200 de rotații și capacități de 160GB, respectiv 120GB. Acest lucru se explică prin capacitatea mică de stocare: în timp ce Raptor folosește un platan de 36GB, celelalte harddisk-uri din test apelează la platane de 80GB, densitatea mai mare a datelor reflectându-se într-un spor de performanță. Totuși, viteza mare de rotație se vede în timpul de acces la citire, doar 8.45ms față de aproximativ 13ms la driverele cu 7.200 de rotații. Scorul obținut în PCMark04 este și el foarte bun.

### CONCLUZIE

Acest harddisk compensează capacitatea mică de stocare prin excelentul timp mediu de acces la citire, prin performanțele foarte bune și prin garanția de 5 ani oferită de Western Digital la modelele Raptor.

- › Model: **WD360GD**
- › Interfață: **Serial ATA150**
- › RAID 0: **Nu**
- › Capacitate: **36GB**
- › Capacitate efectivă: **34.5GB**
- › RPM: **10.000**
- › Cache: **8MB**

Verdict

7.77

## Western Digital Raptor 36GB RAID 0



N/A  
AMD

Sub deviza "două harddisk-uri în RAID 0 sunt mai bune decât unul", am testat și configurația cu cele două drivere Western Digital Raptor 36GB.

### PERFORMANȚE

Prin realizarea matricei RAID 0 performanțele au crescut simțitor, depășind fără probleme rezultatele obținute de cel mai rapid harddisk individual din test. Cu o rată medie de transfer la citire de 75.9MB/s, respectiv de 79.5MB/s la scriere, viteza acestei soluții este una excelentă. Performanța foarte bună este confirmată și de scorurile obținute în SiSoft Sandra 2004 (72.365KB/s), respectiv PCMark04 (7.029 de puncte). Față de varianta cu un singur harddisk, copierea kit-ului de Windows XP s-a realizat mult mai rapid (37 de secunde față de 57), dar copierea filmului nu a fost accelerată. Viteza maximă de transfer pe interfață nu a impresionat, fiind chiar mai mică decât în cazul folosirii unui singur Raptor.

### CONCLUZIE

Modul RAID 0 păstrează avantajul timpului de acces la citire și oferă în plus performanțe excelente și o capacitate de stocare satisfăcătoare. Această configurație este potrivită pentru o gamă largă de aplicații, de la editare video, codare audio/video și baze de date până la jocuri și programe folosite în lucrul curent.

- › Model: **WD360GD**
- › Interfață: **Serial ATA150**
- › RAID 0: **Da**
- › Capacitate: **2x36GB**
- › Capacitate efectivă: **2x34.5GB**
- › RPM: **10.000**
- › Cache: **8MB**

Verdict

-

## Western Digital Raptor 74.3GB



289€ / 60 luni  
Flamingo Computers  
021-236.20.03  
www.flamingo.ro

Dacă modelul Raptor de 36GB nu a reușit să ne impresioneze atât de mult pe cât am fi așteptat de la un harddisk cu 10.000 de rotații pe minut, varianta de 74.3GB elimină toate dezavantajele acestuia și reușește să obțină primul loc în testul nostru.

### PERFORMANȚE

Western Digital Raptor 74.3GB a surclasat în toate testele modelul de 36GB, fiind astfel primul harddisk din seria Raptor care arată performanțe demne de titlul de primul driver IDE cu 10.000 de rotații. Dacă am fost impresionați de timpul de acces obținut de modelul de capacitate mai mică, varianta de 74.3GB reușește performanța să fie singurul harddisk din test care a coborât sub 8ms. Singurul loc unde ambele unități Raptor au fost depășite de concurență a fost testul de copiere, dar în schimb rezultatele în cele două benchmark-uri au fost excelente.

### CONCLUZIE

Dacă în cazul modelului Raptor de 36GB prezența unui al doilea harddisk mai lent și mai încăpător pentru stocarea datelor era practic o necesitate, capacitatea de 74.3GB a acestui driver poate fi considerată satisfăcătoare pentru majoritatea utilizatorilor. Performanțele excepționale sunt umbrite doar de prețul pe măsură.

- › Model: **WD740GD**
- › Interfață: **Serial ATA150**
- › RAID 0: **Nu**
- › Capacitate: **74.3GB**
- › Capacitate efectivă: **69.2GB**
- › RPM: **10.000**
- › Cache: **8MB**

Verdict

9.56

## Western Digital Raptor 74.3GB RAID 0



2x289€ / 60 luni  
Flamingo Computers  
021-236.20.03  
www.flamingo.ro

Prin lansarea seriei Raptor, intenția declarată a celor de la Western Digital a fost să ofere performanțe comparabile cu soluțiile SCSI, dar la un pret mult mai competitiv. Rezultatele obținute de matricea RAID 0 formată din două harddisk-uri Raptor 74.3GB ne arată că acest deziderat este perfect realizabil.

### PERFORMANȚE

Deși viteza harddisk-urilor este de multe ori neglijată de utilizatorii obișnuiți, această componentă pur mecanică este cea mai lentă dintr-un sistem PC și poate contribui decisiv la performanța acestuia, uneori chiar mai mult decât viteza procesorului. Prin folosirea într-o configurație RAID 0 a celui mai rapid harddisk IDE la ora actuală, rezultatele obținute au fost cu adevărat excepționale, deși foarte puțini utilizatori vor putea să-și permită achiziționarea a două unități Raptor de 74.3GB pentru sistemul de acasă. SiSoft Sandra a indicat 88.797KB/s, iar scorul în PCMark04 a fost 7.679, de aproape două ori mai mult decât la un harddisk de 7.200 de rotații.

### CONCLUZIE






Cu rate minime de transfer în jurul valorii de 70MB/s și un timp de acces de invidiat, această configurație RAID poate înlocui cu succes soluțiile SCSI folosite în servere și în stațiile de lucru.

- › Model: **WD740GD**
- › Interfață: **Serial ATA150**
- › RAID 0: **Da**
- › Capacitate: **2x74.3GB**
- › Capacitate efectivă: **2x69.2GB**
- › RPM: **10.000**
- › Cache: **8MB**

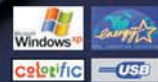
Verdict

-

## Generația Serial ATA

	Western Digital Raptor 74.3GB	Samsung SpinPoint 160GB	Maxtor DiamondMax Plus 9 160GB	Western Digital Raptor 36GB	Hitachi Deskstar 123.5GB	Maxtor DiamondMax Plus 9 120GB	Maxtor DiamondMax Plus 9 80GB
							
Distribuitor	Flamingo Computers	DECK Computers International	Depozitul de Calculatoare UltraPRO Computers	AMD	ASBIS România	Depozitul de Calculatoare UltraPRO Computers	RC Computers UltraPRO Computers Depozitul de Calculatoare
Pret	289€	125€	147.44\$	N/A	123\$	122.3\$	94.8\$
<b>Detalii tehnice</b>							
Model	WD740GD	SP1614C	6Y160M0	WD360GD	7K250	6Y120M0	6Y080M0
Interfață	Serial ATA150	Serial ATA150	Serial ATA150	Serial ATA150	Serial ATA150	Serial ATA150	Serial ATA150
Capacitate	74.3GB	160GB	160GB	36GB	123.5GB	120GB	80GB
Capacitate efectivă	69.2GB	149.1GB	152.7GB	34.5GB	115GB	114.5GB	76.3GB
RPM	10.000	7.200	7.200	10.000	7.200	7.200	7.200
Cache	8MB	8MB	8MB	8MB	8MB	8MB	8MB
<b>Rezultate teste</b>							
Rată minimă citire (MB/s)	49.8	35.7	37.1	33.8	28.1	30.1	31.1
Rată medie citire (MB/s)	61.5	48.9	48.5	46.5	45.3	45.2	42.6
Rată maximă citire (MB/s)	68.6	61.9	56.9	55.1	58.1	56.6	51
Rată minimă scriere (MB/s)	49.6	34.8	36.9	33.3	24.3	30.1	31.1
Rată medie scriere (MB/s)	61.4	48.5	48.5	46.5	43.6	45.2	42.6
Rată maximă scriere (MB/s)	73.1	62.2	60.1	64.1	57.6	56.8	54.8
Timp de acces citire (ms)	7.85	17.04	13.66	8.45	13.27	14.72	13.44
Rată maximă pe interfață (MB/s)	110.3	114	106.4	93.5	115.7	106.5	106.4
SiSoft Sandra (KB/s)	47052	40267	39322	38238	39274	38945	35312
PCMark04 HDD	5624	4569	4454	5103	4800	4384	4075
Copiere film (s)	54	50	55	63	62	56	60
Copiere kit WinXP (s)	51	30	42	57	31	42	43
<b>Verdict</b>	<b>9.56</b>	<b>8.23</b>	<b>7.89</b>	<b>7.77</b>	<b>7.66</b>	<b>7.46</b>	<b>7.20</b>

	Seagate Barracuda 7200.7 80GB	Seagate Barracuda 7200.7 120GB	Western Digital Raptor 74.3GB RAID 0	Western Digital Raptor 36GB RAID 0	Maxtor DiamondMax Plus 9 80GB RAID 0	Maxtor DiamondMax Plus 9 80GB ATA 133	Seagate Barracuda 7200.7 80GB ATA 100
							
Distribuitor	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Flamingo Computers	AMD	RC Computers UltraPRO Computers Depozitul de Calculatoare	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers
Pret	78.19€	99.76€	2x289€	N/A	2x94.8\$	62.46€	63.81€
<b>Detalii tehnice</b>							
Model	ST380013AS	ST3120026AS	WD740GD	WD360GD	6Y080M0	6Y080L0	ST380011A
Interfață	Serial ATA 150	Serial ATA150	Serial ATA150	Serial ATA150	Serial ATA150	Ultra ATA133	Ultra ATA100
Capacitate	80GB	120GB	2x74.3GB	2x36GB	2x80GB	80GB	80GB
Capacitate efectivă	74.5GB	111.8GB	2x69.2GB	2x34.5GB	2x76.3GB	74.5GB	74.5GB
RPM	7.200	7.200	10.000	10.000	7.200	7.200	7.200
Cache	8MB	8MB	8MB	8MB	8MB	2MB	2MB
<b>Rezultate teste</b>							
Rată minimă citire (MB/s)	28.5	26.8	69.5	47.6	56.8	30.2	28.9
Rată medie citire (MB/s)	43.5	41.6	91.4	75.9	84.6	45.9	43.7
Rată maximă citire (MB/s)	55.9	52.6	92.9	81.9	101.4	56.9	55.9
Rată minimă scriere (MB/s)	28.1	27.9	72.1	51.9	60.8	30.2	27.8
Rată medie scriere (MB/s)	42.8	43.5	86.4	79.5	84.7	45.9	43.7
Rată maximă scriere (MB/s)	55.9	56.2	86.6	85.3	108.3	56.9	56
Timp de acces citire (ms)	12.92	13.06	8.06	8.77	13.89	16.3	14.9
Rată maximă pe interfață (MB/s)	85.9	86.4	107.5	91.5	102.8	83.4	83
SiSoft Sandra (KB/s)	37740	36563	88797	72365	68390	38614	37867
PCMark04 HDD	4051	4136	7679	7029	6041	3422	3482
Copiere film (s)	97	98	89	63	42	93	139
Copiere kit WinXP (s)	51	52	29	37	25	57	57
<b>Verdict</b>	<b>6.75</b>	<b>6.64</b>	-	-	-	-	-



## Alegerea profesională

### L1720P

### 17" Artistic design TFT LCD Monitor

Arta Designului  
Imagine Cristalină  
Funcție LightView

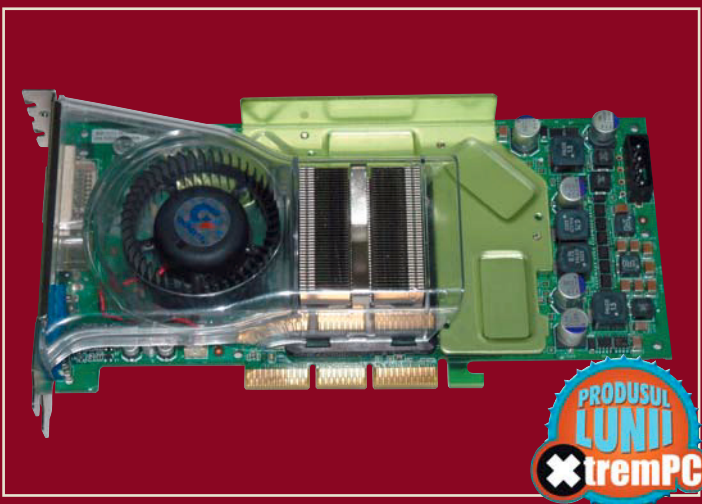
OSD control	
Strălucire	300 cd/m <sup>2</sup>
Contrast	450:1
Rezoluție	1280 x 1024 @ 75Hz
Semnal video	RGB analog / digital
Consum	< 40 W

 **LG Electronics**

Tel.: 233.24.91  
Fax: 233.24.78  
E-mail: marinda@lge.com

**FLATRON™**  
freedom of mind





## Gigabyte GV-N595U256

495\$+TVA Gigantul de la Gigabyte

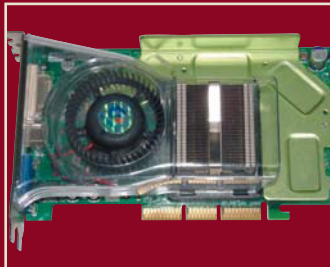
Distribuitor: UltraPRO Computers • Tel.: 021-211.70.90 Web: www.ultrapro.ro

### Ventilator



Ventilatorul are foarte multe palete de mici dimensiuni și poartă sigla Gigabyte.

### Sistemul de răcire



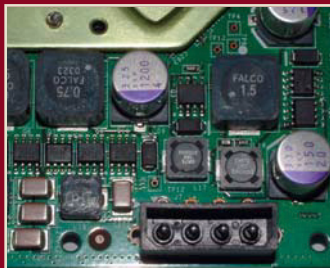
Sistemul de răcire este asemănător cu cel al plăcilor GeForce FX 5800 Ultra, dar este mult mai silențios.

### Radiator dorsal



Radiatorul de pe spatele plăcii răcește atât procesorul grafic, cât și chip-urile de memorie.

### Alimentare adițională



Pentru alimentarea plăcii este prezent un conector Molex orientat în sus.

### Conectori



Sistemul de răcire ocupă și spațiul desemnat pentru primul slot PCI.

Performanțe jocuri: 4.563 • Performanțe sintetice: 2.233 • Dotări: 0.090 **6.886**

# PLACI NV38

## NVIDIA și ATI continuă lupta pentru a oferi

### DE-A LUNGUL ANULUI 2003 AU

circulat diverse zvonuri care anunțau posibila lansare a noii generații de chip-uri grafice (NV40 de la NVIDIA, respectiv R420 de la ATI) înainte de sezonul cumpărăturilor pentru Crăciun, dar aceste zvonuri s-au dovedit până la urmă nefondate. Profitând de maturizarea procesului tehnologic de fabricație a chip-urilor grafice și de apariția pe piață a unor memorii mai rapide, cei doi mari producători au decis să lanseze noi versiuni ale produselor de top, singura diferență fiind frecvențele ceva mai ridicate. Canadienii de la ATI au aruncat în luptă Radeon 9800 XT (frecvențe 412/730MHz față de 380/680MHz pentru Radeon 9800 Pro), iar NVIDIA a răspuns prin GeForce FX 5950 Ultra (frecvențe 475/950MHz față de 450/850MHz pentru GeForce FX 5900 Ultra).

### CEI DOI CONCURENȚI

Placa Gigabyte GV-N595U256 impresionează de la prima vedere prin sistemul de răcire, care ne aduce aminte de soluția folosită de NVIDIA pentru GeForce FX 5800 Ultra. Din fericire, noul sistem este mult mai silențios, dar păstrează dezavantajul blocării primului slot PCI. Cei de la Hercules au ales să-și personalizeze

cooler-ul prin poza de pe radiator, pe care o regăsim și pe cutia în care este ambalată placa. Această poză, deși destul de spectaculoasă, nu are foarte multe în comun cu cele sfinte (vezi numele produsului, Hercules 3D Prophet), ba chiar dimpotrivă.

În pachetul plăcii Gigabyte găsim cablurile video pentru TV Out, un adaptor DVI-VGA și un utilitar de overclocking, dotări normale pentru orice placă video modernă. Surpriza vine la capitolul bundle software, unde producătorul a inclus nu mai puțin de trei jocuri complete (Rainbow Six 3 - Raven Shield, Tomb Raider - The Angel of Darkness și Will Rock). Totuși, pentru o placă ce reprezintă în acest moment vârful de gamă de la Gigabyte, nu putem să nu remarcăm lipsa manualului tipărit sau a unui player DVD. Cei care își doresc facilitățile VIVO trebuie să se orienteze spre modelul GV-N595U256V.

Hercules a inclus în pachetul plăcii 3D Prophet 9800 XT Classic toate dotările necesare pentru a satisface un utilizator pretentios: cablurile TV Out, adaptorul DVI-VGA, manualul de utilizare în șapte limbi străine, player-ul DVD de la CyberLink (PowerDVD 5.0), precum și deja obișnuitul CD Hercules cu utilitare (drivere, demo-uri tehnologice,

### Performanțe

Model	Gigabyte GV-N595U256	Hercules 3D Prophet 9800 XT Classic	ASUS Radeon 9800 XT
Quake 3 1280	315.7	297.7	295.6
Quake 3 1600	263.3	242.7	241
Serious Sam 1280	149.9	140	140.9
Serious Sam 1600	135.1	129.8	131.5
CodeCreatures 1280	41.2	39.7	39.7
CodeCreatures 1600	33.1	30.7	30.6
3DMark2001SE 1280	13563	14960	14935
3DMark2001SE 1600	11862	12906	12829
AquaMark3 1280	41.94	39.11	39.04
AquaMark3 1600	35.73	32.32	32.25
UT 2003 1280	148.3	145.4	144.63
UT 2003 1600	116.3	109.9	109.17
Quake 3 1024 AA	303.3	271.8	271.6
Serious Sam 1024 AA	150.8	136	135.4

# EXTREME Vs R360

## cea mai performantă soluție grafică

3Deep, 3D Tweaker, HydraVision). Singurul punct slab este absența conectorilor VIVO și a unui joc complet inclus în pachet, dacă nu punem la socoteală cuponul pentru Half-Life 2 care este oferit pentru toate plăcile cu chip ATI din seria XT.

### PERFORMANȚĂ

Rezultatele obținute de cele două plăci în testele noastre au fost foarte apropiate. Totuși, trebuie să recunoaștem că benchmark-urile folosite de noi se bazează în special pe DirectX 7 și 8 și nu reușesc întotdeauna să streseze suficient aceste plăci extrem de rapide, motiv pentru care așteptăm cu nerăbdare apariția unor jocuri DirectX 9, cum ar fi Doom 3 și Half-Life 2. Foarte interesante sunt rezultatele din AquaMark3, deoarece testul făcut de noi în urmă cu câteva numere arăta plăcile ATI drept câștigătoare detașate. Totuși, se pare că noile drivere Forceware 52.16 de la NVIDIA își fac treaba, deoarece GV-N595U256 a obținut scoruri excelente, mai ales când nu se activează AA și AF.

### OVERCLOCKING

Fiind vorba de vârful de gamă al celor doi producători, potențialul de overclocking este implicit mai redus.

ATI aduce o noutate în acest domeniu sub forma funcției Overdrive, care permite overclocking-ul automat al procesorului grafic atât timp cât temperatura acestuia nu depășește o anumită valoare. Spre dezamăgirea noastră, prin activarea acestei funcții frecvența nu a crescut decât cu 6MHz, ceea ce a dus la sporuri minime de performanță. Prin overclocking manual am reușit să atingem frecvențele de 460/790MHz pentru placa Hercules, respectiv 540/1055MHz pentru GV-N595U256. Performanțele au crescut și ele (de exemplu, în 3DMark2001SE 1280x1024 3D Prophet a depășit granița celor 15.000, obținând 15.467, iar placa motorizată de GeForce FX 5950 Ultra a atins 32.95fps în AquaMark3 1024x768 cu AA și AF).

### CONCLUZIE

GeForce FX 5950 Ultra și Radeon 9800 XT s-au dovedit mai rapide decât predecesorii lor, dar sporul de viteză a fost minim și nu justifică diferența substanțială de preț. Totuși, prin lansarea acestor produse, putem spera la o reducere a prețului pentru plăcile bazate pe GeForce FX 5900 Ultra și Radeon 9800 Pro.

Mihai Constantinescu



## Hercules 3D Prophet 9800 XT Classic

449€+TVA Performanțe eXTreme

Distribuitor: Ubi Soft România • Tel.: 021-231.67.69 Web: www.hercules.com

### Ventilator



Spre deosebire de ASUS, cei de la Hercules au urmat designul de referință ATI și au folosit un singur ventilator.

### Sistemul de răcire



Radiatorul este din cupru și acoperă complet chip-urile de memorie. Poza aplicată pe radiator ajută la personalizarea plăcii.

### Radiator dorsal



Pe spatele plăcii producătorul a folosit o simplă placă de cupru în locul obișnuitului radiator.

### Alimentare adițională



În stilul plăcilor ATI, conectorul de alimentare este plasat orizontal.

### Conectori



Placa este foarte subțire și nu incomodează primul slot PCI. Din păcate, varianta Classic nu dispune de facilități VIVO.

Performanțe jocuri: 4.362 • Performanțe sintetice: 2.321 • Dotări: 0.085 **6.768**

### Performanțe

Model	Gigabyte GV-N595U256	Hercules 3D Prophet 9800 XT Classic	ASUS Radeon 9800 XT
UT 2003 1024 AA	118.6	131.8	131.1
CodeCreatures 1024 AA	25.8	27.4	27.4
3DMark2001SE 1024 AA	11745	12324	12288
AquaMark3 1024 AA	29.31	36.38	36.29

### Detalii tehnice

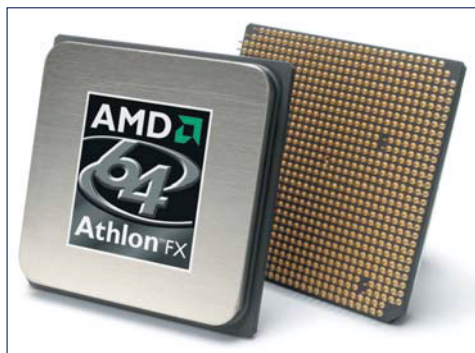
Model	Gigabyte GV-N595U256	Hercules 3D Prophet 9800 XT Classic	ASUS Radeon 9800 XT
Chipset	GeForce FX 5950 Ultra	Radeon 9800 XT	Radeon 9800 XT
Memorie	256MB	256MB	256MB
Frecvență chipset/memorie	475MHz/950MHz	412MHz/730MHz	412MHz/730MHz
AGP	8X	8X	8X
Bus memorie	256 biți	256 biți	256 biți
Conectori	VGA, DVI, TV Out	VGA, DVI, TV Out	VGA, DVI, VIVO



# PERFORMANȚA SUPREMA

## FX-51 vs P4 EE

Prima pagină a laboratorului prezintă două sisteme în pieptul cărora bat cele mai puternice procesoare ale momentului: AMD Athlon 64 FX-51 și Intel Pentium 4 3.2GHz Extreme Edition.



Creșterea numărului de tranzistoare a dus la mărirea numărului de pini.

**SUPREMAȚIA PROCESOARELOR INTEL PE PIAȚA** desktop este un lucru cu care ne-am obișnuit în ultimii ani, odată cu lansarea lui Pentium 4 cu nucleu Northwood. Această supremație a fost însă brutal întreruptă de AMD prin introducerea lui Athlon 64 FX-51 în toamnă. Acesta este cel mai puternic procesor AMD pe 64 biți al momentului. El funcționează la 2.2GHz, are 1MB cache L2 și peste 100 de milioane de tranzistoare. Răspunsul Intel nu a întârziat să apară prin lansarea lui Intel Pentium 4 3.2GHz Extreme Edition, ce impresionează prin cei 2MB cache L3 care funcționează la frecvența procesorului. Sporul de performanță adus de Intel

Pentium 4 3.2GHz Extreme Edition îl apropie de AMD Athlon 64 FX-51, însă prețul de achiziție de peste 1.000\$, disponibilitatea redusă pe piață și lipsa instrucțiunilor pe 64 biți nu au reușit să răstoarne balanța în favoarea Intel. Intel Pentium 4 3.2GHz Extreme Edition este bazat pe nucleul folosit în procesoarele XEON pentru servere. El a fost adaptat pentru a fi folosit în plăcile de bază Socket 478. Conform declarațiilor Intel, acest procesor este destinat doar jucătorilor înrăiți, pentru care sporul de performanță oferit justifică plățile unei sume de câteva ori mai mari. Intel nu a declarat nimic despre cantitățile în care acest procesor va fi disponibil.

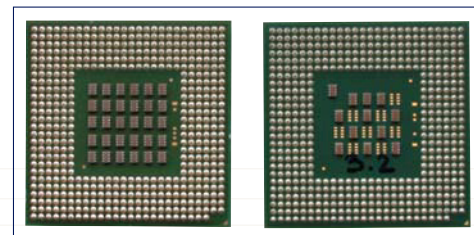
Cel mai performant dintre procesoarele lansate în această toamnă de AMD este Athlon 64 FX-51. Acesta avea la lansare un preț de 733\$, cu mult mai mic decât cel al lui Intel Pentium 4 3.2GHz Extreme Edition. Athlon 64 FX-51 se conectează pe un socket cu 940 pini, identic cu cel al procesoarelor Opteron, integrează un controller de memorie dual channel și este compatibil cu memoriile DDR400 Registered.

### DOTĂRI

Sistemul trimis de AMD a fost construit având ca principal obiectiv rularea celor mai noi jocuri la rezoluții și viteze ametoitoare. Drept dovadă stau

procesorul Athlon 64 FX-51, cele două DIMM-uri a câte 512MB DDR400 Registered produse de Infineon, precum și placa video GeForceFX 5900 Ultra cu 256MB DDR. Stocarea informației se poate face pe unul dintre cele trei harddisk-uri Western Digital, dintre care două având platane ce se învârt la 10.000rpm și sunt conectate în RAID. Backup-ul informației se face cu un DVD-Writer produs de Sony. Deși este echipat perfect pentru jocuri, sistemul poate fi folosit ca workstation datorită performanțelor sale, fiind pregătit să facă față aplicațiilor actuale și celor ce vor urma.

Sistemul asamblat de firma Best Computers este destinat celor cărora le place să-și etaleze sistemul la lan party-uri, carcasa sistemului fiind produsă de Thermaltake. Într-un slot de 5.25"



Intel Pentium 4 3.2GHz Extreme Edition (în stânga) are mai multe chip-uri.

este montat un driver Hardcano de monitorizare a temperaturilor din sistem și de control al turăției ventilatoarelor. Placa de bază a sistemului este un ABIT IC7 MAX3 și este orientată spre overclocking, BIOS fiind foarte dotat din acest punct de vedere. Performanța în jocuri este susținută de placa video Hercules Prophet 9800 XT, ce folosește cel mai performant chip grafic al momentului, ATI Radeon 9800 XT. Memoria sistemului este produsă de OCZ și este capabilă să ruleze la DDR400 cu setări agresive. Stocarea se face pe două harddisk-uri Seagate Barracuda Serial ATA de 120GB. Acestea sunt conectate în mod RAID pentru creșterea performanțelor.



Ü Sistemul impresionează din prima clipă datorită carcasei CoolerMaster Wave Master.

Sistem Athlon 64 FX-51	
Producător	AMD
Web	www.amd.com
Pret / Garanție	N/A
Detalii tehnice	
Placă de bază	ASUS SK8N
Memorie	1 GB DDR400 Infineon Registered
Procesor	AMD Athlon 64 FX-51
Cooler	AMD Box
Placă video	GeForceFX 5900 Ultra 256MB DDR
Harddisk	Western Digital 40GB + 2xWD Raptor 36GB
Unitate optică	Sony DVD Writer + DVD ROM
Carcasă	CoolerMaster Wave Master
Placă de sunet	Onboard
Tastatură+mouse	N/A
Teste	
Quake3 1600x1200	271.8
Serious Sam 1600x1200	154.8
3DMark2001SE 1600x1200	13546
Comanche 4 1600x1200	65.06
UT 2003 1600x1200	112
Quake3 1024x768 AA+AF	330.1
Serious Sam 1024x768 AA+AF	173.7
3DMark2001SE 1024x768 AA+AF	13199
Comanche 4 1024x768 AA+AF	61.52
UT 2003 1024x768 AA+AF	114.83
Conversie WAV-MP3	26"
Arhiveare WinRAR	4'7"
PCMark2002 CPU	7171
Sandra Mem. Int	3441
Sandra Disk	57399

## CONSTRUCȚIE

AMD a decis să folosească o carcasă CoolerMaster Wave Master confecționată din aluminiu. Măruntaiele PC-ului pot fi observate prin geamul lateral al lui Wave Master. Panoul frontal al carcasei este confecționat în totalitate din aluminiu, iar LED-urile de power și activitate a harddisk-ului sunt albastre. Cablurile din sistem sunt așezate și strânse cu grijă pentru a nu incomoda circulația aerului prin carcasă. Aerisirea carcasei se face prin două ventilatoare de 80mm plasate în partea frontală, unul în spatele carcasei și unul în partea superioară. Finisajul carcasei este excelent, toate marginile sunt rotunjite, iar pentru deschidere nu avem nevoie de șurubelniță, șuruburile fiind special construite. Panoul pe care este montată placa de bază este detașabil pentru facilitarea instalării acesteia.

Carcasa Thermaltake a sistemului oferit de Best Computers este dotată cu vitrină laterală, un număr impresionant de șase ventilatoare, porturi audio, USB 2.0 și Firewire montate în partea de sus. Materialul folosit pentru construcție este aluminiul. Ușița frontală este confecționată din oțel, nu plastic, lucru care previne ruperea accidentală. Sursa este produsă tot de Thermaltake și are 420W. Marginile carcasei sunt rotunjite cu grijă. Cablurile din interiorul sistemului sunt asamblate cu mare grijă pentru a nu bloca trecerea aerului prin carcasă.

## PERFORMANȚE

Înainte de a vorbi de comportarea în teste trebuie menționat faptul că sporul de performanță oferit de Athlon 64 FX-51 se poate observa din momentul apăsării butonului "Power". Încărcarea sistemului de operare se face foarte repede, iar lucrul cu aplicațiile se desfășoară fără pauze de încărcare deranjante. Rezultatele obținute în teste sunt mai bune decât ale oricărui sistem testat de laboratorul hardware XtremPC. La obținerea acestor rezultate contribuie în egală măsură puternicul procesor AMD și celelalte componente de top. Singurul punct mai slab al sistemului îl constituie placa de sunet care este integrată pe placa de bază. Am fi preferat o placă din seria Audigy produsă de Creative.

Despre sistemul asamblat de Best Computers nu se poate spune că este încet, din contră, el aflându-se la distanță foarte mică de sistemul oferit de AMD, în unele teste chiar depășindu-l, însă în testele practice de procesor se poate observa cum Athlon 64 FX-51 are un avantaj puternic față de Intel Pentium 4 3.2 Extreme Edition. Datorită încorporării controller-ului de memorie în procesorul AMD, latența memoriei scade corespunzător, acest lucru fiind vizibil în timpul utilizării normale a calculatorului, deschiderea ferestrelor și pornirea aplicațiilor făcându-se mai rapid.

## CONCLUZIE

AMD reușește prin Athlon 64 FX-51 să se distanțeze considerabil de principalul competitor, Intel, oferind un produs foarte performant și totodată inovator datorită tehnologiei AMD 64.



Ü Finisajul de calitate confirmă renumele producătorului Thermaltake.

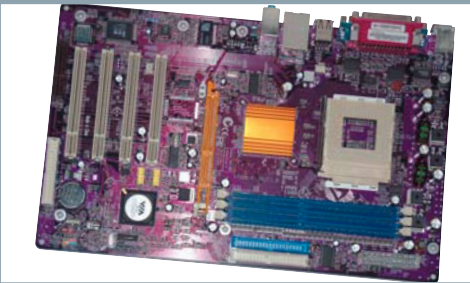
Best Avenger SE	
Producător	Best Computers
Web	www.bestcomputers.ro
Pret / Garanție	N/A
Detalii tehnice	
Placă de bază	ABIT IC7 MAX3
Memorie	512MB DDR400 OCZ
Procesor	Intel Pentium 4 3.2GHz Extreme Edition
Cooler	Thermaltake Spark 7+ Xaser Edition
Placă video	Hercules Prophet 9800 XT
Harddisk	2xSeagate Barracuda 120GB Serial ATA
Unitate optică	Pioneer DVR A06
Carcasă	Thermaltake Xaser III V2000A
Placă de sunet	Creative Audigy 2
Tastatură+mouse	Multimedia Optical Value Kit
Teste	
Quake3 1600x1200	248.3
Serious Sam 1600x1200	164.3
3DMark2001SE 1600x1200	14461
Comanche 4 1600x1200	69.45
UT 2003 1600x1200	109.98
Quake3 1024x768 AA+AF	275
Serious Sam 1024x768 AA+AF	149.8
3DMark2001SE 1024x768 AA+AF	13602
Comanche 4 1024x768 AA+AF	60.97
UT 2003 1024x768 AA+AF	136.06
Conversie WAV-MP3	29"
Arhiveare WinRAR	5'19"
PCMark2002 CPU	7799
Sandra Mem. Int	4868
Sandra Disk	43147

Acest procesor este încă foarte scump, însă acest lucru nu îi împiedică să îl achiziționeze pe cei care își fac din deținerea celui mai performant calculator un scop în viață. Pe cealaltă parte, Intel nu își dezamăgește fanii și reușește să lanseze un produs destul de competitiv din punctul de vedere al performanței, însă prețul acestuia este exorbitant. Alegerea finală a unuia dintre cele două procesoare este a cumpărătorului, performanțele oferite fiind în ambele cazuri suficiente pentru rularea în condiții optime a celor mai pretențioase jocuri și aplicații ale momentului.

Ionuț Popa

## Placă de bază

### ECS KT600-A



ECS propune prin KT600-A o placă de bază fără pretenții prea mari, ea având ca argument principal prețul scăzut și suportul pentru FSB-ul la 400MHz al procesoarelor Barton.

#### AVANTAJE

ECS dovedește grijă în proiectarea lui KT600-A, această placă având PCB-ul cu marginile rotunjite, pini de pornire colorați, mecanism de retenție al slotului AGP, precum și răcire pasivă pentru northbridge, acesta încălzindu-se moderat pe durata testelor. Dimensiunile plăcii nu sunt ATX, fiind mai mici, lucru care face ca DIMM-urile de memorie să fie poziționate prea aproape de slotul AGP.

#### PERFORMANȚE

Lipsa posibilității de modificare a voltajelor procesorului, memoriei și slotului AGP reprezintă un mare minus al lui ECS KT600-A, în teste placa neputând funcționa stabil cu memoriile Kingmax la frecvența de 400MHz, fiind nevoiți să reducem frecvența la 333MHz, lucru care își spune cuvântul la capitolul performanțe. Totuși, ECS KT600-A face față cu succes oricăror aplicații de birou.

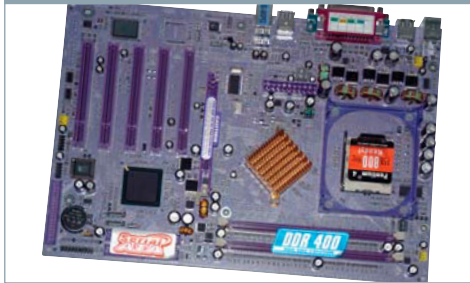
#### CONCLUZIE

ECS KT600-A este o alternativă pentru cei care nu au ca scop overclocking-ul sau rularea jocurilor de ultimă generație.

Contact			
Distribuitor	Senso Micro		
Telefon	021-211.97.99		
Preț / Garanție	44.8€ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket A / KT600A+VT8237 / 400MHz		
Sloturi	1 AGP 8X / 4 PCI / 1 CNR		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB		
Conectori	4 USB 2.0, Lan		
ATA / RAID	2xATA133, 2xSerial ATA / Nu		
Extra	-		
Overclocking			
FSB / Multiplator	100-233MHz / Nu		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Nu / Nu / Nu / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	200.9	Conversie WAV-MP3	40"
Serious Sam 640x480	125.6	Arhivare WinRAR	12'18"
3DMark2001SE 640x480	12472	PCMark2002 CPU	4553
Comanche 4 640x480	32.98	Sandra Mem. Int	2010
UT 2003 640x480	125.62	Sandra Disk	25867
Performanțe			
Sintetice:	2.424	Dotări:	0.048
Jocuri:	2.345	Verdict:	4.819

## Placă de bază

### Soltek SL-86SPE2



SL-86SPE2 face parte din suita de plăci de bază Soltek cu PCB-uri viu colorate.

#### AVANTAJE

Primul lucru ce frapază la Soltek SL-86SPE2 este culoarea roz a PCB-ului, sloturilor PCI, conectorilor IDE și a mecanismului de prindere a cooler-ului procesorului. Formatul plăcii nu este full ATX, acest lucru neafectând totuși prea mult ergonomia plăcii. Singurele lucruri negative de amintit sunt nerotunjirea colțurilor, necolorarea pinilor de pornire și prezența a doar două DIMM-uri pentru instalarea memoriei. Northbridge-ul este răcit pasiv de un radiator de cupru. Pentru a compensa faptul că SL-86SPE2 nu are placă de rețea sau porturi Firewire, Soltek oferă un bundle software bogat ce constă în PC-Cillin 2002, VirtualDrive 7, RestoreIT! 3 Lite, PartitionMagic 6.0SE și Drivelmage 4.0.

#### PERFORMANȚE

Spre deosebire de alți producători, Soltek nu a activat PAT-ul în chipset-ul Intel Springdale, acest lucru ducând la performanțe puțin mai slabe din partea lui SL-86SPE2. Opțiunile de overclocking includ posibilitatea modificării FSB-ului și a tensiunilor de alimentare pentru procesor, memorie și placă video.

#### CONCLUZIE

Soltek SL-86SPE2 este evident destinată amatorilor modding-ului, oferind totodată și un atractiv pachet software.

Contact			
Distribuitor	ProCA România		
Telefon	021-323.82.00		
Preț / Garanție	97.5\$ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / I865PE+ICH5 / 800MHz		
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 2GB		
Conectori	4 USB 2.0		
ATA / RAID	2xATA100, 2xSerial ATA / Nu		
Extra	Bundle software		
Overclocking			
FSB / Multiplator	100-250MHz / Da		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	323.3	Conversie WAV-MP3	37"
Serious Sam 640x480	162.8	Arhivare WinRAR	7'5"
3DMark2001SE 640x480	17053	PCMark2002 CPU	5966
Comanche 4 640x480	48.33	Sandra Mem. Int	4325
UT 2003 640x480	163.26	Sandra Disk	27900
Performanțe			
Sintetice:	3.353	Dotări:	0.048
Jocuri:	3.277	Verdict:	6.678

## Placă de bază

### ASUS A7N8X-VM/TVOUT-EAY



Proiectată pentru integratori, ASUS A7N8X-VM/TVOUT-EAY folosește chipset-ul deja consacrat nForce2 IGP.

#### AVANTAJE

ASUS A7N8X-VM/TVOUT-EAY are format mini ATX, lucru ce impune unele restricții la capitolul ergonomie. Astfel, spațiul între diversele componente ale plăcii este destul de limitat. Pe PCB sunt prezente doar două DIMM-uri de memorie și trei sloturi PCI. Placa video integrată GeForce4 MX440 are și conector TV Out livrat pe o plăcuță adițională. PCB-ul nu are margini rotunjite sau pini de pornire colorați. Integrate pe placa de bază mai sunt patru porturi USB 2.0 și un controller Fast Ethernet.

#### PERFORMANȚE

Cel mai mare minus al lui ASUS A7N8X-VM/TVOUT-EAY este lipsa posibilității de ajustare a parametrilor procesorului și memoriei. Astfel, memoria a funcționat la 333MHz, asincron cu FSB-ul la 266MHz a procesorului Athlon XP 1800+. De asemenea, timpii de acces au avut valori foarte relaxate: CL2.5-4-4-8, lucru care se simte la capitolul performanțe. Aceste lucruri ne fac să spunem că ASUS A7N8X-VM/TVOUT-EAY nu este destinată utilizatorilor pretențioși.

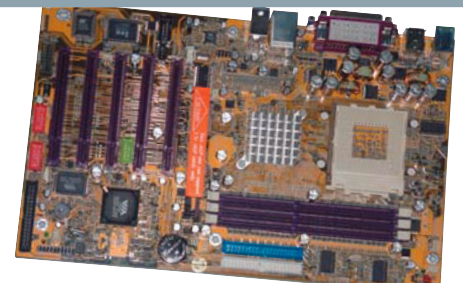
#### CONCLUZIE

Multitudinea de elemente integrate oferite de ASUS A7N8X-VM/TVOUT-EAY o recomandă celor cu buget redus.

Contact			
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare		
Telefon	021-221.73.77		
Preț / Garanție	101.12\$ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket A / nForce2 IGP + MCP / 333MHz		
Sloturi	1 AGP 8X / 3 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400/2GB		
Conectori	4 USB 2.0, Lan		
ATA / RAID	2xATA133 / Nu		
Extra	Placă video		
Overclocking			
FSB / Multiplator	Nu / Nu		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Nu / Nu / Nu / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	212.1	Conversie WAV-MP3	40"
Serious Sam 640x480	133.6	Arhivare WinRAR	11'59"
3DMark2001SE 640x480	12866	PCMark2002 CPU	4681
Comanche 4 640x480	33.68	Sandra Mem. Int	1916
UT 2003 640x480	129.21	Sandra Disk	27926
Performanțe			
Sintetice:	2.502	Dotări:	0.050
Jocuri:	2.439	Verdict:	4.991



## Placă de bază

Soyo  
Dragon SY-K7VMP

Plăcile cu mai multe funcții integrate au fost întotdeauna preferatele integratorilor, din această categorie făcând parte și Soyo SY-K7VMP.

## AVANTAJE

Deși Soyo Dragon SY-K7VMP folosește un chipset vechi, dotările sunt la înălțime, concurând cu majoritatea plăcilor actuale. Singurele lipsuri notabile constau în controlere Serial ATA și RAID, care sunt întâlnite din ce în ce mai des la plăcile actuale. Pentru conectare avem la dispoziție patru porturi USB 2.0, unul Fast Ethernet și două Firewire prin intermediul unei plăcuțe separate. Pentru a crește valoarea lui Dragon SY-K7VMP, Soyo a adăugat în pachet un bundle software compus din Pro Magic, Image IT 3.0 și DPU 1.0.

## PERFORMANȚE

Fiind vorba de un chipset mai vechi, performanțele lui Soyo Dragon SY-K7VMP nu se ridică la nivelul celor mai rapide plăci cu chipset nForce2 Ultra 400. Nici opțiunile de ajustare a parametrilor sistemului din BIOS nu sunt foarte bogate. Astfel, nu se pot modifica voltajele pentru procesor, memorie și slotul AGP, iar FSB-ul poate fi setat doar la valori fixe prin jumperi (100, 133, 166MHz). Performanțele cele mai scăzute s-au înregistrat în testul de compresie WAV-mp3 și cel de arhivare cu WinRAR.

## CONCLUZIE

Soyo Dragon SY-K7VMP are dotări excelente pentru categoria de preț din care face parte.

Contact			
Distribuitor	ProLine Computers		
Telefon	021-337.17.11		
Preț / Garanție	73\$ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket A / VIA KM400+VT8235 / 333MHz		
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR333/3GB		
Conectori	4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan		
ATA / RAID	2xATA133 / Nu		
Extra	Bundle software, placă video		
Overclocking			
FSB / Multipliator	100, 133, 166MHz / Nu		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Nu / Nu / Nu / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	205.4	Conversie WAV-MP3	1'12"
Serious Sam 640x480	128.2	Arhivare WinRAR	16'11"
3DMark2001SE 640x480	12623	PCMark2002 CPU	4547
Comanche 4 640x480	33.36	Sandra Mem. Int	1958
UT 2003 640x480	128.01	Sandra Disk	25689
Performanțe			
Sintetice:	1.795	Dotări:	0.050
Jocuri:	2.385	Verdict:	4.231

## Placă video

Hercules  
3D Prophet 9600 SE

Hercules își completează oferta de plăci video cu un produs bazat pe chip-ul ATI Radeon 9600 SE.

## DOTĂRI

Hercules 3D Prophet 9600 SE este o placă destul de ieftină, ceea ce explică și dotările ceva mai modeste. Pachetul conține manualul de utilizare în șapte limbi străine, un CD cu drivere, demo-uri tehnologice și câteva utilitare (3Deep, 3D Tweaker, HydraVision), precum și cablurile pentru TV Out. Totuși, se simte lipsa unui player DVD și a adaptorului DVI-VGA. Din dorința de a reduce cât mai mult prețul, producătorul a decis să folosească pentru răcirea procesorului grafic un simplu radiator, fără ventilator, o soluție care nu pune probleme de stabilitate, dar care afectează potențialul de overclocking.

## PERFORMANȚE

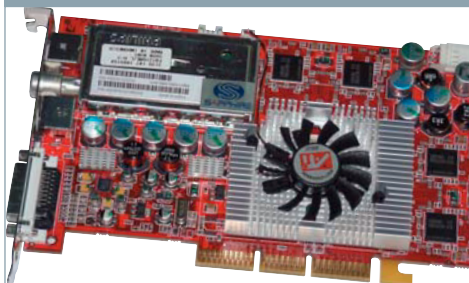
Radeon 9600 SE este cel mai nou chip de la ATI destinat segmentului entry-level. Deși are aceleași facilități 3D ca și Radeon 9600 și 9600 Pro, adică suportă complet funcțiile DirectX 9, performanța sa este mult influențată de frecvențele reduse și de folosirea unei interfețe cu memoria pe 64 biți.

## CONCLUZIE

În ciuda apartenenței la familia Radeon 9600 și a suportului pentru DirectX 9, performanțele plăcii Hercules 3D Prophet 9600 SE în jocuri au fost foarte slabe.

Contact			
Distribuitor	Ubi Soft România		
Telefon	021-231.67.69		
Preț / Garanție	99€ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Chipset	Radeon 9600 SE		
Memorie	128MB		
Frecvență chipset / Memorie	325MHz / 400MHz		
AGP	8X		
Bus memorie	64 biți		
Conectori	VGA, DVI, TV Out		
Teste			
Quake 3 1280	72	AquaMark3 1600	9.69
Quake 3 1600	47.2	UT 2003 1280	35.3
Serious Sam 1280	55.4	UT 2003 1600	20.8
Serious Sam 1600	31.1	Quake 3 1024 AA	59.9
CodeCreatures 1280	10.5	Serious Sam 1024 AA	44.1
CodeCreatures 1600	7.8	UT 2003 1024 AA	28.9
3DMark2001SE 1280	4460	CodeCreatures 1024 AA	6.8
3DMark2001SE 1600	2838	3DMark2001SE 1024 AA	3419
AquaMark3 1280	12.95	AquaMark3 1024 AA	11.22
Performanțe			
Sintetice:	0.639	Dotări:	0.060
Jocuri:	1.083	Verdict:	1.782

## Placă video

Sapphire  
Radeon 9800 Pro All-In-Wonder

Această placă video comercializată de Sapphire este de fapt un Radeon 9800 Pro All-In-Wonder "Build by ATI".

## DOTĂRI

Toate plăcile din seria All-In-Wonder sunt caracterizate de prezența tuner-ului TV și a conectorilor VIVO, iar produsul celor de la Sapphire nu face excepție. Placa nu dispune de mufă VGA, de aceea utilizatorii care dețin un monitor CRT vor fi nevoiți să folosească adaptorul DVI-VGA inclus în pachet. Producătorul nu a uitat cablurile video și telecomanda, iar pe partea de software dotarea este, de asemenea, foarte bună: un CD care conține driverele, player-ul DVD și câteva demo-uri tehnologice, un CD cu programul de editare video Pinnacle Studio 8 SE, jocul complet Tomb Raider - The Angel of Darkness, precum și utilitarul de overclocking Redline.

## PERFORMANȚE

În general, plăcile All-In-Wonder sunt dotate cu procesoare grafice cu performanțe mai modeste în jocuri, dar de data aceasta nu este cazul. Prin folosirea chip-ului Radeon 9800 Pro, placa celor de la Sapphire a obținut rezultate excelente în testele noastre.

## CONCLUZIE

Sapphire Radeon 9800 Pro All-In-Wonder este o placă foarte potrivită pentru cei interesați de editarea video, dar și de jocurile moderne.

Contact			
Distribuitor	FIT Distribution		
Telefon	021-231.09.22		
Preț / Garanție	509\$ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Chipset	Radeon 9800 Pro		
Memorie	128MB		
Frecvență chipset / Memorie	380MHz / 675MHz		
AGP	8X		
Bus memorie	256 biți		
Conectori	DVI, VIVO, CATV		
Teste			
Quake 3 1280	288.7	AquaMark3 1600	30.11
Quake 3 1600	230.2	UT 2003 1280	138.9
Serious Sam 1280	141.2	UT 2003 1600	102.2
Serious Sam 1600	131.1	Quake 3 1024 AA	259.5
CodeCreatures 1280	36.7	Serious Sam 1024 AA	128.9
CodeCreatures 1600	28.4	UT 2003 1024 AA	122.6
3DMark2001SE 1280	14423	CodeCreatures 1024 AA	25.2
3DMark2001SE 1600	12306	3DMark2001SE 1024 AA	11613
AquaMark3 1280	37.1	AquaMark3 1024 AA	33.84
Performanțe			
Sintetice:	2.188	Dotări:	0.120
Jocuri:	4.183	Verdict:	6.491

## Cameră foto digitală

Minolta  
A1



Modelul Minolta A1 reprezintă o versiune îmbunătățită a seriei DiMAGE 7. Designul și carcasa metalică de culoare neagră îi conferă un aspect solid și profesional.

### CALITATE FOTO

În funcție de dorința utilizatorului, fotografiile realizate cu A1 pot beneficia de efecte artistice sau pot avea culori care reproduc fidel realitatea. Nu am întâlnit aberații cromatice, iar imaginile jpeg (obținute pe setarea "Extra Fine") se apropie foarte mult de calitatea fișierelor tiff.

### DOTĂRI

Introducerea funcției de stabilizare a imaginii (numită "Anti Shake") reprezintă una din cele mai importante diferențe față de seria DiMAGE 7. Ecranul LCD este foarte clar și luminos și poate fi rotit în jos la 25 de grade și în sus la 90 de grade. Zoom-ul optic se acționează mecanic prin intermediul inelului ce înconjoară obiectivul. Prin această metodă distanța focală poate fi schimbată mult mai rapid și mai precis. Durata de viață a bateriilor în test a fost impresionantă: peste cinci ore în care am realizat și transferat pe calculator peste 250 de fotografii.

### CONCLUZIE

Prin funcții, dotări și calitatea fotografiilor, Minolta A1 se apropie de performanțele obținute cu o cameră de tip SLR și primește distincția "Alegerea Redacției".

Contact	
Distribuitor	DOLEX PRO GROUP
Telefon	021-310.25.70
Preț / Garanție	1099€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	4.92 megapixeli
Apertură	F2.8 - F3.5 / F11
Tip senzor	CCD
Zoom optic	7X
Blitz extern	hot-shoe, remote slave, wireless
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	Compact Flash (Tip I sau II)
Card memorie inclus	16MB
LCD	1.8"
LCD secundar	Da
Rezoluție maximă	2560x1920
ISO	Auto, 100, 200, 400, 800
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	Electronic
Alimentare	Lithium-Ion (NP-400)
Dimensiuni	117x85x114mm
Greutate	639g
Performanțe	
	a · a · a · a · a

## Soluție captură video

Hercules  
VIDEO Action!



Editarea video nu mai este un domeniu rezervat exclusiv profesioniștilor. Hercules propune o soluție ce ne permite realizarea de captură video de pe o sursă digitală (camere DV) sau analogică (camere video cu ieșire RCA, VCR).

### CAPTURĂ

Pentru a realiza captură video de pe o sursă digitală am folosit o cameră video DV Sony. Programul Ulead Video Studio7 SE oferă o interfață intuitivă și nu va pune probleme de acomodare nici celor care nu au mai realizat astfel de operații. În testul de captură de pe o cameră analogică JVS, programul Ulead Video Studio7 SE nu a reușit să realizeze captură cu sunet. Am repetat operația folosind alte programe de captură și nu am întâlnit aceste probleme. De aceea, am dedus că există o incompatibilitate între placa Hercules și Ulead Video Studio7 SE la capitolul captură de pe un format analogic. Parametrii de captură video se pot seta în cele mai mici amănunte, astfel încât să obținem raportul dorit între calitate și spațiul ocupat. Se poate face captură direct în format DivX, însă trebuie să dispuneți de un procesor cu adevărat de top. În etapa de editare se pot adăuga imagini, filtre, tranziții, titluri, muzică de fond, voice-over sau mixaje audio.

### CONCLUZIE

Un pachet complet de editare video ce poate fi un foarte bun punct de plecare în explorarea acestui domeniu fascinant.

Contact	
Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Preț / Garanție	1299€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Alimentare suplimentară	Da
Chipset captură analog	Conexant BT878
Chipset captură digitală	Agere FW-323
Playback analog	Sigma Designs EM8475
Porturi firewire externe	2
Porturi firewire interne	1
Video out	S-Video
Video in	S-Video, adaptor RCA
Audio out	Optică, jack3.5mm
Format captură	DV, MPEG-1, MPEG-2, DivX
Flicker filtering	Da
Rezoluție PAL (DVD)	De la 160x120 la 720x576
Rezoluție NTSC (DVD)	De la 160x120 la 720x480
Software captură	Ulead Video Studio7 SE,
	Ulead Media Studio pro 7 VE DVD
Decodare hardware	MPEG-1, MPEG-2 și MPEG-4
Dimensiuni	160x105x20mm
Performanțe	
	a · a · a · a · a

## DVD Writer

Lite-On  
LDW-811S



Lite-On LDW-811S s-a clasat foarte bine în topul de DVD Writere de luna trecută, iar modelul LDW-811S este versiunea mai nouă a acestei unități, fiind capabilă să inscripționeze discurile DVD+R la 8X.

### DOTĂRI

Dotările acestei unități sunt identice cu cele ale modelului LDW-411S. Pachetul retail conține un ghid de instalare rapidă, șuruburile pentru montarea în carcasă și cablul audio, iar ca bundle software Lite-On a inclus aplicațiile Sonic MyDVD 4.0 și CyberLink PowerDVD XP 4.0. Am fost plăcut impresionat de prezența în pachet a două discuri, un DVD-R și un DVD+RW, ambele la 4X.

### PERFORMANȚE

LDW-811S a demonstrat performanțe foarte bune la citirea CD-urilor și a DVD-urilor, viteza maximă atinsă a exteriorul discului depășind în ambele cazuri specificațiile producătorului. De asemenea, timpii de căutare aleatorii au fost excelenți pentru un DVD Writer. Dacă viteza de citire a discului CD-RW ne-a dezamăgit puțin, unitatea Lite-On s-a dovedit extrem de rapidă la extragerea track-urilor de pe un CD audio. Performanța la scrierea DVD-urilor s-a încadrat în limite normale. Din păcate, această unitate nu a fost capabilă să inscripționeze la 8X discuri DVD+R certificate 4X, așa cum a reușit Plextor PX-708A.

### CONCLUZIE

LDW-811S este o unitate foarte rapidă și cu un preț destul de accesibil.

Contact			
Distribuitor	Tornado Sistems		
Telefon	021-206.77.40		
Preț / Garanție	155€ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Tip unitate/Interfață	Internă / ATA33		
Buffer	2MB		
Viteză CD	40X24X40X		
Viteză DVD	12X		
Viteză DVD-R/RW	4X2X		
Viteză DVD+R/RW	8X4X		
Viteză DVD-RAM	-		
Teste			
Rată de transfer CD	31.07X	Rată de transfer DVD	9.18X
Căutare aleatorie CD	101ms	Căutare aleatorie DVD	93ms
Viteză DAE	27.2X	Scriere DVD-R (2X)	23' 59"
Citire CD-RW	25.36X	Scriere DVD-RW (1X)	59' 09"
Scriere CD-R (40X)	3' 7"	Scriere DVD+R (4X)	11' 48"
Scriere CD-RW (10X)	8' 32"	Scriere DVD+RW (4X)	14' 10"
Performanțe			
Notă citire CD:	9.03	Notă citire DVD:	9.34
Notă scriere CD:	9.73	Notă scriere DVD:	7.31
Dotări:	7.00	Verdict:	8.50

# IREZISTIBIL STIL si CALITATE



Rezolutie: 1600x1200  
Unghi vizibilitate: 170x170  
Contrast: 500:1  
Timp raspuns: 25 ms  
Interfata: DVI, Analog



**SyncMaster 213 T**



## Monitor LCD

### Explorer 7003



Explorer 7003 este un monitor LCD cu o diagonală de 17" ce folosește un panou TFT cu timp de răspuns de 16ms.

#### DOTĂRI

Explorer 7003 nu este destinat utilizatorilor pretențioși, însă oferă două boxe stereo integrate în masca frontală. Meniul OSD este ușor accesibil și oferă funcții avansate de modificare a parametrilor monitorului. În cutia monitorului mai găsim manualul de utilizare, cablul de conectare la PC, cablul audio și cel de alimentare. Transformatorul de curent al lui Explorer 7003 este extern, un dezavantaj doar din punctul de vedere al spațiului ocupat.

#### PERFORMANȚE

Un dezavantaj al lui Explorer 7003 ce trebuie subliniat este unghiul de vedere orizontal și vertical care este foarte mic, culorile schimbându-se puternic la privirea din lateral a ecranului. Timpul de răspuns este un punct forte, în jocuri neexistând efectul de încetșare a imaginii în timpul mișcărilor bruște. Contrastul și luminozitatea sunt reglabile în plaje generoase.

#### CONCLUZIE

Timpul de răspuns și dotările destul de bune îl recomandă pe Explorer 7003.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	442.66\$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	17"
Tehnologie	Active matrix TFT
Rezoluție maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	16ms
Luminozitate	300cd/m <sup>2</sup>
Contrast	500 : 1
Greutate	5.5kg
Unghi de vedere orizontal/vertical	80°/70°
Conectare	D-Sub
Funcții speciale	2 boxe stereo
Performanțe	
a · a a · a a	

## Monitor LCD

### Samsung SyncMaster 172W



Samsung SyncMaster 172W este un monitor inedit prin aspectul 16:9 al imaginii, caracteristic televizoarelor moderne și ecranelor cu plasmă.

#### DOTĂRI

SyncMaster 172W se poate monta vertical pe perete și se poate ajusta înălțimea față de birou. În piciorul monitorului se găsesc două boxe multimedia și conectorii de semnal VGA, DVI și cel de alimentare. Designul monitorului este foarte reușit, combinația de argintiu și negru fiind foarte bine aleasă. Meniul OSD este foarte comod de folosit și oferă funcții avansate de setare și corectare a imaginii. Transformatorul de curent este extern, acest lucru putând fi considerat un minus la capitolul ergonomie.

#### PERFORMANȚE

Luminozitatea și contrastul lui Samsung SyncMaster 172W sunt excelente, contribuind la afișarea unei imagini clare și plăcute. Timpul de răspuns de 25ms permite rularea jocurilor fără a apărea efecte de încetșare a imaginii. Suprafața de afișare cu aspectul de 16:9 este ideală pentru urmărirea filmelor pe DVD.

#### CONCLUZIE

Samsung SyncMaster 172W este o alegere ideală pentru un sistem multimedia.

Contact	
Distribuitor	DECK Computers International
Telefon	021-434.34.00
Preț / Garanție	526€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	17"
Tehnologie	TFT/TN
Rezoluție maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	25ms
Luminozitate	450cd/m <sup>2</sup>
Contrast	400 : 1
Greutate	4.8kg
Montare pe perete	Da
Conectare	VGA, DVI
Extra	Boxe multimedia
Performanțe	
a · a a · a a	

## Monitor CRT

### Hyundai ImageQuest Q790



ImageQuest Q790 face parte din seria de monitoare CRT Hyundai de dimensiuni compacte.

#### DOTĂRI

Hyundai ImageQuest Q790 este livrat împreună cu un scurt ghid de instalare, CD cu drivere și manualul în format electronic, precum și cablurile de alimentare și de conectare la placa video. ImageQuest Q790 se remarcă din primul moment prin dimensiunile foarte reduse față de alte monitoare de 17". Totuși, suprafața ecranului este aceeași cu a acestora. Designul este modern și aduce puțin cu forma monitoarelor Apple. Meniul OSD este foarte ușor de utilizat și include funcții avansate de corecție a geometriei, a temperaturii de culoare și a efectului Moiré.

#### PERFORMANȚE

Geometria imaginii este destul de bună, cu erori neglijabile în colțurile imaginii. Convergența în centrul ecranului este excelentă, erori vizibile fiind întâlnite doar în partea de jos a suprafeței de afișare. Contrastul și luminozitatea satisfac dorințele oricărui utilizator.

#### CONCLUZIE

Hyundai ImageQuest Q790 este o alegere adecvată pentru cei care doresc un monitor clasic de calitate la un preț acceptabil.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	150.5\$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	17"
Tehnologie	CRT
Rezoluție maximă	1600x1200@75Hz
Frecvență de sincronizare verticală	97KHz
Frecvență de sincronizare orizontală	50-150Hz
Dimensiuni	380x372x411mm
Greutate	15.5kg
Consum maxim	80W
Conectare	VGA
Standard de ergonomie	TC099
Performanțe	
a · a a · a a	

## Monitor CRT

### Hyundai ImageQuest F230



Hyundai ImageQuest F230 este un monitor clasic cu tub CRT ce are o diagonală de 21", suprafața vizibilă fiind de 20".

#### DOTĂRI

În cutia monitorului găsim un scurt ghid de instalare, CD-ul cu driverele și manualul în format electronic și cablurile de alimentare și conectare la placa video. Din păcate, nu sunt oferite și cablurile BNC, destinate plăcilor video profesionale, deoarece Hyundai ImageQuest F230 este dotat cu acești conectori. Meniul OSD are funcții avansate de corecție a imaginii, deoarece se știe că monitoarele CRT de dimensiuni mari au o geometrie mai slabă decât cele cu diagonale mai mici.

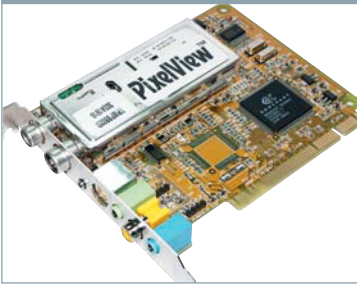
#### PERFORMANȚE

Contrastul și luminozitatea nu sunt suficient de puternice, dar în momentul în care sunt setate la maxim imaginea afișată este satisfăcătoare. Convergența este bună în centrul ecranului și are mici defecte spre margini. Focalizarea nu este foarte bună pe toată suprafața ecranului.

#### CONCLUZIE

Suprafața mare de afișare și dimensiunile relativ reduse pentru un monitor CRT de 21" fac din Hyundai ImageQuest F230 o alegere bună.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	499.6\$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	21"
Tehnologie	Dyna Flat CRT
Rezoluție maximă	2048x1536@75Hz
Frecvență de sincronizare verticală	123KHz
Frecvență de sincronizare orizontală	50-160Hz
Dimensiuni	500x495.3x484.5mm
Greutate	25kg
Consum maxim	110W
Conectare	VGA, BNC
Standard de ergonomie	TC099
Performanțe	
a · a a · a a	

**Tuner TV intern****Prolink PixelView  
Play TV Pro Ultra**

Majoritatea producătorilor de tunere TV au înlocuit chipset-ul Conexant 878 cu noul CX23881. Această versiune recentă de chipset oferă decodare pe 10 biți și o calitate mai bună a imaginii. Prolink ne propune o astfel de soluție: PixelView Play TV Pro Ultra.

**CALITATE IMAGINE**

Stabilirea standardului se poate face în funcție de țară sau după numele standardului (PAL BG/DK, SECAM). După instalarea driverelor în sistem, rata de refresh a fost coborâtă fără nici un avertisment la 60Hz. În fereastra pentru setarea parametrilor de captură se poate stabili o rezoluție între 88x72 și 720x576.

**DOTĂRI**

Are modul radio (FM 87.5MHz - 108MHz), telecomandă (27 de butoane), intrare video RCA și intrare S-Video. Player-ul software are o interfață intuitivă, însă am remarcat o întârziere de circa 0.5-2 secunde între momentul când se acționează o comandă și momentul execuției. Parametrii de captură nu permit realizarea unor setări cum ar fi folosirea unui codec extern.

**CONCLUZIE**

Dacă vreți un tuner TV stereo și cu teletext, PixelView Play TV Pro Ultra poate reprezenta o opțiune interesantă.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preț / Garanție	38\$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Interfață	PCI
Chipset	Conexant CX23881-17
Sistem	PAL BG+DK / SECAM
Format captură	Mpeg1, mpeg2, mpeg3, wmv
Număr canale	125
Modul radio	Da
Telecomandă	Da
Time-shifting	Da
Teletext	Da
TV Stereo	Da

Performanțe	
a	a
a	a
a	a
a	a
a	a

**Tuner TV extern****KWORLD  
Combo TVBOX USB 2.0**

Dezavantajul major al modelelor externe este imposibilitatea de a realiza captură, caracteristică foarte importantă pentru un tuner TV. Combo TVBOX USB 2.0 rezolvă această problemă folosind portul USB 2.0 pentru transferul datelor către calculator.

**CALITATE IMAGINE**

Pe tot parcursul testelor imaginea a fost clară pe majoritatea programelor, însă am sesizat întârzieri la schimbarea posturilor TV. Un alt avantaj al acestui tuner TV este posibilitatea de a urmări programele TV fără să fim nevoiți să punem în funcțiune calculatorul.

**DOTĂRI**

Panoul frontal conține șapte butoane de setare, dar din păcate acestea nu substituie toate funcțiile importante care se pot realiza din telecomandă. Dacă folosiți USB 1.1, calitatea captării scade foarte mult din cauza transferului mic de date ce se realizează pe acest port. Se poate face captură video dintr-un echipament analog (VCR, cameră video).

**CONCLUZIE**

Dacă dispuneți de un calculator cu porturi USB 2.0, KWORLD Combo TVBOX USB 2.0 reprezintă o alternativă pentru tunerele TV interne.

Contact	
Distribuitor	Quartz Computers
Telefon	021-410.99.48
Preț / Garanție	82.7\$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Interfață	Extern, USB2.0
Chipset	N/A
Sistem	PAL BG+DK
Format captură	Mpeg1, mpeg2, mpeg4
Număr canale	181
Modul radio	Nu
Telecomandă	Da
Time-shifting	Da
Teletext	Nu
TV Stereo	Da

Performanțe	
a	a
a	a
a	a
a	a
a	a

**Tuner TV extern****KWORLD  
Xpert TV LCD TVBOX**

KWORLD propune celor care doresc un tuner TV extern soluția Xpert TV LCD TVBOX. Deoarece poate funcționa independent față de calculator, sunt eliminate în acest fel problemele legate de compatibilitate.

**CALITATE IMAGINE**

Imaginea depinde foarte mult de tipul monitorului folosit: calitatea este mai bună când se folosește un model CRT decât pe un LCD cu timp mare sau mediu de răspuns. Dacă vreți să folosiți totuși un LCD, asigurați-vă că achiziționați un monitor cu timp mic de răspuns.

**DOTĂRI**

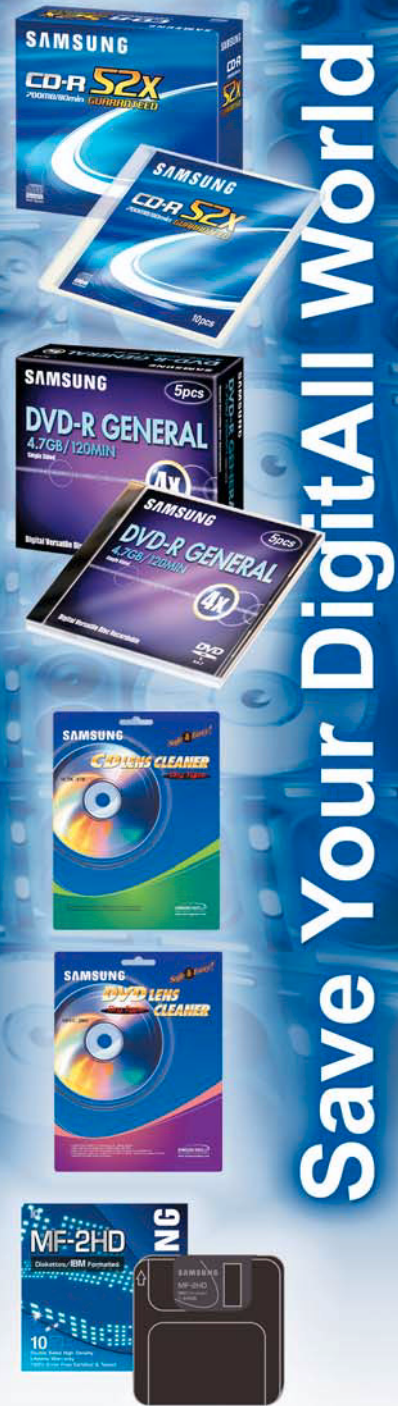
Se remarcă în primul rând prin rezoluțiile mari de care este capabil: până la 1280x1024 la o rată de refresh de 75Hz. Se poate realiza captură TV doar dacă aveți o placă grafică cu mufă video de intrare de tip RCA. Panoul frontal are șapte butoane de reglaj, un LED și patru conectori de intrare: doi RCA audio, unul RCA video și unul S-Video. În partea din spate sunt amplasați conectorii de ieșire RCA video și jack audio și mufele VGA.

**CONCLUZIE**

Reprezintă o alegere bună pentru cei care doresc un tuner TV extern cu o calitate bună a imaginii, dar fără facilități native de captură.

Contact	
Distribuitor	Quartz Computers
Telefon	021-410.99.48
Preț / Garanție	71.2\$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Interfață	Extern
Chipset	N/A
Sistem	PAL BG+DK
Format captură	N/A
Număr canale	181
Modul radio	Nu
Telecomandă	Da
Time-shifting	Nu
Teletext	Nu
TV Stereo	Da

Performanțe	
a	a
a	a
a	a
a	a
a	a

**MEDII DE STOCARE****SAMSUNG**

Save Your Digital World

**& GROUP**  
Distribution

Str. Știrbei Vodă, Nr 4, Bl. 2,  
Sc. 2, Ap. 53, București 1  
Tel: 021 - 314. 18. 31 / 46  
Fax: 021 - 313.88.53  
[www.cdsamsung.ro](http://www.cdsamsung.ro)

## Sistem Home Theater

### Jazz J9940



Jazz J9940 este un sistem audio 5.1 destinat în principal celor ce vor să experimenteze un sunet clar și puternic în filmele pe DVD sau doresc doar să asculte muzică într-o ambianță plăcută.

#### DOTĂRI

Jazz J9940 este compus dintr-un subwoofer din lemn cu o putere RMS de 100W, doi sateliți frontali, doi sateliți spate și o boxă centrală ce include amplificatorul și unitatea de control a sistemului. Pentru control la distanță este livrată o telecomandă cu infraroșu. J9940 nu a fost proiectat de Jazz pentru a fi conectat la PC, acest lucru fiind evident din cauza lipsei cablurilor de conectare la placa de sunet, fiind livrate doar cu conectori RCA.

#### PERFORMANȚE

Jazz J9940 este destinat instalării într-o cameră mare, sunetul fiind foarte puternic, cei 200W RMS fiind suficienți pentru orice meloman. Poziționarea sunetului în timpul playback-ului DVD este foarte bună, calitatea acestuia păstrându-se și la volum mare.

#### CONCLUZIE

Jazz J9940 este un sistem Home Theater puternic și performant ce nu dezamăgește posesorul.

Contact	
Distribuitor	Stonet Computers
Telefon	0251-41.78.16
Pret / Garanție	228.8\$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Putere maximă	200W RMS
Putere subwoofer	100W RMS
Putere sateliți	5x20W RMS
Răspuns în frecvență	30Hz-20KHz
Dimensiune subwoofer	330x410x330mm
Dimensiune boxă centru	330x95x200mm
Dimensiune sateliți frontali	130x110x87mm
Dimensiune sateliți spate	130x230x110mm
Sateliți ecranati magnetici	Da
Telecomandă	Da

#### Performanțe

a · a · a · a · a

## Sistem Audio 5.1

### Hercules XPS 5.100 Silver



Hercules XPS 5.100 Silver este un sistem audio cu cinci incinte și un subwoofer destinat în special jocurilor, ascultării muzicii și vizionării filmelor.

#### DOTĂRI

Cele cinci difuzoare ale sistemului Hercules XPS 5.100 Silver au câte două difuzoare cu membrană metalică din Mylar. Subwoofer-ul este construit din material lemnos și are difuzorul protejat cu o sită metalică. Toți sateliții pot fi montați pe perete datorită suportului pivotant. Controlul sistemului se face printr-o telecomandă cu fir ce este dotată cu potențiometre pentru controlul volumului general, al bass-ului și al sateliților din spate.

#### PERFORMANȚE

În test sistemul impresionează prin claritatea sunetului la frecvențe înalte. Sunetul produs de subwoofer este puternic, uneori prea puternic, el trebuind setat la un nivel mai scăzut decât cel al sateliților pentru a nu afecta calitatea sunetului. Sunetul este distorsionat doar la volum mare, însă nu foarte puternic.

#### CONCLUZIE

Hercules XPS 5.100 Silver este un sistem audio performant care oferă un design modern și atrăgător. Prețul acestuia va atrage mulți entuziaști.

Contact	
Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Pret / Garanție	109€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Putere maximă	90W RMS
Putere subwoofer	40W RMS
Putere sateliți	5x10W RMS
Răspuns în frecvență subwoofer	30Hz-150Hz
Răspuns în frecvență sateliți	150-20KHz
Lungime cabluri fată	1.8m
Lungime cabluri spate	4.8m
Montare pe perete	Da
Sateliți ecranati magnetici	Da
Telecomandă	Da, cu fir

#### Performanțe

a · a · a · a · a

## Scanner

### BenQ S2W 5450



BenQ, fosta divizie Acer, ne-a oferit pentru testare un scanner flatbed cu senzor optic CCD.

#### DOTĂRI

BenQ S2W 5450 face parte din seria Deluxe, iar acest lucru este justificat de dotările foarte bune. Alături de transformator și de cablul USB, producătorul a inclus un ghid de instalare rapidă destul de cuprinzător. Bundle-ul software este mai mult decât satisfăcător: programul de scanare MiraScan, Arcsoft PhotoImpression pentru editarea imaginilor, ABBYY FineReader Sprint pentru OCR, precum și utilitarul MergeMagic, care permite unirea mai multor părți scanate separat într-o imagine foarte mare.

#### PERFORMANȚE

Acest scanner folosește interfața USB 2.0, care a asigurat un transfer rapid al imaginilor scanate către calculator. Calitatea culorilor a fost destul de bună, totuși încă departe de realismul preconizat de BenQ prin folosirea tehnologiei SIE (Superior Image Enhancement). Zgomotul emis în timpul scanării a fost și el destul de mare.

#### CONCLUZIE

BenQ S2W 5450 este o alegere foarte bună pentru utilizatorii mai puțin pretențioși.

Contact	
Distribuitor	ProCA România
Telefon	021-323.82.00
Pret / Garanție	63.4\$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Tip scanner	Flatbed
Senzor optic	CCD
Adâncime de culoare	48 biți
Niveluri de gri	65536 (16 biți)
Rezoluție optică	1200x2400dpi
Rezoluție maximă	19200x19200dpi
Greutate	2.1kg
Dimensiuni	412x258x73mm
Interfață	USB 2.0
Alimentare	Externă

#### Performanțe

a · a · a · a · a

## Gigabit Ethernet Switch

### OvisLink Live GHS-8T



Tot mai multe plăci de bază oferă deja porturi Gigabit Ethernet onboard ce oferă un transfer maxim de 1.000Mbps. Pentru a beneficia de avantajul acestui nou standard, OvisLink ne propune switch-ul Gigabit Ethernet Live GHS-8T.

#### DOTĂRI

Toate cele 8 porturi suportă autodetectie și autonegociere MDI/MDI-X, astfel încât nu trebuie să vă faceți probleme în cazul în care cablul folosit este normal (pass-thru) sau de tip crossover. Pentru a economisi spațiul atunci când doriți să folosiți mai multe switch-uri, Live GHS-8T oferă o metodă de montare a echipamentelor unul peste altul.

#### TESTE

Testele ne-au arătat o creștere spectaculoasă a vitezei de transfer (de 4.7 ori mai mare), astfel încât ne-am întrebat la final cum mai putem folosi încă o rețea de 100Mbps.

#### CONCLUZIE

Dacă transferați foarte multe fișiere între calculatoarele din rețea este timpul să vă gândiți la un upgrade la Gigabit. Începând cu această lună, în cadrul unei promoții, în schimbul unui switch de orice marcă 10/100Mbps veți primi un discount de 20USD pentru Live-GSH 5T (5 porturi) sau Live-GSH 8T.

Contact	
Distribuitor	Data Trans
Telefon	021-338.58.34
Pret / Garanție	N/A
Detalii tehnice	
Standarde	IEEE 802.3, 802.3u, 802.3x, 802.3ab
Număr porturi	8xRJ45
Broadcast Storm Control	Da
Lungimea maximă a cablurilor	100m
LED-uri	Power, Link/Act, Speed, FDX, HDX
Transfer	10/100/1000Mbps
Autodetectie MDI/MDI-X	Da
Alimentare	Externă
Dimensiuni	209x144x49mm
Greutate	450g

#### Performanțe

a · a · a · a · a

GIGABYTE  
TECHNOLOGY

# Drumul catre infinit!

Placa de bază GIGABYTE K8 Triton 6-Dual



## K8 Triton™ series GA-K8NXP nForce3 150



- Suport pentru noua generație de procesoare AMD Athlon™ pe 64 de biți
- Sistem DualPower proprietar GIGABYTE K8 (DPS-K8) \*
- Performanțe sporite datorită memoriilor DDR400
- Sistem Dual LAN cu soluție integrată Gigabit LAN
- Interfață Serial-ATA integrată cu funcție RAID0 RAID1
- Interfață GigaRAID IDE RAID integrată
- 3 porturi IEEE 1394 FireWire disponibile

Serial ATA IDE RAID Dual LAN IEEE 1394 USB 2.0 UAJ  
DualBIOS™ EasyTune™ 4 @BIOS™ Q-Flash™

## RADEON 9800 PRO GV-R98P256D



\* Aceste setări ale vitezei nu sunt garantate de către GIGABYTE.  
— Specificațiile și fotografiile pot fi schimbate fără notificare prealabilă.  
— Mărcile înregistrate și logo-urile sunt proprietatea deținătorilor lor.  
— Orice operație de overlocking se face pe riscul clientului, Giga-Byte Technology reasumându-și responsabilitatea pentru deteriorarea sau instabilitatea procesorului, plăcii de bază sau a altor componente.

Pentru informații suplimentare,  
vă rugăm să contactați distribuitorii noștri:



### 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

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™  
TECHNOLOGY

Memory Stick

A-Data Agenie Pro



Deși A-Data Agenie Pro se conectează pe interfața USB, viteza maximă fiind cea a standardului 1.1, adică 12Mb/s, în SiSoft Sandra la citire a fost depășită valoarea de 1MB/s, iar la scriere am obținut puțin sub 900KB/s. Dimensiunile lui A-Data Agenie Pro sunt foarte reduse, în ciuda capacității de 512MB, iar starea sa este semnalizată printr-un LED portocaliu.

Contact

Distribuitor	Senso Micro
Telefon	021-211.97.99
Preț / Garanție	101.2€ / 36 luni

Detalii tehnice

Capacitate	512MB
Interfață	USB 1.1
Sandra2003 Citire buffered	1026KB/s
Sandra2003 Scriere buffered	875KB/s
Citire director de 110MB	1'40"
Scriere director de 110MB	2'39"

Performanțe

a · a · a · a · a

Memory Stick

Celldisk Plus



Celldisk Plus este un memory stick ce se remarcă pozitiv prin capacitatea de stocare de 1GB și negativ prin interfața de conectare USB 1.1 care nu permite transferul la viteze rezonabile. În test copierea unei arhive de 440MB a durat peste 10 minute, iar viteza de scriere raportată de SiSoft Sandra a fost cu puțin sub 400KB/s. Designul lui Celldisk Plus este foarte plăcut.

Contact

Distribuitor	Senso Micro
Telefon	021-211.97.99
Preț / Garanție	291.93€ / 36 luni

Detalii tehnice

Capacitate	1024MB
Interfață	USB 1.1
Sandra2003 Citire buffered	983KB/s
Sandra2003 Scriere buffered	393KB/s
Citire director de 110MB	1'45"
Scriere director de 110MB	4'25"

Performanțe

a · a · a · a · a

Card Reader/Writer

TwinMOS 8-in-1 Card Reader/Writer



Popularitatea tot mai mare a dispozitivelor digitale portabile a dus la apariția unui mare număr de tipuri de memorii pentru stocarea datelor. TwinMOS ne oferă un card reader/writer care suportă nu mai puțin de 8 tipuri de carduri de memorie: Compact Flash Type I și II, Microdrive, Smart Media, Multi Media, Secure Digital, Memory Stick și Memory Stick PRO.

Contact

Distribuitor	Tornado Systems
Telefon	021-206.77.40
Preț / Garanție	21\$ / 24 luni

Detalii tehnice

Dimensiuni	131x60x15.1mm
Greutate	50g
Interfață	USB 2.0
LED-uri	2
Sisteme de operare	Windows 98, 98SE, ME, 2000, XP, Mac 8.6+

Performanțe

a · a · a · a · a

Ventilator carcasă / modding

Evercool Crystal Fan with LED CL80252



Cei de la Evercool nu puteau să ignore curentul modding, așa că au lansat pe piață un ventilator de carcasă cu 3 LED-uri (roșu, verde și albastru). Pentru cei care au carcasă transparentă, efectul obținut este destul de interesant. Șuruburile pentru instalare sunt incluse în pachet, iar alimentarea se poate face fie prin intermediul conectorului de pe placa de bază, fie printr-o mufă de HDD.

Contact

Distribuitor	Noaa Computers
Telefon	021-242.84.89
Preț / Garanție	5\$ / 12 luni

Detalii tehnice

Dimensiuni	80x80x25mm
Debit de aer	32.4CFM
Viteză de rotație	2500RPM
Zgomot	<30dB
Putere consumată	1.56W
LED-uri	3

Performanțe

a · a · a · a · a

Cooling Extender

Titan Cooling Extender TTC-ALC3



Titan ne propune un dispozitiv mai deosebit, care are rolul de a prelungi cu 5 minute funcționarea ventilatoarelor după oprirea sistemului. Prin aceasta, producătorul afirmă că temperatura procesorului și a întregului sistem scade mult mai repede, ceea ce duce la creșterea duratei de viață a componentelor. Acest sistem este asemănător cu cel întâlnit la mașinile de lux.

Contact

Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preț / Garanție	28\$ / 12 luni

Detalii tehnice

Dimensiuni	58x35x18mm
Ventilatoare suportate	2
Conectori 5V	1
Conectori 12V	2
Cabluri în pachet	3
LED-uri	1

Performanțe

a · a · a · a · a

Cooler

Titan TTC-D9TB/CU35/R1



TTC-D9TB/CU35/R1 face parte din noua generație de coolere TITAN. El este destinat platformei Socket A. Materialul de construcție este aluminiul, la care s-a adăugat o inserție circulară de cupru. Ventilatorul are dimensiuni impresionante, ce ajută la mutarea unei cantități mari de aer fără a crește zgomotul. Prețul de achiziție este scăzut pentru performanța oferită.

Contact

Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	14.9\$ / 12 luni

Detalii tehnice

Compatibilitate	Socket A
Dimensiuni ventilator	80x80x35mm
Material construcție	Aluminiu+cupru
Control turatie	Nu
Grilă protecție	Da
Extra	Pastă siliconică

Performanțe

a · a · a · a · a



## Cooler

### Titan TTC-K8ATB/825/SC



Apariția platformelor Socket 754 și Socket 940 s-a făcut concomitent cu apariția de coolere pentru ele. Din această categorie face parte și TITAN TTC-K8ATB/825/SC. Acesta este confecționat din aluminiu, având talpa de contact din cupru. Ventilatorul de 8cm este controlat printr-o plăcuță ce se montează în spatele carcasei. Suprafața de contact cu procesorul este foarte bine lustruită.

#### Contact

Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	29.8\$ / 12 luni

#### Detalii tehnice

Compatibilitate	Socket 754/940
Dimensiuni ventilator	80x80x25mm
Material construcție	Aluminiu+cupru
Control turatie	Prin plăcuță, în spatele carcasei
Grilă protecție	Da
Extra	Pastă siliconică

#### Performanțe

a · a · a · a · a

## Cooler notebook

### Titan TTC-G1TB



O problemă tot mai des întâlnită este încălzirea excesivă a calculatoarelor portabile, în special a celor din categoria desknote. Titan ne propune prin TTC-G1TB o soluție foarte interesantă: un pad cu patru ventilatoare pe care se așază notebook-ul. Aerul cald emanat de notebook este disipat de TTC-G1TB, a cărui alimentare este realizată prin portul USB.

#### Contact

Distribuitor	Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers
Telefon	021-221.73.77 / 021-211.70.90
Preț / Garanție	35\$ / 12 luni

#### Detalii tehnice

Dimensiuni ventilatoare	60x60x10mm
Alimentare	5V (USB)
Debit aer	40 CFM
Număr ventilatoare	4
Dimensiuni	325x263x18mm
Greutate	660g

#### Performanțe

a · a · a · a · a

## Mouse

### Terratec Mystify Razer Boomslang 2100



Terratec Mystify Razer Boomslang 2100 este un mouse proiectat pentru jucătorii înrăiți, el oferind o rezoluție uluitoare de 2100dpi. Cele două butoane plasate în lateral se apasă foarte ușor accidental, lucru deranjant. Mouse-ul are dimensiuni mari și este incomod în utilizare. Precizia lui Terratec Mystify Razer Boomslang 2100 lasă de dorit, nefiind la înălțimea confracților cu senzor optic.

#### Contact

Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preț / Garanție	59.39€ / 24 luni

#### Detalii tehnice

Sistem de poziționare	Cu bilă
Număr butoane	5
Rotită de scroll	Da
Butoane programabile	Da
Conectare	USB / PS/2
Ambidextru	Da

#### Performanțe

a · a · a · a · a

## Gamepad

### Terratec Mystify Claw



Mystify Claw este un gamepad cu o formă ergonomică, dar din păcate producătorul a avut în vedere numai utilizatorii dreptaci, care vor ține "gheara" în mâna stângă și mouse-ul în mâna dreaptă. Terratec oferă și profiluri pentru câteva jocuri mai vechi, dar și pentru Word sau Excel. Totuși, pentru cei obișnuiți să se joace folosind tastatura, tranziția nu va fi foarte ușoară.

#### Contact

Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preț / Garanție	41.62€ / 24 luni

#### Detalii tehnice

Număr butoane	10
Conectare	USB 1.1
Sisteme de operare	Windows 98, ME, 2000, XP
Profiluri pentru jocuri	Da
Ambidextru	Nu
Butoane programabile	Da

#### Performanțe

a · a · a · a · a

## Procesare sunet

### Hercules Portable USB DJ Console



Foarte mulți dintre noi și-au dorit să fie DJ. Hercules ne oferă această șansă prin acest sistem de procesare audio ce se conectează în portul USB. Consola DJ are două moduri de lucru: placă de sunet 5.1 sau mixare. Soluția dată de Hercules are aproape toate funcțiile importante de pe o consolă DJ profesionistă, de la efecte crossfader la preaudiția melodiilor în căști.

#### Contact

Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Preț / Garanție	149€ / 36 luni

#### Detalii tehnice

Intrări RCA	6
Intrări jack stereo	3
Calitate audio	24 biți
Conectare PC	USB
Cablul USB	2m
Dimensiuni	200x235x65mm

#### Performanțe

a · a · a · a · a

## Captură video

### KWORLD X-Pert DVD Maker USB 2.0



Dacă aveți un notebook sau un calculator fără posibilități de captură video, soluția de la KWORLD vă poate scoate din impas. X-Pert DVD Maker USB 2.0 este un dispozitiv de captură video care se conectează pe portul USB 2.0 al calculatorului. Este compatibil și cu USB 1.1, caz în care rezoluția maximă a capturii este de 320x240 la 30fps.

#### Contact

Distribuitor	Quartz Computers
Telefon	021-410.99.48
Preț / Garanție	39.6\$ / 36 luni

#### Detalii tehnice

Conectare	USB 2.0
Rezoluție maximă	720x480
Sisteme	PAL, NTSC
Video in	Composite, S-Video
Video out	USB 2.0, USB 1.1
DVD direct Burn	Da

#### Performanțe

a · a · a · a · a

# HP PSC 2410 photosmart all-in-one

## Patru periferice într-unul singur



**TOT MAI MULTE BIROURI S-AU** reorientat în acest an înspre achiziționarea echipamentelor multifuncționale. Dacă în loc să cumpărăm periferice folosim un aparat multifuncțional, obținem aceleași rezultate, însă beneficiem de o importantă economie de spațiu, iar pretul total este mult mai mic. HP ne oferă prin PSC 2410 photosmart all-in-one o soluție ideală pentru birourile care au nevoie de un multifuncțional capabil să îndeplinească funcția de copiator color, FAX color, scanner și în plus imprimarea să se realizeze la calitate fotografică.

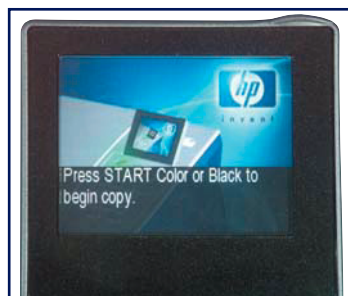
### PRIMA IMPRESIE

Dacă ideea de multifuncțional ne ducea cu gândul la un echipament voluminos, HP PSC 2410 ne contrazice această idee prin dimensiunile puțin mai mari decât cele ale unei imprimante inkjet obișnuite (482.6x390x236.5mm și doar 8.3kg). La pornirea

echipamentului, privirea ne-a fost atrasă de ecranul LCD color de 2.5" ce afișează în permanență informații (text și imagini) despre operațiile care sunt executate. Poate citi toate principalele tipuri de carduri de memorie: CompactFlash Type I și Type II, SmartMedia, Memory Sticks, Secure Digital/Multi Media, Media cards și xD-Picture, iar imaginile sunt afișate pe ecranul LCD. Meniurile sunt foarte intuitive și foarte ușor de învățat pentru un echipament multifuncțional.

### TEHNOLOGII

Imprimanta încorporată în HP PSC 2410 photosmart este de tip thermal inkjet și folosește pentru tipărire tehnologia "drop-on-demand". Are viteza în mod monocrom între o pagină pe minut, pe cel mai înalt nivel de calitate, până la 21 pagini pe minut, pe setarea "draft". În imprimarea color viteza pe setarea "draft" scade până la 15 pagini pe minut. Rezoluția este de 1200dpi



pentru monocrom și de până la 4800x1200dpi pentru printurile color în care se folosește un calculator.

Funcția de FAX are la bază un fax modem de 33 kbps iar viteza este de până la o pagină la 3 secunde. Rezoluția maximă a FAX-ului este de 200x200dpi.

Scanner-ul are rezoluție optică de



1200x2400dpi, 48 biți adâncime de culoare și 256 tonuri de gri. Poate scana documente cu dimensiuni de până la 8.5x11inch, iar viteza OCR este de 30 de secunde pe pagină format A4. Fișierul rezultat poate fi salvat chiar și pe un card de memorie.

Funcția de copiator permite operații de redimensionare (de la 25 la 400%) și copierea mai multor documente pe o singură coală. Viteza

### Detalii tehnice

Funcții	Copiator color, FAX color, scanner, imprimantă fotografică
Dimensiuni	482.6x390x236.5mm
Greutate	8.3kg

### Specificații imprimantă

Memorie	8MB ROM/32MB RAM
Format pagină	De la 3x5 la 8.5x14 inch
Viteza tipărire monocrom	21ppm
Viteza tipărire full color	15ppm
Conectare	USB 1.1
Limbaje de printare	HP PCL Level 3
Tehnologie printare	HP Thermal Inkjet
Rezoluție color	4800x1200dpi
Rezoluție monocrom	1200dpi
Nivel zgomot printare	52dB
Pagini pe lună	5000
Tipărire duplex	Automat (modul opțional)

### Specificații scanner

Rezoluție	1200x2400dpi
Adâncime de culoare	48 biți
Tonuri de gri	256

### Specificații fax

Rezoluție	200x200dpi
Memorie	50 pagini
Color	Da

### Specificații copiator

Viteză copiere monocrom	21cpm
Viteză copiere color	14cpm
Rezoluție monocrom	300x1200dpi
Rezoluție color	600x600dpi
Redimensionare copie	de la 25 la 400%

### Contact

Pret	324€
Distribuitor	HP Interactive Center
Telefon	021-222.20.72
Garanție	12 luni
Web	www.hp.com.ro

de copiere este de 21 de copii pe minut în mod monocrom și de până la 14 copii pe minut în mod color, iar numărul maxim de multiplicări pe comandă este de 50.

### CONCLUZIE

HP PSC 2410 photosmart all-in-one a dovedit în testele noastre că poate înlocui cu succes patru periferice. Este un echipament recomandat departamentelor de până la 10 stații de lucru.

Liviu Marica

# BenQ PB8220

## Performanță și mobilitate



**UN PROIECTOR DIGITAL A DEVENIT** indispensabil pentru orice tip de prezentare cu o audiență de peste 10 spectatori. O astfel de soluție o reprezintă BenQ PB8220. Cu o rată de contrastului de 2000:1 la 2200ANSI lumeni și 85 procent de uniformitate, BenQ PB8220 oferă o

vizionare de calitate în aproape orice condiții de iluminare.

### PRIMA IMPRESIE

Deoarece are dimensiuni de 308x95x240mm și doar 3.1kg, BenQ PB8220 nu vă va pune probleme în călătoriile de afaceri, iar pentru a ușura și mai mult transportul este dotat cu o geantă cu două



compartimente: unul pentru proiector și altul pentru accesorii.

### DOTĂRI

Suportă modulele 4:3 și 16:9 și are o rezoluție nativă de 1024x768. Distanța de proiectare este între 0.8 și 10m, iar rezoluția poate fi setată între 640x350 și 1280x1024.

### CONCLUZIE

BenQ PB8220 este special conceput pentru cei care au nevoie de un proiector performant. Este o opțiune bună și pentru cei care își doresc realizarea unui "home cinema".

Liviu Marica

### Detalii tehnice

Tip proiector	DLP
Rată zoom	1:1.2
Rezoluție nativă/maximă	1024x768/1280x1024
Distanță proiectare	0.8-10m
Contrast	2000:1
Luminozitate	2200ANSI
Mărime ecran	22-300 inch
Telecomandă	Da
Greutate	3.1kg
Dimensiuni	308x95x240mm
Număr de culori	24 biți
Standard video	NTSC, NTSC 4.43, PAL, SECAM
Sursă de lumină	210W
Tip lampă	250W UHP
Durată viață lampă	2.000 ore
Zgomot	34.0dB
H-Sync/V-Sync	20.0-88.0kHz/20-100Hz
Pixel Clock (maxim)	85MHz
Difuzor	3.0W Mono
FCC Class	B
Funcții speciale	Picture-in-Picture

### Contact

Pret	2.499\$
Distribuitor	Tornado Systems
Telefon	021-206.77.40
Garanție	24 luni
Web	www.tornado.ro

## WinFast - Schimbă pe ...



**2 ani**  
GARANȚIE

## ... televiziunea digitală!



### WinFast DV2000

- Captură: MPEG-1/MPEG-2/MPEG-4 + MP3/WMA
- Standarde: PAL BG / PAL DK
- 3 porturi 1394 (FireWire)
- Stereo: TV / FM 88MHz ~ 108MHz / 181 canale
- Captură directă pe DVD/VCD
- Teletext
- Bundle: Video Studio 7 SE, DVD Movie Factory 2, COOL 3D
- Garanție 2 ani



### WinFast VC100XP

- Conectori: 1 RCA pentru input video  
1 MiniDIN 4-pin pentru S-Video
- Mărime imagine: 640x480 pentru PAL  
640x480 captură video
- Format video: RGB32/RGB24/RGB15/YUV12
- Garanție 2 ani



### WinFast TV2000XP Expert

- Captură: MPEG-1/MPEG-2/MPEG-4 + MP3/WMA
- Standarde: PAL BG / PAL DK
- Stereo: TV / FM 88MHz ~ 108MHz / 181 canale
- Captură directă pe DVD/VCD
- Teletext
- Bundle: Video Studio 7 SE, DVD Movie Factory 2, COOL 3D
- Garanție 2 ani



### WinFast Disk 2.0

- Interfață USB 2.0
- Capacitate: 256MB / 128MB
- Viteză de citire: 8MB/sec
- Viteză de scriere: 4MB/sec
- Greutate: 13g
- Dimensiuni: 63 \* 18 \* 13 mm
- Garanție 2 ani



### WinFast TV2000XP Deluxe

- Captură: MPEG-1/MPEG-2/MPEG-4 + MP3/WMA
- Standarde: PAL BG / PAL DK
- Stereo: FM 88MHz ~ 108MHz / 181 canale
- Bundle: Video Studio 7 SE, DVD Movie Factory 2, COOL 3D
- Teletext
- Garanție 2 ani

## Ce este PVR ?

PVR (Personal Video Recorder) este programul creat de Leadtek pentru utilizarea optimă a produselor WinFast ce dețin sau utilizează opțiuni MyVIVO. PVR include funcții complexe de captură alături de facilități de redare ca: picture-in-picture, de-interlace sau time-shifting.

De vânzare în magazinele:



# PREMIILE FORUMULUI PRODUSELE ANULUI 2003

Forum XtremPC a decernat premiile anului 2003 pentru cele mai apreciate produse și branduri IT

Timp de două luni, membrii forumului XtremPC ([www.xtrempc.ro/forum](http://www.xtrempc.ro/forum)) au avut posibilitatea să-și exprime părerea referitor la cele mai apreciate produse și companii din sfera IT. Fiecare membru a avut dreptul la un vot în fiecare din cele 21 de secțiuni (14 pentru produse și 7 pentru branduri). Cele mai multe voturi și

vizite le-a avut secțiunea numită "Brandul de plăci video al anului 2003", iar la polul opus a fost secțiunea "Memoria Flash a anului 2003". La momentul realizării acestui articol se înregistrase un total de peste 10.100 de vizite în secțiunea "Produsele anului 2003".

Este de menționat că în fiecare secțiune au

existat în jur de 10 participante, însă în topurile care urmează sunt menționate doar primele cinci clasate (din această cauză suma procentelor nu este 100%).

Mulțumim tuturor membrilor forumului XtremPC care au avut răbdarea necesară să voteze în cele 21 de secțiuni.

## MONITORE LCD

Samsung SyncMaster 151MP are doar 15", însă dotările sunt de top: tuner TV, funcție de Picture in Picture și conectori S-Video, RCA, audio in/out.

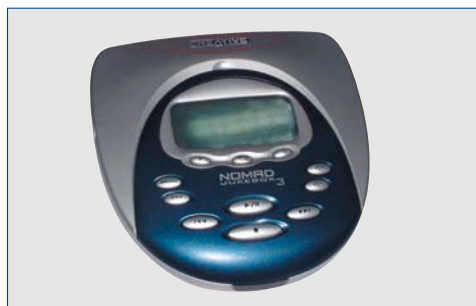
> Samsung SyncMaster 151MP 15"	29%
> Hyundai ImageQuest Q-17 17"	23%
> Philips 170S2b 17"	14%
> NEC MultiSync LCD1700U 17"	9%
> AG Neovo F-417 17"	7%



## MP3 PLAYERE

Spațiul mare de stocare a melodiilor mp3, 20GB în cazul Creative Nomad Jukebox3, se pare că este o caracteristică foarte apreciată de utilizatori.

> Creative Nomad Jukebox3	25%
> Apple iPod	23%
> InnoAX Q-cute	15%
> Creative NOMAD MuVo 128MB	11%
> Panasonic SL-MV50	9%



## CAMERE FOTO DIGITALE

Și în cazul camerelor digitale, voturile au demonstrat că utilizatorii preferă în loc de dotări excelente un raport performanță/preț cât mai bun.

> HP PhotoSmart 720	18%
> Olympus C-730 UltraZoom	17%
> Ricoh CAPLIO G3	16%
> Sony Cyber-Shot U20	15%
> Sony MAVICA CD500	11%



## IMPRIMANTE LASER

Modelele HP conduc detașat în acest top. De remarcant pozițiile bune ocupate de imprimantele Samsung care au devansat modelele Epson și Lexmark.

› HP LaserJet 1010	41%
› HP LJ1005w	14%
› Samsung ML-2150	13%
› Samsung ML-1750	11%
› Lexmark E321	9%



## IMPRIMANTE INKJET

Cu un aspect futurist, performanțe foarte bune și un preț atrăgător, HP DeskJet 5550 a obținut primul loc în aprecierea membrilor forumului XtremPC.

› HP DeskJet 5550	44%
› Canon i550 Color Bubble Jet	22%
› HP DeskJet 3650	12%
› Canon i320 Color Bubble Jet	10%
› Lexmark Z55se	8%



## IMPRIMANTE FOTO

Chiar dacă HP a avut o singură concurentă în acest top, modelul său, PhotoSmart 7350, a obținut cea mai detașată victorie dintre toate secțiunile.

› HP PhotoSmart 7350	81%
› Epson Stylus Photo 925	7%
› Epson Stylus Photo 900	5%
› Epson Stylus Photo 915	3%
› Epson Stylus Photo 830	1%



## UNITATI COMBO

Când vine vorba de unități optice, numele TEAC inspiră încredere pentru majoritatea utilizatorilor, rezultatele fiind mai mult decât relevante.

› TEAC DW-548DK	48%
› Samsung SM-352	11%
› LG GCC-4480B	10%
› TEAC DW-548D	9%
› Sony CRX300A	6%



## UNITATI DVDRW

Câștigătorul secțiunii (tot un model TEAC) este o unitate DVD care scrie doar DVD-R. Trebuie avut în vedere că nu au participat DVDRW-urile din XtremPC 49.

› TEAC DV-50EK	58%
› Pioneer DVR-A05	13%
› Lite-On LDW-401S	11%
› LG GSA-4040B	6%
› TEAC DV-W50E	5%



## MEMORII FLASH PE USB

Capacitatea de 256MB și conectarea pe USB 2.0 au contribuit decisiv la plasarea pe primul loc a memoriei flash Kingmax Hi-Speed Flash USB.

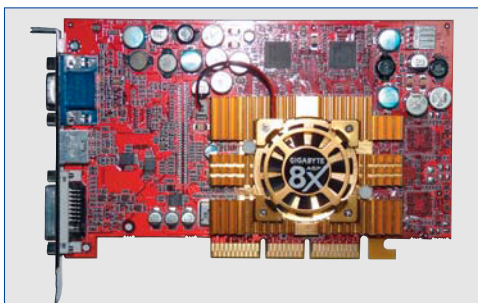
› Kingmax Hi-Speed Flash USB	44%
› Pocki Drive	27%
› Leadtek Winfast Disk	12%
› Transcend JetFlash	7%
› PQI Flying Disk	6%



## PLACI VIDEO MIDDLE-RANGE

ATI a reușit anul acesta o răsturnare de situație, cucerind încrederea utilizatorilor și pe segmentul middle-range.

› Gigabyte MAYA GV-R9500	16%
› Albatron GeForce4 Ti4200 Medusa	15%
› ASUS V8420 Ti4200	13%
› Leadtek WinFast A340 Ultra TD MyVIVO	9%
› Gigabyte MAYA R9000 Pro	8%



## PLACI VIDEO HIGH-END

Primele clasate sunt la o distanță între ele de doar un procent. Și la această secțiune video câștigă o soluție cu chipset ATI: Hercules 3D Prophet 9800 Pro.

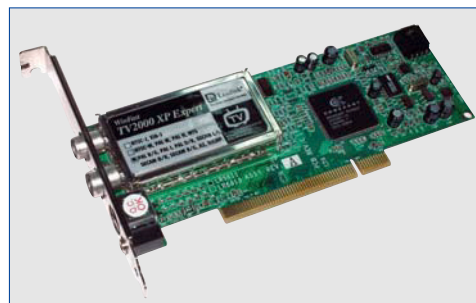
› Hercules 3D Prophet 9800 Pro	19%
› Inno3D Tornado GeForce FX 5900 Ultra	18%
› Sapphire Radeon 9800 Pro Atlantis 256MB	17%
› GeCube Game Buster 9800 Pro Extreme	11%
› Gigabyte Radeon 9800 Pro	8%



## TUNERE TV

Preferințele membrilor forumului au coincis în mare măsură cu rezultatele topului de tunere TV din revistă, câștigătorul fiind Leadtek TV2000 XP Expert.

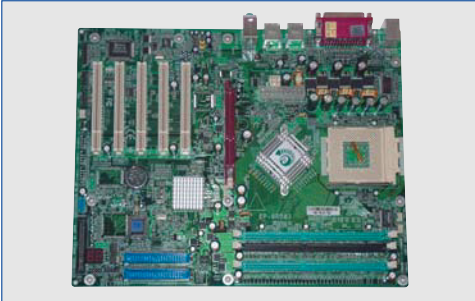
› Leadtek TV2000 XP Expert	33%
› Leadtek TV2000 XP Deluxe	29%
› Hercules All-In-Wonder 8500	13%
› Terratec Cinergy 400 TV	12%
› Hercules Smart TV Stereo	5%



## PLACI DE BAZA SOCKET A

Dotările foarte bune și performanțele mari obținute în jocuri au convins membrii forumului să acorde primul loc soluției EPoX EP-8RDA3.

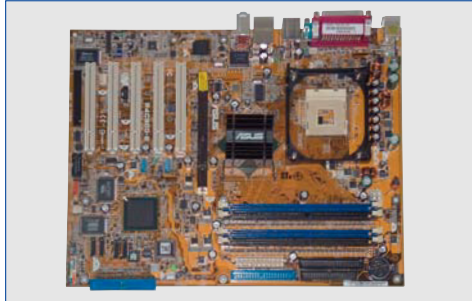
› EPoX EP-8RDA3	22%
› Gigabyte GA-7N400 Pro 2	17%
› Abit NF7-S v2.0	13%
› Gigabyte GA-7VAXP Ultra	11%
› ASUS A7N8X Deluxe	10%



## PLACI DE BAZA SOCKET 478

Primele locuri în clasamentul platformei Intel au fost dominate de soluțiile ASUS, modelul P4C800-E Deluxe EAY reușind o victorie previzibilă.

› ASUS P4C800-E Deluxe EAY	28%
› Gigabyte GA-8IPE1000 Pro	16%
› MSI 875P NEO-FIS2R	13%
› ASUS P4C800 Deluxe	8%
› ASUS P4P800 Deluxe	6%



## PLACI DE BAZA (BRANDURI)

Primele două clasate au fost foarte aproape pe tot parcursul voturilor, însă în final Gigabyte a câștigat la cinci procente diferență.

› Gigabyte	30%
› ASUS	25%
› EPoX	15%
› MSI	8%
› ABIT	6%



## PLACI VIDEO (BRANDURI)

Dacă la secțiunile de plăci video au câștigat modelele cu chipset ATI, aici titlul îi revine unei firme care produce numai plăci cu chipset NVIDIA: Leadtek.

› Leadtek	21%
› Gigabyte	17%
› ASUS	12%
› Sapphire	10%
› Hercules	6%



## SISTEME AUDIO (BRANDURI)

Altec Lansing învinge categoric în această secțiune, brandul BOSE fiind la un pas de a nu intra nici măcar în primele cinci clasate.

› Altec Lansing	48%
› Creative	12%
› Kinyo	8%
› SONY	6%
› BOSE	4%



## IMPRIMANTE (BRANDURI)

HP a câștigat primul loc în toate secțiunile la care a participat (chiar și la camere foto digitale), prin urmare nu putea să piardă nici acest titlu.

› HP	54%
› Canon	20%
› Lexmark	13%
› Samsung	8%
› EPSON	2%



## MONITORE (BRANDURI)

Samsung a câștigat această secțiune la o diferență mai mult decât confortabilă față de următoarele clasate, LG și Sony.

› Samsung	35%
› LG	14%
› Sony	13%
› Iiyama	9%
› Philips	7%



## UNITATI OPTICE (BRANDURI)

Renumele foarte bun de care se bucură unitățile TEAC a fost învins la mică diferență de binecunoscuta calitate a produselor Plextor.

› Plextor	29%
› TEAC	28%
› ASUS	15%
› Lite-On	8%
› LG	6%



## HARDDISK-URI (BRANDURI)

Maxtor a fost desemnat brandul de harddisk-uri al anului 2003, însă la mică distanță de concurenții săi direcți, Seagate și Western Digital.

› Maxtor	35%
› Western Digital	29%
› Seagate	22%
› Samsung	6%
› IBM	6%



# www.bestcomputers.ro

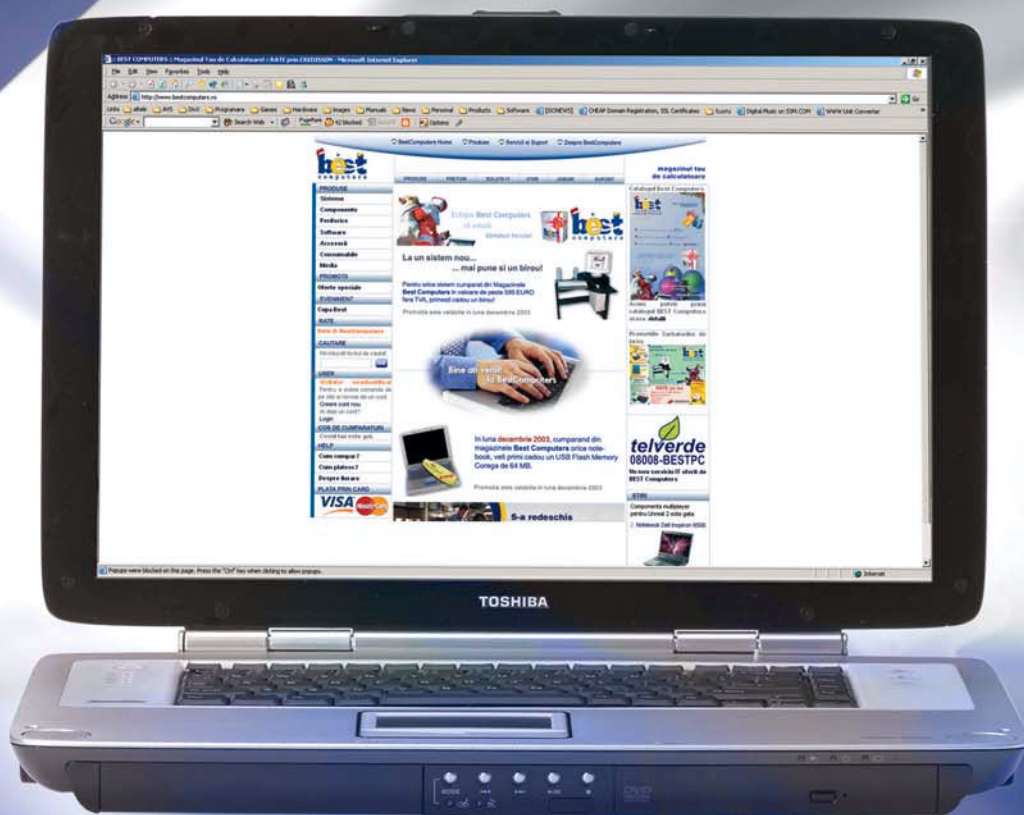
\* Oferta Best Computers

\* Promotii speciale

\* Ultimele noutati din domeniul IT

\* Sfaturi tehnice

\* Comenzi Online



**best**  
computers

magazinul tău de calculatoare

# HARDMAIL

## Soluția problemelor tale tehnice

Odată cu apariția unităților CD-ROM cu viteze de citire peste 48X s-au înmulțit tot mai mult cazurile de "explozie" a discurilor CD. Cauza este folosirea unor discuri cu mici defecte sau deformatate în unități cu viteze mari de citire.

### >>> PROBLEME DE MANAGEMENT >>>

**Autor:** Madmax

Am o mică problemă cu PC-ul meu.

Acesta are următoarea configurație: Athlon XP 1700+, Gigabyte VA-7A KT333; DDR333 512MB, GeForce 4 MX440, harddisk MAXTOR 80GB 7200 rpm. Problema e următoarea: când pun orice sistem de operare în afară de Windows 95 sau Windows 98 SE la Shut down calculatorul rămâne la ecranul "Shutting down your computer" și la Windows XP, și la Windows 2000. Nu știu ce îi pot face. Am schimbat drivere, am formatat și instalat Windows-ul pe curat, am făcut update de BIOS.

**XtremPC:** Verifică în "Power Options" din "Control Panel" dacă APM (Advanced Power Management) este activat. Verifică și în BIOS această setare.

### >>> MANDRU, DAR SE MISCA ÎNCET >>>

**Autor:** Dani

Sunt un fidel cititor al vostru de când mi-am luat și eu calculator! Sunt puțin mândru de el, deoarece numai eu știu cum am strâns bani să-l pot lua. Totuși, am probleme cu el. Să încep mai întâi să vă spun ce sistem am: AMD Athlon XP 1800MHz, 256MB DDR, placă de bază ASUS A7N8X-X, placă video Radeon 9200 cu 64MB, sistem de operare Windows XP. Problema este că se mișcă foarte încet! Uneori, când deschid un film sau altceva, se blochează! Dacă merge totuși, durează mult până răspunde la comandă! E normal să meargă așa încet?

### INTRA IN CONTACT!

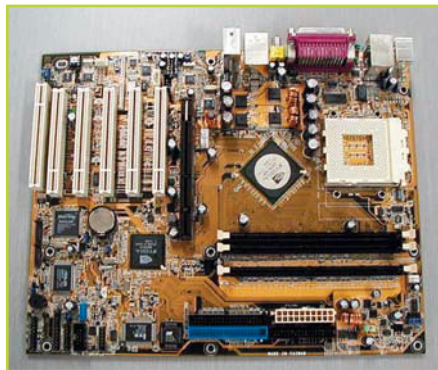


#### POSTA:

Str. Puskin nr. 18  
București 1

#### E-MAIL:

hardmail@xtrempc.ro

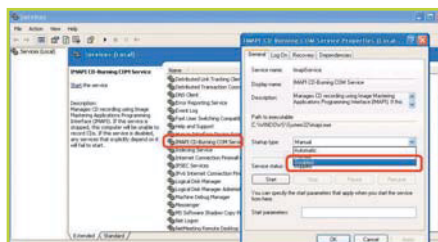


**XtremPC:** Problemele tale nu au drept cauză configurația hardware, ce ar trebui să îți permită rularea fără probleme a filmelor sau a altor aplicații multimedia de acest tip. Motivul blocărilor ar putea fi instalarea necorespunzătoare a driverelor sau anumite setări greșite în BIOS. Încearcă să încarci setările optimizate în BIOS și să instalezi cele mai recente drivere Detonator.

### >>> CD WRITER-UL MEU ESTE OCUPAT >>>

**Autor:** Alexandru Moise

Am următorul sistem: Intel Celeron 1700 MHz, placă de bază cu chipset SiS 655 de la MATSONIC, 256MB DDRAM, GeForce SiS MX 440, CDRW Sony CRX255E, DVD-ROM SONY, Monitor CTX VL 700, Windows XP Professional. Când am instalat NERO 5.5.10, la pornire mi-a apărut numai Image Drive-ul. De la firma de unde mi-am luat calculatorul mi-au spus că programul NERO e prea vechi și CDRW e prea nou. Așa ca am instalat NERO 6.0.0.11 de pe CD-ul din revistă. Am instalat acest program fără probleme, recunoaște CDRW, dar când îi dau să scrie CD-ul îmi dă eroare de "Drive is in use by another application" și apare butonul



## CU OCHII PE FORUM!

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

### FORUM: DISCUTII HARDWARE

**Mi se oprește calculatorul din senin**

Ū Mi se întâmplă că mi se închide calculatorul (Soltek DRV5, Athlon XP 2500+) pur și simplu în timp ce mă joc, dar nu întotdeauna. Temperaturile sunt normale. Se mai întâmplă uneori și să se restarteze, dar numai când se face foarte cald în cameră. În momentul acela dau cooler-ul pe "medium" (Vulcano 7+) și nu mai am probleme. Însă "Shut down-ul" nu înțeleg de ce apare, din moment ce am rulat cu calculatorul în configurația actuală timp de câteva luni bune fără probleme. În afară de sursă credeți că mai poate fi vreun motiv? **Daedalus**  
TT Volcano 7+ nu este eficient în "Low" dacă intri în jocuri care folosesc intens CPU, mai ales că ai și o/c-ing. Low este o turație pentru aplicații Office și Internet, Medium și High sunt setările pentru gaming și aplicații intensive pentru CPU. Dacă până acum a mers fără probleme, a mers pentru că a fost curat și aveai o marjă de câteva grade între valoarea Shutdown Temp din BIOS și temperatura la care ajungea în jocuri. Suflă periodic radiatorul cu aer comprimat, să iasă praful din el! **Seth965**

Eu cred că e de la sursă. 250W mi se pare foarte puțin pentru configurația ta. Probabil cu o sursă de 350W ar fi OK și ar rezolva problema. **DjDaLi**

Condensatorii electrolitici sunt garantați cinci ani la 22 grade C. Și asta, dacă sunt folosiți la max. 85% din capacitatea maximă. Este evident că cei din sursa ta și-au depășit durata de viață și, odată cu vârsta, se strâng și încep să conducă, în loc să filtreze. N-ai vrea să încerci totuși cu altă sursă? **BetaTester**

### FORUM: CD-RW/CD/DVD

**Se mai poate repara?**

Mi s-a spart un CD crăpat în unitatea de CD-ROM. O parte a căzut afară când am dat eject, iar restul (vreo 70% din CD) a rămas înăuntru unității. L-am desfăcut (CD-ROM-ul) și i-am scos bucățile rămase înăuntru. L-am reinstalat, dar acum nu mai vede nici un CD. Mai merită reparat? **dma**

Ai două variante: 1. S-a zgâriat lentila și atunci poți să-ți iei adio; 2. Nu s-a zgâriat lentila și atunci il mai desfaci o dată, il suflă și îi ștergi lentila foarte ușor cu alcool izopropilic (sau ceva asemănător). Eu am pățit chestia asta cu un Writer și după ce l-am curățat a mai mers cam un an (și s-ar putea să mai funcționeze încă). Încearcă să-l cureți - eu zic că merită 15 minute de muncă (ușoară). **papa\_ian**

Nu ți-aș da prea multe speranțe, deoarece sunt puține șanse să mai meargă. Încearcă totuși să-l desfaci "piece by piece" și poate ai noroc să-l repari. **Xavier**

### FORUM: FORUM SPECIAL - GIGABYTE

**Gigabyte 7N400 - păreri și impresii**

Am posibilitatea să-mi iau placă de bază Gigabyte 7N400 și aș vrea să știu care sunt plusurile și minusurile ei. (Nu mă interesează LAN, RAID). **blacktiger**

Eu o am de șase săptămâni și nu am avut nici un fel de problemă de ordin tehnic. Problema a fost cu temperatura procesorului, dar am rezolvat-o cu un cooler bun din cupru. În rest, e o placă stabilă și de calitate pentru prețul cerut. **Lukian**



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



"OK". Ce pot să fac? Pentru că în Windows 98 SE Final merge.

**XtremPC:** Soluția problemei este simplă: trebuie dezactivat serviciul IMAPI din Windows XP. Pentru asta accesează "Administrative Tools" (din "Control Panel"), apoi "Services". Căută serviciul "IMAPI CD\_Burning COM Service" și apasă click dreapta, alegând din meniul derulant opțiunea "Properties". În fereastra care se va deschide selectează "Disable" în dreptul setării "Startup type". Apasă butonul "Apply" și din acest moment nu ar mai trebui să întâmpini mesaje de tipul "Drive is in use by another application".

### >>> MI-A EXPLODAT CD-UL >>>

**Autor:** Ivan Andrei

Am dat un CD unui prieten, iar lui i-a

- explodat în CD-ROM și nu-i mai merge nici CD-ROM-ul. Din ce cauză se poate întâmpla asta? De la CD? De la CD-ROM?

**XtremPC:** Odată cu apariția unităților CD-ROM cu viteze de citire peste 48X s-au înmulțit tot mai mult cazurile de "explozie" a discurilor CD. Cauza este folosirea unor discuri cu mici defecte sau deformate în unități cu viteze mari de citire (peste 48X). Pentru a preveni aceste întâmplări nedorite este bine să verificați cu multă atenție integritatea disk-ului, în special înainte să-l folosiți într-o unitate CD-ROM cu viteze mari de citire. Cele mai periculoase defecte ale discurilor sunt crăpăturile din inelul transparent. Țineți cont de avertismentele de pe carcasa CD-urilor: evitați lipirea etichetelor pe CD-uri sau expunerea lor la temperaturi înalte.

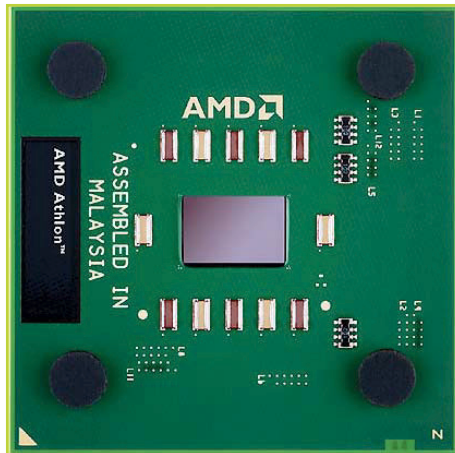
### >>> CUM SA-TI DEBLOCHEZI ATHLON-UL >>>

**Autor:** Florin Chiteala

Sunt posesorul unui procesor AMD Athlon

- XP 2400+ cu factorul de multiplicare blocat din fabrică. Vă rog foarte mult dacă puteți să mă ajutați în rezolvarea acestei probleme prin publicarea unui articol în acest sens sau să-mi comunicați adresa unui site unde găsesc o schemă de deblocare pentru acest tip de procesor. Procesorul este montat pe o placă de bază cu chipset nForce2 Ultra 400 (EPoX 8RDA31).

**XtremPC:** Deblocarea multiplicatorului poate fi o operație foarte periculoasă pentru integritatea procesorului. Dacă totuși te



hotărăști că este bine să deblochezi multiplicatorul, poți să te inspiri din articolul de la adresa <http://www.tobitech.de/sections.php?op=viewarticle&artid=96>. Însă trebuie să te avertizăm că o lipitură greșită îți poate distruge procesorul.

### >>> DIFERENȚE DE SCOR IN BENCHMARK >>>

**Autor:** Dobre Alin

Am un Pentium 4 la 2GHz, 512Mb DDRAM,

- HDD Seagate Baracuda 40GB 7200rpm, placă de bază Intel 845GLAD cu video on-board (Intel Extreme Graphics Architecture). Problema mea o reprezintă recunoașterea incorectă a FSB-ului (100MHz în loc de 400MHz) și a memoriei plăcii video (16MB, în loc de 64MB) de către PCMark 2002. Bănuiesc că rezultatele sunt afectate de această problemă: CPU Score-4824; Memory Score-3800; HDD Score-662. Un prieten, posesorul unui PC cu următoarea configurație: AMD XP2200+, 512MB DDRAM, HDD Seagate 40GB 5400rpm, placă de bază Elitegroup cu chipset SiS, obține în același program de benchmark rezultatele: CPU Score-5207; Memory Score-2921; HDD Score-1102. Cum poate obține punctaj aproape dublu față de mine la HDD? La fel de dubios mi se pare și punctajul obținut la CPU.

**XtremPC:** În cazul plăcilor cu chipset 845, FSB-ul este 100MHzx4. Din această cauză apare în PCMark 2002 valoarea de 100MHz în dreptul FSB-ului. Mai verifică în BIOS valoarea stabilită pentru memoria video, deoarece Intel Extreme Graphics Architecture folosește o parte din memoria RAM. Atât rezultatele din testul de procesor, cât și cele pentru harddisk depind foarte mult de placa de bază. În testul de harddisk mai intră în ecuație și gradul de fragmentare, și spațiul liber disponibil.

Liviu Marica

Multiplicare industrială de CD-uri și CD-ROM-uri

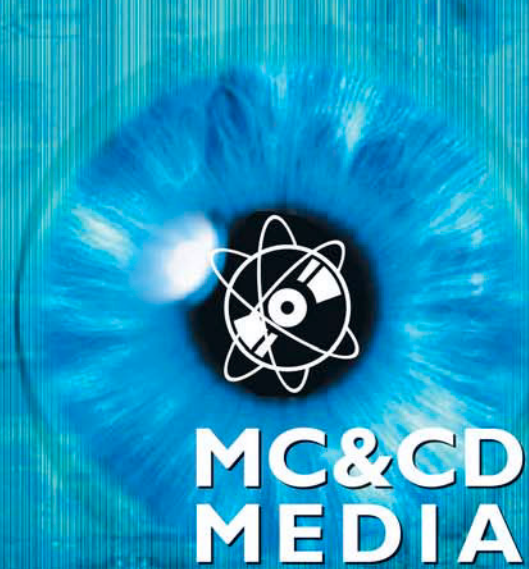
Realizări CD-uri personalizate și cărți de vizită pe CD

Multiplicare DVD, casete video, casete audio

Imprimare OFFSET imagine similară unei fotografii

Producție filme offset

Design



[mccdmedia@xnet.ro](mailto:mccdmedia@xnet.ro)

[www.ergona-mccd.ro](http://www.ergona-mccd.ro)

Splaiul Independenței 202A  
Sector 6, București  
Tel./Fax: 021-212 71 99  
Mobil: 0724 225 703  
0745 073 357



# Participă și tu!

Trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă potul"



**Albatron K8X800 Pro II**  
Placă de bază. Chipset VIA K8T800.  
Socket 754



**Albatron KM18G PRO**  
Placă de bază. Chipset nForce 2 IGP



**Albatron FX5200P**  
Placă video. Chipset GeForce FX 5200.  
Memorie 128MB DDR



**Albatron FX5600EQ**  
Placă video. Chipset GeForce FX 5600.  
Memorie 256MB DDR



**Albatron KX18D Pro II**  
Placă de bază. Chipset nForce 2 Ultra 400

**best**  
computers



**HP DeskJet 3650**  
Imprimantă InkJet, 14ppm,  
HP PhotoREt III



**Cooler Master Musketeer**  
Indicator voltaj, VU, temperatură



**Leadtek WinFast K8N**  
Placă de bază socket 754. Chipset nForce3 150

# UMFLĂ POTUL!



**Chaintech A-G441**  
Placă video. Chipset GeForce4 MX 440,  
64MB DDR, TV-Out

**CHAINTECH**



**Chaintech A-FX60**  
Placă video. Chipset GeForce FX 5600,  
128MB DDR, DVI, TV-Out



**Chaintech ZNF3-150**  
Placă de bază. Chipset nForce3 150,  
S-ATA RAID, Socket 754

**DECK Computers**



**Samsung ML-1510**  
Imprimantă laser monocrom, 14ppm,  
600dpi x 600dpi



**DFI**

**DFI 875 Infinity**  
Placă de bază. Chipset Intel 875P, FSB800

**ABIT**  
Your Reliable Partner



**ABIT Siluro FX5600  
Ultra DT**  
Placă video.  
Chipset GeForce FX 5600 Ultra,  
128MB DDR, DVI, TV-Out

**2x**



**Arrgo CD-RW 52X**  
CD-RW 52x/24x/52x, IDE

**Fi DISTRIBUTION**

**3x**



**Player WMG - MP3A**  
player MP3, 32MB memorie flash



**Radio portabil Shuttle**  
FM, Scanare automată, căști

MEGA CONCURS - MEGA CONCURS - MEGA CONCURS - MEGA CONCURS - MEGA CONCURS



**Logitech click Plus Optic**  
Mouse optic wireless



**FujiFilm Fine Pix A205s**  
Camera foto digitală, 2 Megapixeli,  
1600x1200



**Gigabyte GA-7VXP**  
Placă de bază Socket A. Chipset VIA KT400,  
FSB333, LAN, RAID, Firewire, sunet 5.1



**HP Photosmart 245**  
Imprimantă foto, ecran LCD,  
cititor card memorie



**OvisLink Air Live 802.11G  
Wireless PCI Adapter**  
IEEE802.11G, 54Mbps, mod Nitro până la  
108Mbps, WPA, WEP



**OvisLink Air Live 802.11G  
Wireless Router**  
IEEE802.11G, 54Mbps, mod Nitro până la  
108Mbps

**3x**



**DVD NEC DV5800A**  
DVD-ROM, 40x (CD) / 16x (DVD)



DEPOZITUL DE CALCULATOARE



**Pinnacle Studio MovieBox DV**  
Echipament captură video firewire,  
analog RCA, audio stereo in/out



**Asus P4 P800 Deluxe**  
Placă de bază socket 478. Chipset 865PE,  
FSB 800



**LG DVDRW 8X/24x16x32**  
DVD Writer multistandard DVD+R/RW,  
DVD-R/RW, DVD-RAM



## TOPDVD+RW

	Verdict	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Detalii tehnice	Pret	Testat în		
1	Plextor PX-708A	8.65	9.38	9.39	8.90	7.4	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	299\$	XPC49	
2	Lite-On LDW-411S	8.54	8.93	9.83	9.40	7.44	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X4X, IDE	135€	XPC49	
<b>NOU</b>	3	Lite-On LDW-811S	8.50	9.03	9.73	9.34	7.31	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	155€	XPC50
4	ASUS DRW-0402P/D	7.81	7.79	7.79	8.14	6.72	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	189\$	XPC49	
5	LG GSA-4040B	7.67	7.06	6.33	8.32	8.5	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, DVD-RAM: 3X, IDE	194.25\$	XPC49	
6	BenQ DW400A	7.49	9.93	7.31	9.86	3.46	DVD: 12X, DVD-R/RW: -, DVD+R/RW: 4X4X, IDE	130.5\$	XPC49	
7	Plextor PX-504A	7.10	8.52	7.82	8.3	2.7	DVD: 12X, DVD-R/RW: -, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	191\$	XPC49	
8	Plextor PX-504UF	7.05	8.49	7.78	8.45	2.72	DVD: 12X, DVD-R/RW: -, DVD+R/RW: 4X2.4X, USB2.0/Firewire	347.1\$	XPC49	
9	NEC ND-1300A	7.02	7.65	7.85	8.17	6.73	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	150\$	XPC49	
10	TEAC DV-W50D	7.01	7.79	7.74	8.14	6.72	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	170.23\$	XPC49	

## TOPSOCKETA

	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Pret	Testat în		
1	EPoX EP-8RDA3I	5.489	2.719	2.725	0.045	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	73.3\$	XPC49	
2	ECS NZU400-A	5.455	2.700	2.711	0.045	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	63.6\$	XPC49	
3	EPoX EP-8RGMI	5.428	2.697	2.686	0.045	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Placă video	77.7\$	XPC49	
<b>NOU</b>	4	ASUS A7N8X-VM/TVOUT-EAY	4.991	2.502	2.439	0.050	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Placă video	101.12\$	XPC50
<b>NOU</b>	5	Soyo SY-KT600 Dragon Plus	4.880	2.442	2.393	0.054	KT600, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	78\$	XPC49
<b>NOU</b>	6	ECS KT600-A	4.819	2.424	2.345	0.048	KT600, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	44.8€	XPC50
<b>NOU</b>	7	Soyo Dragon SY-K7VMP	4.231	1.795	2.385	0.050	VIA KM400, 333MHz, DDR333, 4 USB 2.0, 2 Firewire, placă video	73\$	XPC50
1	Gigabyte GA-7N400 Pro 2	1.580	0.780	0.733	0.067	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	119\$	XPC47	
2	Albatron KX18D Pro II	1.576	0.783	0.733	0.060	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	N/A	XPC47	
3	ASUS A7N8X Deluxe	1.575	0.781	0.733	0.061	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, 2 Lan, Serial ATA, RAID	117.6\$	XPC47	
4	Gigabyte GA-7NNXP	1.571	0.777	0.722	0.073	nForce2, 400MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	188\$	XPC45	
5	Leadtek WinFast K7NCR18G Pro	1.570	0.781	0.725	0.064	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	100\$	XPC41	
6	ABIT NF7-S v2.0	1.566	0.779	0.724	0.062	nForce2 Ultra 400, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	119\$	XPC47	
7	MSI K7N2G DELTA-ILSR	1.564	0.777	0.725	0.062	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	N/A	XPC47	
8	Soltek SL-75FRN2-RL	1.559	0.781	0.730	0.048	nForce2, 333MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	99.5\$	XPC44	
9	EPoX EP-8RDA3	1.558	0.781	0.734	0.043	nForce2 Ultra 400, DDR400, 4 USB2.0,	88\$	XPC47	

## TOPSOCKET478

	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Pret	Testat în		
1	DFI INFINITY 875	6.957	3.468	3.424	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, CSA Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	N/A	XPC49	
2	EPoX EP-4PDA2+	6.839	3.401	3.372	0.066	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	151.7\$	XPC48	
3	EPoX EP-4PGMI	6.828	3.413	3.365	0.049	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	113.2\$	XPC48	
4	ECS Photon PF1 Lite	6.765	3.376	3.334	0.055	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	108\$	XPC49	
5	Acorp 4865PE	6.686	3.347	3.287	0.051	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	87.8\$	XPC48	
<b>NOU</b>	6	Soltek SL-86SPE2	6.678	3.353	3.277	0.048	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA	97.5\$	XPC50
7	ASUS P4P800S-E Wireless Edition	6.587	3.172	3.353	0.062	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA	140\$	XPC49	
8	ASUS P4P800S-EAY	6.473	3.149	3.272	0.051	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	101.75\$	XPC48	
9	Acorp 4S648FX	6.326	3.117	3.167	0.042	SiS648FX, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0	63.3\$	XPC48	
1	ASUS P4C800-E Deluxe EAY	2.660	1.438	1.149	0.072	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	209.4\$	XPC47	
2	ASUS P4C800 Deluxe	2.653	1.441	1.150	0.062	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	211\$	XPC46	
3	ASUS P4P800 Deluxe	2.647	1.441	1.148	0.058	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	150.7\$	XPC45	
4	ABIT IC7-G	2.610	1.407	1.133	0.070	I875P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	223\$	XPC45	
5	MSI 875P Neo-FIS2R	2.605	1.402	1.132	0.071	I875P, 800MHz, DDR400, 8 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	189€	XPC45	
6	Gigabyte GA-8PENXP	2.566	1.370	1.124	0.072	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	216.7\$	XPC45	
7	EPoX 4PCA3+	2.562	1.374	1.122	0.066	I875P, 800MHz, DDR400, 4USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	163.3\$	XPC46	

foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

## TOPTVTUNER

	Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	9.15	9	9	10	9	9	8	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	82.5€	XPC49
2	8.70	9	9	9	8	8	8	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	66€	XPC46
<b>NOU</b> 3	8.45	10	8.5	7.5	6.5	8	8	Conectare USB 2.0, telecomandă	82.7\$	XPC50
4	8.35	8	8	8	9	9	9	Conectare AGP, telecomandă	N/A	XPC35
5	8.30	9	8	8	8	8	8	Conectare VGA, tuner FM, telecomandă	N/A	XPC39
6	8.00	8	8	8	8	8	8	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	60.5€	XPC35
7	7.95	9	7	8	6	9	7	Conectare VGA, telecomandă	194\$	XPC35
8	7.85	8	8	6	8	8	9	Conectare PCI, telecomandă	64.9\$	XPC38
9	7.75	8	8	8	7	8	5	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	60\$	XPC35

## TOPPLĂCIVIDEO

	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în			
<b>NOU</b> 1	6.886	2.233	4.563	0.090	FX5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, TV Out, DVI	495\$	XPC50			
2	6.782	2.314	4.353	0.115	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, VIVO, DVI	594\$	XPC49			
<b>NOU</b> 3	6.768	2.321	4.362	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV Out, DVI	449€	XPC50			
<b>NOU</b> 4	6.491	2.188	4.183	0.120	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, DVI, VIVO, CATV	509\$	XPC50			
5	6.031	1.844	4.127	0.060	FX 5900, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/700MHz, TV Out, DVI	329.9\$	XPC48			
6	5.815	1.942	3.787	0.085	Radeon 9800, 128MB DDR, chipset/memorie: 325/580MHz, TV Out, DVI	239€	XPC49			
7	4.124	1.494	2.515	0.115	Radeon 9800SE, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, VIVO, CATV, DVI	189€	XPC49			
8	4.082	1.402	2.565	0.115	Radeon 9600 XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, VIVO, DVI	235\$	XPC49			
9	3.817	1.152	2.584	0.080	FX 5600 Ultra, 128MB DDR, chipset/memorie: 350/700MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC48			
10	3.293	1.017	2.156	0.120	FX 5600, 128MB DDR, chipset/memorie: 270/550MHz, VIVO, TV Tuner, DVI	240\$	XPC48			
11	2.796	0.907	1.834	0.055	FX 5600, 256MB DDR, chipset/memorie: 325/400MHz, TV Out, DVI	140.6\$	XPC48			
12	2.737	0.936	1.731	0.070	Radeon 9600, 256MB DDR, chipset/memorie: 325/405MHz, TV Out, DVI	129€	XPC49			
<b>NOU</b> 13	1.782	0.639	1.083	0.060	Radeon 9600 SE, 128MB DDR, chipset/memorie: 325/400MHz, TV Out, DVI	99€	XPC50			
14	1.292	0.379	0.833	0.080	GF4 MX440-8X, 128MB DDR, chipset/memorie: 275/300MHz, TV Out, DVI	68.7\$	XPC48			
15	0.888	0.328	0.490	0.070	Radeon 9200 SE, 128MB DDR, chipset/memorie: 200/333MHz, TV Out, 2xVGA	59€	XPC49			
16	0.648	0.178	0.390	0.080	GF4 MX440-8X, 64MB DDR, chipset/memorie: 275/266MHz, TV Out, DVI	53.4\$	XPC48			
1	6.299	2.024	4.190	0.085	FX 5900 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 400/850MHz, VIVO, DVI	417€	XPC46			
2	6.276	2.014	4.172	0.090	FX 5900 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 400/850MHz, VIVO, DVI	575.55\$	XPC47			
3	6.055	1.981	3.994	0.080	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/700MHz, TV Out, DVI	351€	XPC47			
4	6.023	1.948	4.390	0.085	Radeon 9800 Pro, 256MB DDR II, chipset/memorie: 380/700MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC47			
5	6.016	1.912	4.019	0.085	FX 5900, 256MB DDR2, chipset/memorie: 400/850MHz, VIVO, DVI	560€	XPC46			
6	5.966	1.926	3.951	0.090	Radeon 9800 Pro, 256MB DDR II, chipset/memorie: 380/700MHz, TV Out, DVI	559\$	XPC47			

## TOPUNITĂȚICOMBO

	Verdict	Performanțe	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	84.58	78.08	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	85.2\$	XPC46
2	83.70	76.70	7	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	63\$	XPC46
3	83.25	77.25	6	Viteze CD: 52X/24X/52X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	65.6€	XPC46
4	82.12	78.12	4	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	69.8\$	XPC46
5	82.00	75.50	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	52€	XPC46
6	81.92	75.42	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	63.7€	XPC46
7	75.78	65.78	10	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, USB 2.0	199€	XPC46
8	74.28	67.28	7	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	71€	XPC46
9	69.91	62.91	7	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	59€	XPC46
10	68.53	64.53	4	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	62€	XPC46
11	61.95	53.95	8	Viteze CD: 16X/10X/24X, Viteza DVD 8X, USB 2.0	162.3\$	XPC46
12	60.98	53.48	7.5	Viteze CD: 24X/10X/24X, Viteza DVD 8X, USB 2.0	198\$	XPC46

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

# hobby

073 **Ultima oră**  
Noutățile care merită toată atenția

076 **Sisteme de fișiere**  
FAT vs NTFS



078 **Navigare pe uscat**  
Internet pentru acasă

082 **Laborator**  
În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi programe

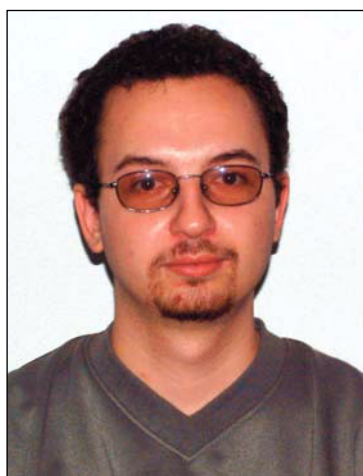


088 **Galerii Xtreme**  
O fereastră către lumea creativității 3D



090 **Regele a murit, trăiască regele!**  
Efecte speciale din Lord of the Rings: Return of the King

092 **Xplorer Xtrem**  
Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online



Adrian Dorobăț

## MAFIA MODERNA SE REPROFILEAZA PE ATACURI ONLINE

Crima organizată se infiltrază pe Internet prin scrieri de viruși și spam, afirmă expertii

Eugene Kaspersky, cofondatorul Kaspersky Labs și directorul departamentului de cercetare al firmei rusești de antivirus, a fost primul care a tras un semnal de alarmă asupra unor posibilități alarmante: teritoriul afacerilor online poate deveni următorul domeniu de activitate al mafiei, pentru că, în fond, orice afacere este o bună afacere pentru mafie.

Această situație are, dacă vă vine să credeți, avantaje și dezavantaje. Ca și în viața reală (dacă se poate spune așa), implicarea mafiei reduce sever numărul răufăcătorilor mărunți implicați în afaceri necurate, dar, pe de altă parte, chiar dacă atacurile se vor rări, ele vor deveni mai periculoase.

"Viermele" MiMail este cel mai recent exemplu de virus care țintea fătis obținerea de profit prin malware. Acesta colecta informații despre conturile PayPal de pe calculatoarele utilizatorilor și le trimitea creatorilor viermelui. Un alt exemplu pot fi așa-numitele "phishing mails", e-mail-uri care direcționează utilizatorii către anumite site-uri fantomă ce simulează Amazon.com sau pagina online a băncii folosite de utilizator, momindu-l pe acesta să își introducă detaliile cărții de credit.

Și, din moment ce metodele mafiei nu sunt dintre cele mai ortodoxe, este normal ca spam-ul și virușii (troieni sau de altă natură) să fie principalele modalități de "atac". După cum declara Neil Barrett, director tehnic la firma Information Risk Management, "spam-ul este un teren propice pentru crima organizată din moment ce majoritatea e-mail-urilor nesolicitate se referă la industriile viciului și drogurilor mai mult sau mai puțin legale". Singura problemă este că spam-ul nu este o modalitate de marketing atât

de eficientă, astfel că profiturile pe care le-ar aduce nu sunt foarte mari.

Virușii, în momentul de față, nu sunt nici ei o armă foarte bună, pentru că nu pot "lovi" cu precizie o țintă și nu sunt nici din cale afară de eficienți.

Dar ne-am putea imagina cu ușurință următorul scenariu: John, director la firma X, care vinde online păături din lână de șarpe și înghețată pe băț, primește un mail de la Antonio, care sună astfel: "Buon giorno, signore. Sunteți un om de afaceri, si? Vă facem o ofertă pe care n-o puteți refuza. Trimiteți lunar 2500\$ în contul următor și noi avem grijă ca site-ul dumneavoastră să nu fie lovit de un atac Denial-of-Service masiv care să vă scoată din afaceri pentru o săptămână. Capiscii?" Furtul de secrete comerciale sau baze de date nu iese nici el din discuție. Iar efectele secundare, ca și în cazul unui gang-war obișnuit, ar putea fi îngenucherea unor întregi rețele și victime virtuale nevinovate.

Să nu credeți că acesta este un scenariu de film SF. Unii producători de viruși și firme generatoare de spam au declarat că au fost contactați deja de persoane "bine intenționate", cu un scop comun: extinderea online a "famigliei".

Iar pentru combaterea acestei amenințări am avea nevoie de un nou set de protocoale Internet, mai sigure, mai protejate, iar până la IPv6 mai este ceva vreme, din păcate.

Ce ziceți, nu era mai bine pe vremea când singurele amenințări de pe mail erau oferte generoase de redimensionare a organelor cu care ne-a dotat natura, sugestii de download pentru programe de care nu avem nevoie și, chiar mai bine, averi rătăcite în Nigeria?



# ULTIMA ORA

## NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

### DIN NOU ANTITRUST

## RealNetworks dă în judecată Microsoft

Compania RealNetworks a înaintat un proces antitrust împotriva Microsoft pentru că "își folosesc poziția de monopol pentru a restricționa modul în care cei ce preinstalează sistemul de operare instalează playere multimedia concurenți, în același timp forțând toți utilizatorii Windows să primească player-ul multimedia de la Microsoft, chiar dacă îl vor sau nu".

RealNetworks acuză Microsoft că nu a făcut publice toate informațiile

de interconectare cu API-ul Windows și că impune restricții integratorilor PC. Microsoft este acuzat adțional și de "tactici de prădător". Purtătorii de cuvânt ai RealNetworks afirmă că anumite tribunale au condamnat deja Microsoft din aceste motive. RealNetworks dorește plata unor daune în valoare de 1 miliard de dolari, plus o interdicție care să împiedice alte acțiuni ilegale din partea Microsoft. Avocații afirmă că firme ca Sun Microsystems s-ar putea alătura acestui nou proces antitrust.

### SCHIMBĂRI ADMINISTRATIVE

## Microsoft se pregătește pentru Longhorn

Microsoft a anunțat că a creat o nouă divizie a companiei care se va ocupa în întregime de cercetarea și dezvoltarea noii versiuni de Windows, cu nume de cod Longhorn. Noua divizie se va numi Windows Core Operating Systems și va fi condusă de veteranul Brian Valentine.

Criticii afirmă că încercările Microsoft de a-și diversifica producția au scăzut calitatea produselor și au creat riscuri de securitate. Integrarea diviziilor este parte din inițiativa lui Bill Gates, Trustworthy Computing, care a fost lansată în 2002.

### CINEVA ARE GRIJĂ

## Patch open source pentru Internet Explorer

Un grup de dezvoltare freeware și open source, Openwares.org, a lansat un patch open source pentru un bug din Internet Explorer.

Microsoft nu a comentat această inițiativă, dar în mod sigur nu are motive să o privească cu ochi buni, deși compania din Redmond doar a avertizat utilizatorii în privința existenței bug-ului, dar nu a scos încă un patch care să rezolve problema.

Din punct de vedere legal, instalarea de patch-uri open source neautorizate pe sistemul de operare

poate crea probleme cu suportul tehnic de la Microsoft și ar putea fi chiar interpretată ca o încălcare a licenței.

Vulnerabilitatea în cauză ar putea permite unor persoane răuvoitoare să afișeze orice domain name în addressbar, putând păcăli utilizatorii să se afle pe Amazon.com sau Download.com, și îi poate convinge să divulge informații confidențiale sau să transfere și să execute viruși pe calculatorul propriu.

### CE MUZICĂ ASCULȚI ASTĂZI?

## Mp3-uri de la Microsoft

Deși segmentul de piață destinat achizițiilor online de melodii este din ce în ce mai aglomerat, Microsoft și-a anunțat decizia de a participa în cursă, acțiune care va avea cu siguranță tot felul de repercusiuni, chiar dacă are o întârziere de un an față de Apple iTunes și alte magazine virtuale de muzică rivale.

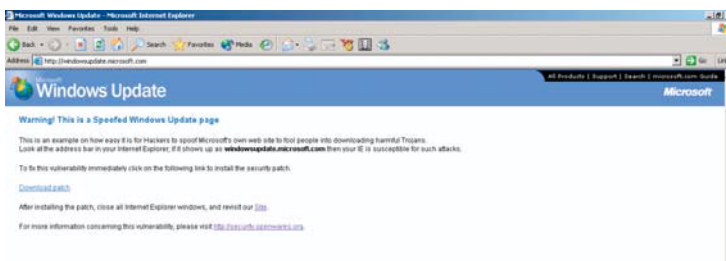
Aceste planuri reprezintă o schimbare de direcție care i-a dezamăgit chiar pe clienții Microsoft, pentru că acum un an, când a fost lansat iTunes, Microsoft a declarat public că nu are nici un plan de a intra direct în competiție, preferând să lase alte magazine să folosească tehnologia Microsoft pentru propriile lor vânzări.

### R2S CRIME

## Software pentru Sherlock Holmes

Poliția britanică a trecut în secolul 21 achiziționând o nouă tehnologie pentru analiza forensică a scenelor unde a avut loc o crimă. Intitulat Return to Scene, softul folosește o cameră Spheron pentru a captura imagini sferice ale spațiului în care a avut

loc crima, imagini care sunt stocate la o rezoluție foarte mare și pot apoi fi analizate în detaliu, cu posibilitatea de zoom și de plasare de hot-spots pentru a indica locația amprentelor și a altor elemente incriminatoare.

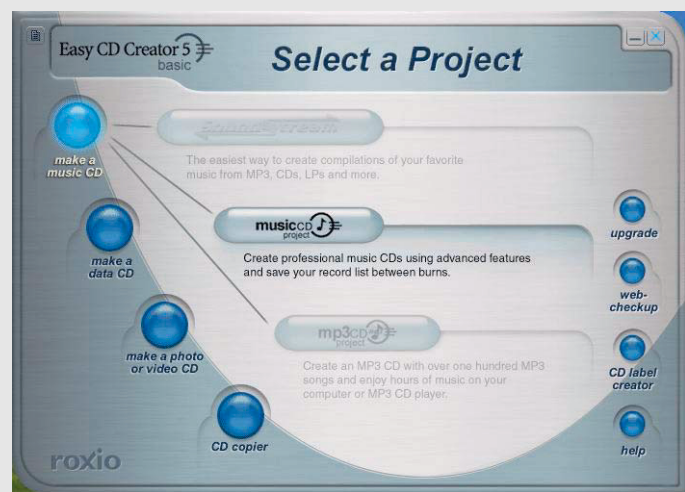


## INSCRIȚIONAREA CD-URILOR ÎN PERICOL

## Easy CD Creator dat în judecată

Optima Technology, o obscură companie californiană, a chemat în judecată Roxio (cunoscută în special pentru programul de inscripționare a CD-urilor, Easy CD & DVD Creator) pentru încălcarea brevetului pentru "recordable CD-ROM accesing system". Brevetul are în vedere programele care permit calculatoarelor

disparate să acceseze datele stocate pe un CD. Reprezentanții firmei de avocatură au declarat că este posibil ca procesul să se extindă și asupra celorlalte firme hardware sau software implicate în producția de unități CD-ROM sau a produselor software de inscripționare care încălcă brevetul Optima.



## GOOGLE SE EXTINDE

## Va căuta și în cărți

De curând, Google a început testarea unui serviciu denumit Google Print Beta, care facilitează vizualizarea anumitor pasaje din cărți (cum ar fi note bibliografice, revizuirii critice, coperte etc). Rezultatele căutării conțin și link-uri către site-urile de unde pot fi cumpărate cărțile respective. Acest nou proiect vine la doar două luni

după ce Amazon a lansat serviciul "Search Inside the Book" care permite utilizatorilor căutarea în toate paginile și titlurile indexate pe baza cuvintelor cheie. Din viitoarea extindere fac parte și servicii cum ar fi calcularea ecuațiilor matematice, găsirea numerelor de telefon sau căutarea pachetelor de informații UPS.



## SCOPUL NU MAI SCUZĂ MIJLOACELE

## Decizie istorică împotriva RIAA

După o serie de decizii în favoarea RIAA (Recording Industry Association of America), o curte federală de apel din Washington D.C. a hotărât că legea drepturilor de autor din S.U.A. nu dă dreptul RIAA să solicite companiilor care oferă servicii de acces Internet identitatea utilizatorilor care apelează la

schimburile de fișiere. Această decizie va determina RIAA să intenteze procese utilizatorilor anonimi fără a mai avea posibilitatea de a-i contacta în vederea ajungerii la o înțelegere cu aceștia. În practică, acest aspect va duce la cheltuieli suplimentare din partea RIAA și, indirect, la mai puține procese.

## UNIUNEA EUROPEANĂ E HOTĂRĂTĂ Alege Open Source

IMPORTANT LEGAL NOTICE - The information on this site is subject to a disclaimer and a copyright notice.

Information Society

Europa > European Commission > Information Society

Search - Contact

Basics - International - Programmes - Services - Topics

Topics : Citizens - eBusiness - Education - Employment - eEurope - Health - Multimedia - Regional - Research - Telecoms

Free & Open Source Software

Highlights

- News
- All About
- Understanding F/OSS
- European F/OSS-related research activities
- Other activities and initiatives
- Useful information
- Cases of official recognition /

**Free & Open Source Software**

Free and open source software activities in European Information Society initiatives

Software has gained so much in importance in almost every sector of society that it has become a strategic societal resource. Moreover, in recent years the software market has shown signs of entering a much more volatile and vigorous period. This re-vigouring of the market is due to the emergence of F/OSS, which has made commercial inroads in major segments of the software market. This development has led to some unrest with software and service providers and users alike, which may be the natural reaction of a high value market ejected with new competitive offers. In terms of the market, F/OSS most likely will increase the competition in the software market from which positive fall-out for the consumer is to be expected. On the provider side, F/OSS creates new opportunities for software and service providers, which may be a unique opportunity for the European software industry - somehow this may be a proverbial "second and last chance".

The aim of this website is to provide information on activities conducted within European programmes and initiatives with the objective of raising awareness and understanding of free and open source software (F/OSS). Links to European activities related to open source and to some well-known websites on the subject are provided.

In first instance the information provided focuses on activities of DG INFISO and the IDA programme of DG Enterprise, as these activities are key to the development of the European Information Society. Depending on future developments the scope of the information may be widened to cover F/OSS related activities in other DGs of the European Commission.

Comisia Europeană a lansat, de curând, un site care are ca scop explicarea și promovarea programelor gratuite și open source. Această mutare vine să confirme orientarea statelor europene spre soluțiile open source ca o modalitate de reducere a costurilor în sectoarele publice și stimularea industriei software europene. Site-ul Free&Open Source Software

(F&OSS - [http://europa.eu.int/information\\_society/activities/open\\_source/](http://europa.eu.int/information_society/activities/open_source/)), lansat în prima parte a lunii decembrie, face parte din programul "Societatea Informațională" care se concentrează asupra impactului tehnologiei asupra societăților și guvernelor europene. În prezent, Uniunea Europeană finanțează 20 de proiecte pentru dezvoltarea open source.

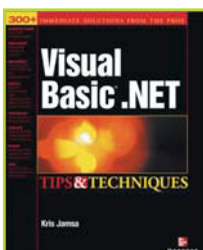
# LECTURI OFFLINE

Cele mai recente apariții editoriale și alte recomandări din literatura IT

**KRIS JAMSA**

## “VISUAL BASIC .NET - SFATURI ȘI TEHNICI”

**Editura All** • Publicată inițial în mai 2002 la McGraw-Hill Osborne Media  
Traducător: **Doru Voin** • Număr de pagini: **704** • Preț: **449.000 lei**  
ISBN: **973-571-441-8**



APARIȚIE RECENTA

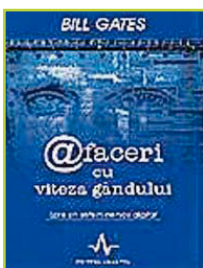
Profită rapid de “Visual Basic .NET” pentru a implementa o largă varietate de sarcini de programare. Această carte de referință, însoțită de sfaturi practice și sute de programe gata să fie rulate, îți va arăta cum să valorifici la maximum mediul .NET pentru a crea soluții de calitate profesională pentru problemele din lumea reală. Sunt tratate în detaliu conceptele cheie ale programării, furnizând fundația necesară pentru dezvoltarea aplicațiilor care exploatează mediul .NET. Lucrarea conține codul sursă complet pentru

paginile ASP.NET, servicii Web, formulare Web și Windows, rutine de tratare a evenimentelor și erorilor, desfășurarea aplicațiilor folosind ansambluri .NET și versiuni ale acestora. “Visual Basic .NET - Sfaturi și tehnici” depășește cu mult nivelul dezvoltării aplicațiilor prin simpla tragere și plasare a unor butoane, prezentând detaliile ascunse ale operațiunilor esențiale, pe care trebuie să le cunoască programatorii .NET.

**BILL GATES**

## “AFACERI CU VITEZA GÂNDULUI”

**Grupul Editorial Amalteea** • Publicată inițial în 2002 la Warner Books  
Traducător: **N/A** • Număr de pagini: **356** • Preț: **140.000 lei**  
ISBN: **973-9397-13-1**



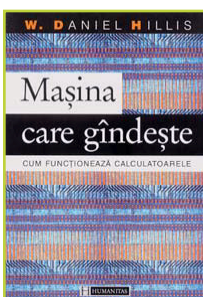
RECOMANDARE

O carte scrisă de unul dintre cei mai influenți oameni de afaceri din lumea IT, care susține că de-abia acum a început să fie folosită întreaga capacitate a computerelor, software-ului și rețelelor și că este timpul ca firmele moderne să înceapă să își construiască un sistem nervos digital dacă vor să concureze cu șanse de reușită în noul mileniu. Citind această carte puteți înțelege măcar parțial filozofia de afaceri a Microsoft.

**W. DANIEL HILLIS**

## “MAȘINA CARE GÂNDEȘTE”

**Editura Humanitas** • Publicată inițial în 1999 la Perseus Book Group  
Traducător: **Mihai Cipu** • Număr de pagini: **192** • Preț: **79.000 lei**  
ISBN: **973-50-0141-1**



RECOMANDARE

Cei mai mulți dintre noi, deși folosim deseori calculatorul, cunoaștem prea puțin despre procesele care au loc în interiorul lui, iar performanțele sale ni se pare că țin mai curând de vrăjitorie. Evitând detaliile tehnice și jargonul de specialitate, Daniel Hillis, unul dintre informaticienii de vârf ai zilelor noastre, cel care a proiectat calculatorul cel mai rapid din lume, povestește în “Mașina care gândește” aventura informaticii.

**LOYD CASE**

## “THE EXTREME GAMER’S PC - GHIDUL GAMERULUI PENTRU PERFORMANȚE OPTIME”

**Editura All** • Publicată inițial în septembrie 2002 la McGraw-Hill Osborne Media • Traducător: **Marcel Oaida** • Număr de pagini: **272**  
Preț: **169.000 lei** • ISBN: **973-571-445-0**



APARIȚIE RECENTA

Transformă-ți PC-ul într-o mașină de jocuri ultraperformantă, cu ajutorul acestui ghid unic pentru performanța hardware-ului și a sistemului de operare. Cerințele ridicate ale jocurilor populare de azi îți impun setarea computerului pentru performanțe maxime. Cu ajutorul lui Loyd Case, misterele computerului îți sunt dezvăluite și calea către exploatarea aproape perfectă a unui joc devine mult mai clară. Pentru cei care doresc doar să înțeleagă mai mult despre ceea ce se găsește sub carcasa computerului, această carte merită citită în totalitate.

Vei învăța despre cele mai noi tehnologii grafice, vei afla trucuri pentru hardware și sistemul de operare, metode de a îmbunătăți jocul în multiplayer și multe altele. Dacă te interesează doar anumite lucruri: hardware 3D, decodarea sunetului 5.1 etc., poți merge direct la secțiunea respectivă.

**SCOTT MUELLER**

## “PC - DEPANARE ȘI MODERNIZARE - ED. IV”

**Editura Teora** • Publicată inițial în 2001 la Prentice Hall • Traducător: **N/A**  
Număr de pagini: **1856/2 volume** • Preț: **1.980.000 lei** • ISBN: **N/A**



RECOMANDARE

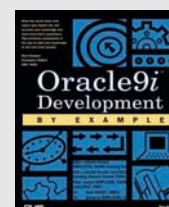
Cartea “PC - Depanare și modernizare” se concentrează asupra câtorva obiective. Lucrarea abordează toate elementele cărora li se pot aduce îmbunătățiri, cum ar fi plăcile de bază, procesoarele, memoria, chiar și carcasa și sursele de alimentare. Este înfățișat modul în care trebuie să fie întreținut sistemul și componentele sale, se prezintă elementele susceptibile să se defecteze la diverse tipuri de calculatoare și se arată cum să localizați și să identificați o componentă defectă.

## ÎN CURS DE APARIȚIE (EDITURA ALL)

William B. Sanders  
“**Macromedia Flash MX ActionScript**”  
Publicată inițial în octombrie 2002 la McGraw-Hill Osborne Media

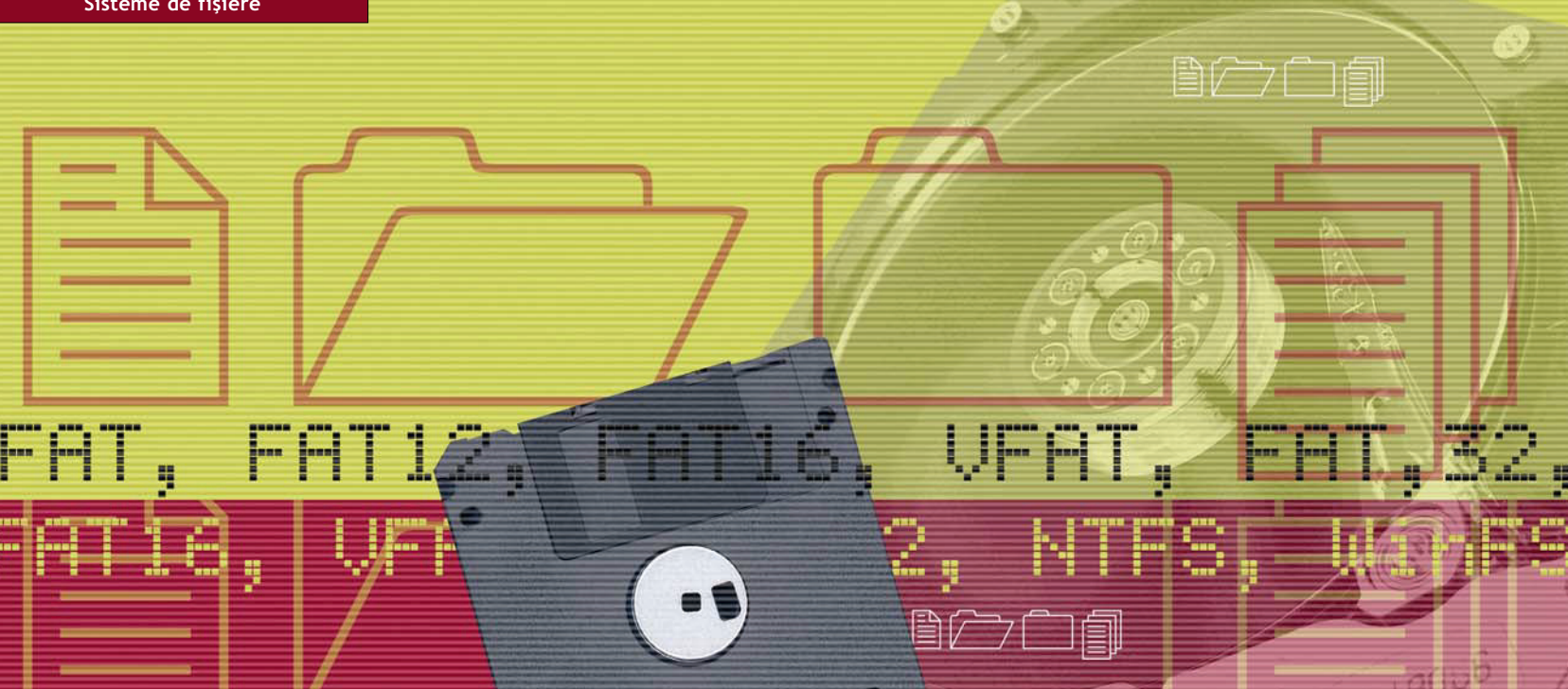


Dan Hotka  
“**Oracle9i Development by example**”  
Publicată inițial în decembrie 2001 la Que Corporation



Chris H. Pappas,  
William H. Murray  
“**C# pentru programarea web**”  
Publicată inițial în decembrie 2001 la editura Prentice Hall





# SISTEME DE FIȘIERE

## FAT VS NTFS

**Sistemul de fișiere este o necunoscută pentru mulți utilizatori. Ce este, ce face și care sunt deosebirile dintre diferitele sisteme de fișiere veți afla citind acest articol.**

**ROLUL UNUI HARDISK ESTE,** evident, acela de a stoca și gestiona cât mai multe date. Componentele responsabile de modul în care sunt gestionate datele stocate pe harddisk sunt sistemul de operare și sistemul de fișiere. Dacă sistemul de operare în sine nu mai este de mult o necunoscută, despre sistemele de fișiere se poate spune că reprezintă un subiect abstract, fiind învăluite în mister pentru majoritatea utilizatorilor de PC. Articolul de față își propune să dezvăluie o parte din secretele sistemelor de fișiere.

Fiecare sistem de operare își organizează datele stocate pe harddisk într-un mod propriu. Structura acestei organizări poartă denumirea de sistem de fișiere. Pentru simplul utilizator, această noțiune se reduce la fișierele și directoarele existente pe harddisk. Fișierele pot fi create, modificate, șterse sau mutate dintr-un director în altul. În majoritatea cazurilor, fiecare sistem de fișiere permite efectuarea acestor operațiuni asupra fișierelor.

În realitate însă, fiecare sistem este diferit de celelalte.

Sistemele de fișiere sunt orientate spre securizarea datelor, gestiunea sectoarelor de disc, modul de partajare a fișierelor sau a spațiului liber, aceste operațiuni diferind de la un sistem la altul cu incompatibilitățile de rigoare (de exemplu, versiunile de Windows 9.x nu pot citi datele scrise sub sistemul NTFS).

Principalele sisteme de fișiere folosite la ora actuală sunt FAT32 și NTFS.

### FAT

Sistemul de fișiere FAT (File Allocation Table) a fost conceput în 1977, fiind folosit la început pentru stocarea datelor pe dischete de către Microsoft. În decursul timpului, acesta a fost modificat, devenind mai flexibil și mai rapid, ajungând să fie folosit și în cazul unităților de stocare fixe.

FAT folosește zona MBR (Master Boot Record) pentru a stoca

informațiile necesare încărcării sistemului de operare (proces cunoscut și sub denumirea de bootare). De obicei, MBR-ul este localizat în primul sector al harddisk-ului. Pentru siguranță, sunt stocate două copii de FAT, în eventualitatea defectării uneia dintre ele. Acest sistem a cunoscut următoarele variante: FAT12, FAT16, VFAT și FAT32.

FAT12 este folosit în cazul dischetelor. Capacitatea suportată de acest sistem este de până la 32MB.

Cu o capacitate maximă de 4GB, FAT16 este folosit de DOS (Disk Operating System) și de Windows 3.x.

VFAT a fost introdus odată cu versiunea 3.11 de Windows. Principala îmbunătățire adusă a fost suportul pentru fișiere lungi (255 de caractere).

În 1996, odată cu lansarea versiunii OSR2 a sistemului Windows 95, Microsoft a standardizat o nouă versiune a FAT, numită FAT32. Acest nou sistem de fișiere a dus automat la apariția unor noi generații de harddisk-uri cu capacități de stocare mult mai mari.

FAT32 este o versiune îmbunătățită a sistemului FAT16. Cu o capacitate maximă (teoretică) de peste 2TB (2000GB) și cu o dimensiune minimă a cluster-ului de 4KB, FAT32 reușește o alocare mai eficientă a spațiului de pe harddisk decât predecesorii săi. Pentru a înțelege mai bine noțiunea de alocare eficientă a spațiului unui harddisk, trebuie spus că un cluster (unitate de stocare a harddisk-ului alcătuită

Sector de boot	Master File Table	Fișiere sistem	Fișierele și directoarele utilizatorului
----------------	-------------------	----------------	--

Ü Organizarea fișierelor pe o partiție NTFS

Sector de boot	FAT1	FAT2 (copie)	Directorul rădăcină	Alte fișiere și directoare
----------------	------	--------------	---------------------	----------------------------

Ü Modul de organizare a sistemului FAT

dintr-un grup de sectoare) nu poate stoca decât un singur fișier. Spre exemplu, un fișier de 10 biți pentru a cărui stocare ar fi de ajuns 2.5 clustere (de dimensiune minimă) va ocupa în realitate 3 clustere, iar restul spațiului neocupat de fișier va rămâne liber, generând astfel o pierdere de spațiu. Această risipă este mai mare atunci când pe harddisk sunt stocate multe fișiere de mici dimensiuni. Sporul de eficiență, în comparație cu FAT16, pentru partițiile mari, este de până la 5%. Acest spor se explică prin dimensiunea redusă a clusterelor.

Creșterea vitezei de rulare a aplicațiilor pe acest sistem de fișiere în comparație cu FAT16 este neglijabilă, în general situându-se sub 1%. Mărimea unui fișier este limitată la aproximativ 4GB, iar o partiție trebuie să aibă cel puțin 512MB.

### NTFS

Despre NTFS (New Technology File System) Microsoft spune că este "sistemul perfect". Fără a intenționa să infirmăm sau să confirmăm spusele gigantului din Redmond, în cele ce urmează vom face o scurtă descriere a acestui sistem de fișiere.

NTFS este alcătuit din două părți: prima, denumită MFT (Master File Table), asemănătoare cu MBR-ul de la FAT, ocupă aproximativ 12% din capacitatea harddisk-ului și nu permite accesul aplicațiilor obișnuite; a doua zonă stochează fișierele sistemului de operare, ale utilizatorilor și alte aplicații, neexistând restricții la scriere. În MFT se găsesc metafișierele păstrate într-o poziție fixă, care joacă un rol foarte important în cadrul sistemului NTFS, deoarece conțin date despre sectorul de boot, despre spațiul liber, atributele fișierelor, drepturi de acces etc. Acestea se găsesc în directorul rădăcină și sunt în număr de 16. Sistemul NTFS păstrează o copie de rezervă a acestor fișiere la mijlocul partiției, care permite repararea completă a acesteia în cazul defectării MFT-ului.

Spre deosebire de FAT32, acest sistem de fișiere suportă o modalitate nativă de compresie care este mult mai sigură, mai eficientă și mai rapidă. Fișierele compresate pot fi citite și modificate fără a fi necesară decompresarea cu ajutorul altui program. Decompresarea se face automat în momentul deschiderii

fișierelor, iar închiderea sau salvarea atrage de la sine compresarea acestora. Algoritmul de compresare este similar cu cel folosit de DriveSpace 3 în Windows 98, cu diferența că NTFS oferă posibilitatea compresării personalizate, în sensul că poate fi compresată întreaga partiție, unul sau mai multe directoare sau doar anumite fișiere, spre deosebire de DriveSpace 3, unde nu se putea face decât compresarea întregii partiții.

Sistemul de fișiere folosit de Windows 2000, NTFS5, a adus o îmbunătățire majoră a securității datelor prin EFS (Encrypting File System). Această tehnologie este folosită pentru codificarea datelor în sistemul NTFS. Utilizatorul care a făcut codificarea va opera cu fișierele respective în același mod în care operează cu cele în regim normal. Procesul de codificare și decodificare funcționează similar cu cel de compresie, în sensul că operează în timp real. Microsoft recomandă codificarea la nivel de director.

NTFS reface integritatea partițiilor prin rularea automată a unor operații de recuperare a datelor după restartarea calculatorului ca

### Comparație NTFS-FAT

	NTFS	FAT32	FAT16
Dimensiunea maximă a volumului	2TB	2TB	2GB
Numărul maxim de fișiere	Aproape nelimitat	Aproape nelimitat	Aprox. 65.000
Mărimea maximă a unui fișier	Limitată de mărimea partiției	4GB	2GB
Numărul maxim de clustere	Aproape nelimitat	268435456	65535
Lungimea maximă a numelui unui fișier	255	255	8

urmărire a unei defecțiuni. Acest sistem de fișiere folosește o tehnică nouă, numită "cluster remapping", pentru a minimaliza efectele pe care un sector defect ar putea să le aibă asupra unei partiții NTFS. În cazul în care sistemul de operare detectează un sector defect, va fi alocat un nou cluster pentru datele respective. Dacă eroarea apare în timpul scrierii, informația va fi mutată în alt cluster și va putea fi salvată. Din păcate, în cazul erorilor apărute în timpul citirii, datele vor fi pierdute. Din punctul de vedere al performanței, NTFS este mai rapid decât FAT32, în cazul harddisk-urilor mari.

### CE VA URMA?

Odată cu lansarea sistemului de operare Longhorn (probabil în 2006), Microsoft plănuiește implementarea

unui nou sistem de fișiere care se va numi WinFS (Windows Future Storage). Pentru prima oară tehnologia server va fi implementată PC-urilor obișnuite. WinFS va fi modelat după sistemul de fișiere al următorului SQL Server (Yukon), care este conceput în totalitate pe o bază de date relațională. Noul sistem de fișiere va stoca datele în funcție de anumite criterii, cum ar fi denumire, autor, descriere etc., sub forma unei hărți virtuale, fără a da importanță locului exact unde sunt stocate datele pe harddisk.

Rămâne de văzut dacă WinFS va fi doar o opțiune la sistemele FAT și NTFS sau dacă le va înlocui pe acestea, așa cum prognozează cei de la Microsoft.

Liviu Mihai

## SISTEME DE FIȘIERE PENTRU LINUX

### EXT2

Este un sistem de fișiere de înaltă performanță folosit atât pentru discuri fixe, cât și pentru alte medii. Până la apariția sistemelor jurnalizate a fost cel mai răspândit sistem de fișiere pentru Linux. Suportă partiții de până la 4TB (limita reală, de 2TB, este dată de kernel) și fișiere de cel mult 2GB. Lungimea maximă a denumirii unui fișier este de 255 de caractere, dar poate fi extinsă până la 1012.

### EXT3

În esență, ext3 este o versiune îmbunătățită a lui ext2, mai rapidă și mai sigură, la care a fost adăugat suport pentru jurnalizare. Trecerea de la un sistem la altul se realizează foarte ușor, deoarece conversia este posibilă, fără formatarea partiției, atât dinspre ext2 spre ext3, cât și invers.

### REISER

Conceput de Hans Reiser, acesta este unul dintre cele mai eficiente

și stabile sisteme de fișiere. A fost primul sistem de fișiere jurnalizat disponibil pentru Linux. Acesta funcționează ca o bază de date în care stochează informații despre fișierele și directoarele existente pe harddisk. Poate gestiona peste 100.000 de fișiere într-un director.

### XFS

Similar lui Reiser, Xfs este un sistem de fișiere jurnalizat pe 64 biți dezvoltat de SGI (Silicon Graphics) și folosit inițial pentru serverele IRIX. Suportă până la 18 milioane teraocteți.

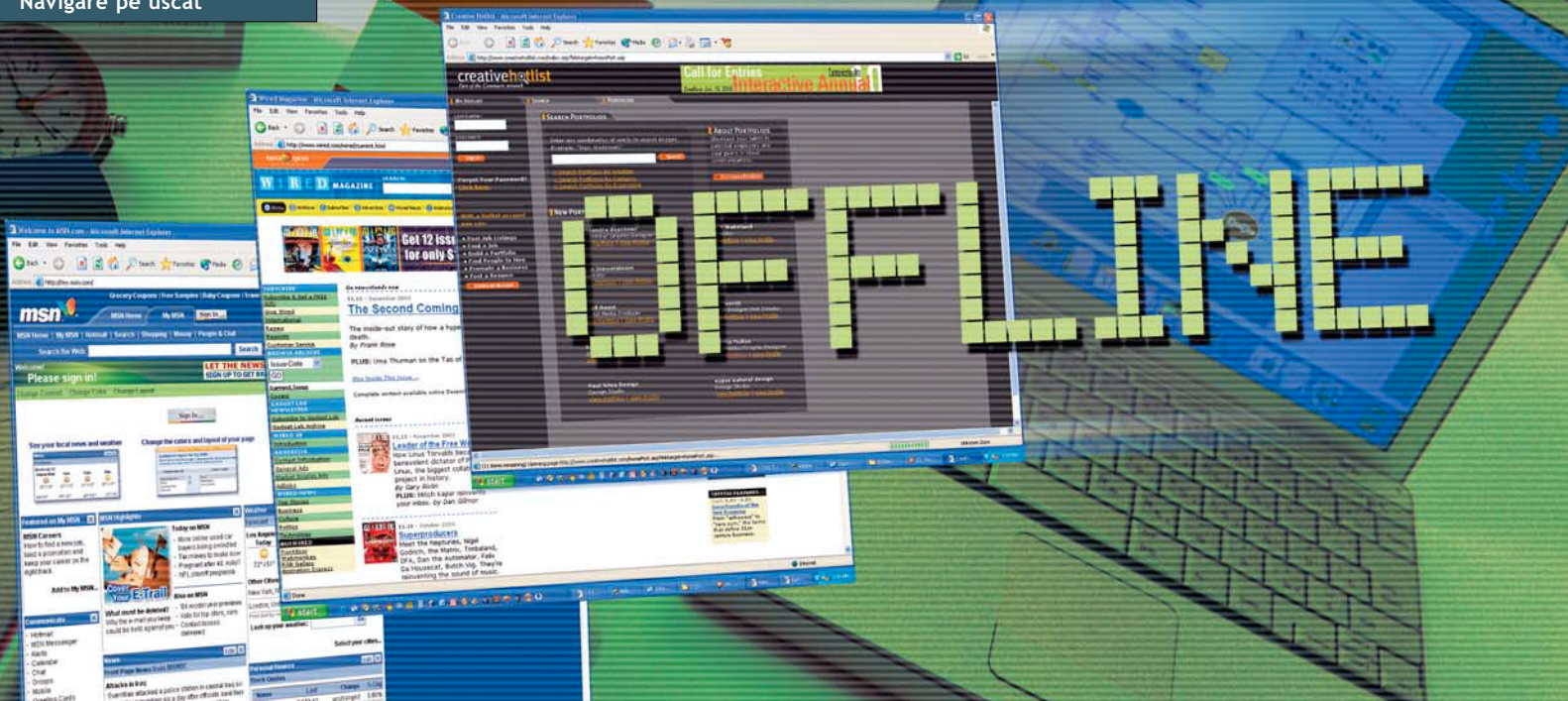
### JFS

JFS este un sistem jurnalizat conceput de IBM, în special pentru servere. Permite restartarea rapidă a calculatorului în cazul unei blocări și păstrarea consistenței datelor stocate pe harddisk.

### SISTEME JURNALIZATE

În situația închiderii neadecvate a calculatorului, există posibilitatea

aparitiei unor erori pe harddisk. La repornire, sistemul rulează o serie de verificări - "scandisk" în cazul Windows-ului și "fsck" pentru Linux - în vederea detectării eventualelor erori. Sistemele de fișiere jurnalizate elimină această problemă, evitând scrierea directă pe harddisk a datelor. Utilizând un "jurnal" în care sunt trecute modificările ce urmează a fi făcute, aceste sisteme rulează în fundal un proces prin care operează aceste modificări. Astfel, în cazul unei blocări a sistemului, operațiile neefectuate vor fi preluate din jurnal și executate la repornire. La accesarea unui fișier vor fi citite atât conținutul său inițial, cât și modificările survenite, ceea ce va duce la o scădere a performanțelor. Pentru evitarea acestui dezavantaj, sistemul va rula un program de sincronizare a datelor în perioadele în care nu apar cereri de accesare a harddisk-ului.



# NAVIGARE PE USCAT

## INTERNET PENTRU ACASA

Pentru o navigare lipsită de stres indiferent de tipul conexiunii la Internet, puteți aduce net-ul pe calculator prin câteva click-uri, cu ajutorul unui browser offline.

ÎN ULTIMII ANI INTERNETUL S-A dezvoltat foarte mult, informațiile de care avem nevoie găsiindu-se acum din abundență. Pe lângă aspectul pozitiv evident al acestui fapt, în același timp și navigarea a devenit mai dificilă. Browserele offline pot face acest lucru în locul dumneavoastră. Rolul acestor programe este acela de a copia site-urile de care aveți nevoie de pe server-ul pe care sunt găzduite pe calculator. În acest fel, site-urile pot fi consultate fără nici o grabă și fără frustrarea pe care o conexiune lentă o cauzează în mod inevitabil. De asemenea, ele sunt utile celor care doresc să salveze câteva pagini dintr-un site și nu vor să ia fiecare pagină în parte.

Pentru a putea descărca un site, programul trebuie să simuleze un browser web normal și să conțină un motor de parsing HTML eficient. Procesul începe prin accesarea primei pagini a site-ului (de obicei "index.htm") și continuă prin urmărirea link-urilor pe care aceasta le conține, numărul și felul acestora

fiind stabilite prin configurarea proiectului. Din acest moment intervine utilizatorul, care va stabili cât, cum și eventual când va descărca, în funcție de caracteristicile și opțiunile pe care le oferă fiecare program. Partea de configurare este și cea care separă programele slabe de cele bune.

Noi am ales pentru testare programele care ni s-au părut cele mai reprezentative. În acest fel fiecare utilizator și-l poate alege pe cel care i se potrivește mai bine.

Pentru mulți dintre utilizatorii de Internet din România (și nu numai), browserele offline sunt elemente esențiale în lupta cu net-ul la momentul actual, dar nu se știe ce se va întâmpla cu ele pe măsură ce conexiunile performante la Internet vor fi la dispoziția celor mai mulți dintre noi.

### DESFĂȘURAREA TESTULUI

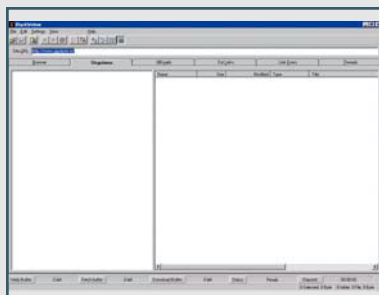
Pentru testare am ales site-ul [www.gigabyte.com.ro](http://www.gigabyte.com.ro), care a fost descărcat la o adâncime de două

link-uri, numai în interiorul serverului de început, cu filtre care conțin pagini web și fișiere grafice. Sistemul pe care a avut loc testul a fost dotat cu un procesor Celeron 850MHz și 256MB SDRAM.

La notare s-a ținut cont de funcționalitate (în proporție de 60%), de ergonomie (25%) și de resursele consumate (15%). Funcționalitatea acestor programe este dată în principal de gradul de configurare a proiectelor și de controlul procesului de descărcare. Foarte importante sunt și aspectele legate de stabilirea numărului de conexiuni care se pot face la un site. Numărul acestor conexiuni va influența în mod direct proporțional atât viteza procesului de descărcare, cât și gradul de ocupare a resurselor de sistem. De asemenea, stabilirea adâncimii (numărul de link-uri ce vor fi urmate în cadrul procesului de download de la pagina inițială) și filtrarea conținutului ce urmează a fi descărcat în funcție de anumiți

parametri (tipul fișierelor, dimensiunea, numărul, timpul necesar etc.) influențează procesul de download. Asta, deoarece există posibilitatea să nu aveți nevoie de tot site-ul, ci să vă intereseze numai anumite elemente. Alte aspecte care au contribuit la creșterea punctajului la capitolul funcționalitate au fost modul de conversie a link-urilor din absolute în relative (de acest lucru depinde modul în care se va face navigarea offline), existența unui browser încorporat pentru o mai ușoară vizualizare a site-urilor descărcate, modul de gestionare offline, posibilitatea de a face update la un site deja descărcat și prezența unor module utile, cum ar fi un scheduler sau un dialer. A contat și posibilitatea exportării site-ului adus pe harddisk în formate ușor de folosit (cel mai eficient s-a dovedit a fi chm - compressed HTML - care nu este altceva decât formatul actual al fișierelor de tip help).

Liviu Mihai



Producător: SoftByte Labs  
Web: [www.softbytelabs.com](http://www.softbytelabs.com)  
Tip licență: Shareware

Verdict **56.50**

## BlackWidow 4.37

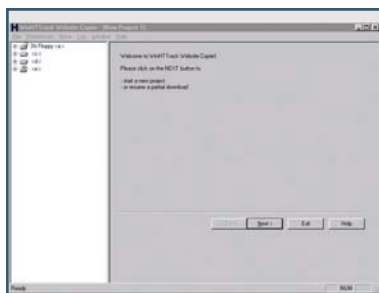
Deși este un adevărat veteran al browserelor offline, BlackWidow s-a dovedit a fi o mare dezamăgire. Experiența în acest domeniu se pare că nu l-a ajutat cu nimic, deoarece a rămas cu mult în urma celorlalte programe din aceeași categorie.

### PARTICULARITĂȚI

Ca aspecte pozitive se pot menționa modulele de extragere a adreselor de e-mail din site-urile descărcate, afișarea link-urilor externe și prezentarea clară a erorilor apărute în decursul procesului de download. Incluziunea unui browser este un alt aspect pozitiv, dar din păcate și ultimul.

### FUNCȚIONALITATE

Modul de configurare a proiectelor oferă prea puțin control asupra opțiunilor de download. Filtrarea conținutului ce urmează a fi descărcat se face ușor, dar inexistența unor filtre predefinite este o scăpare greu de iertat. Dacă ați descărcat deja un site și vreți doar să-l actualizați, BlackWidow se va dovedi incapabil să facă acest lucru, fără a descărca din nou tot site-ul. Transformarea link-urilor absolute în link-uri relative în vederea navigării offline se face haotic. Alte minusuri ar mai fi lipsa unui scheduler, a unui dialer, a gestiunii offline și imposibilitatea exportării conținutului descărcat în alte formate.



Producător: Xavier Roche  
Web: [www.httrack.com](http://www.httrack.com)  
Tip licență: Free

Verdict **60.00**

## HTTrack Website Copier 3.30

HTTrack Website Copier poate duce la bun sfârșit procesul de download, dar asta e cam tot ce știe să facă. Situația sa în a doua parte a clasamentului a survenit și din cauza aspectului neîngrijit al aplicației.

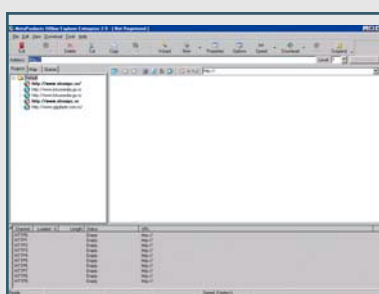
### PARTICULARITĂȚI

lese în evidență multitudinea de opțiuni puse la dispoziție pentru configurarea proiectelor, fapt care poate face dificilă folosirea lui.

### FUNCȚIONALITATE

Configurarea proiectelor cuprinde toate aspectele necesare unui control bun asupra proceselor de

download. Filtrele de fișiere și de URL-uri sunt și ele prezente și configurabile în amănunt. Din păcate, filtrele predefinite nu joacă un rol foarte important, programul dispunând doar de filtre pentru fișiere grafice, video și arhive, lipsind alte categorii importante, cum ar fi cele pentru pagini web, executabile sau documente. Conversia link-urilor s-a făcut cu succes, navigarea offline necreând probleme. Este de menționat și posibilitatea actualizării site-urilor descărcate. HTTrack Website Copier nu include module importante cum ar fi un browser încorporat sau gestiunea offline, fapt ce l-a depunctat serios.



Producător: Meta Products  
Web: [www.metaproducts.com](http://www.metaproducts.com)  
Tip licență: Comercial

Verdict **88.20**

## Offline Explorer Enterprise 2.9

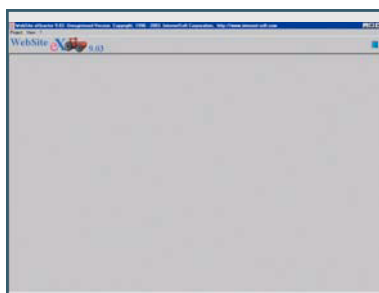
Cu o funcționalitate ridicată și cu un aspect plăcut, Offline Explorer este câștigătorul testului nostru, el situându-se aproape la toate capitolele peste ceilalți competitori. Offline Explorer vine în trei versiuni: normală, pro și enterprise. Din păcate, prețul piperat (350\$ - versiunea enterprise) reprezintă un inconvenient major.

### PARTICULARITĂȚI

Offline Explorer poate salva configurația folosită pentru descărcarea unui site sub forma unui template. Acest lucru vă va scuti de setarea repetată a aceluiași opțiuni în cazul proiectelor asemănătoare.

### FUNCȚIONALITATE

Configurarea este în același timp complexă și ușor de făcut, fie sub forma unui proiect, fie cu ajutorul unui wizard. Sistemul de filtrare a conținutului este complex, fiind prezente și filtre predefinite, atât pentru fișiere, cât și pentru URL-uri. Configurarea filtrelor se face ușor, putându-se modifica, șterge sau adăuga unele noi. Interfața programului este ergonomică și intuitivă, acest lucru făcând din Offline Explorer un program accesibil și celor mai puțin familiarizați cu acest gen. Punctul slab al acestui program este gestiunea offline, care nu permite sortarea mai eficientă a site-urilor descărcate.



Producător: InternetSoft Corporation  
Web: [www.internet-soft.com](http://www.internet-soft.com)  
Tip licență: Comercial

Verdict **58.25**

## WebSite eXtractor 9.03

Ajuns la versiunea 9, WebSite eXtractor nu conține îmbunătățiri majore față de versiunile anterioare, rămânând același program incomplet și greoi.

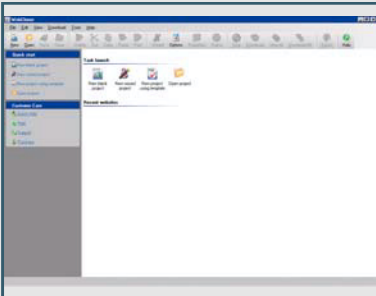
### PARTICULARITĂȚI

La prima impresie, acest program pare neterminat. Asta, deoarece veți fi întâmpinați de o fereastră goală. Șocul cel mare va apărea în momentul în care veți accesa fereastra de configurare a proiectului și vă veți lovi de o aglomerație de opțiuni pe care trebuie să le setați. Toate opțiunile, mai puțin cele legate de filtre, sunt înghesuite în aceeași fereastră. Dar odată ce vă veți obișnui cu această aglomerație,

veți realiza că tocmai fereastra de configurare este punctul forte al programului.

### FUNCȚIONALITATE

Folosind WebSite eXtractor veți descoperi că aglomerația de opțiuni este cea care vă permite să controlați tot ceea ce este legat de proiectul pe care doriți să-l începeți. Filtrele predefinite sunt prezente și ușor de configurat, se poate seta numărul de conexiuni și este inclus și un browser. Dintre multele aspecte negative ale lui WebSite eXtractor trebuie menționate (foarte) slaba conversia a link-urilor și imposibilitatea de a face update.



Producător: ProductsFoundry  
Web: [www.productsfoundry.com](http://www.productsfoundry.com)  
Tip licență: Shareware

**Verdict** **77.75**

## WebCloner 2.3

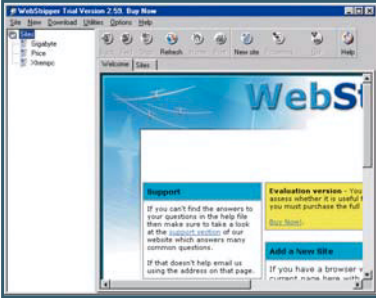
WebCloner este un program care și-a creat de curând un "nume" în rândul browserelor offline. Interfața sa elegantă și ușurinta în utilizare sunt principalele ingrediente care au contribuit la clasarea sa pe ultimul loc al podiumului.

### PARTICULARITĂȚI

Instabilitatea la rulare este cel mai mare defect al acestui program. Este adevărat că oricum nu ar fi ocupat un loc mai bun în clasament, dar ar fi primit cu siguranță o notă mai mare. De la un program cu o funcționalitate ca cea a lui WebCloner ne așteptăm ca pe viitor să aducă un spor de stabilitate.

### FUNCȚIONALITATE

Configurarea proiectelor cuprinde toate opțiunile necesare unei fine reglări, ergonomia ferestrei cu opțiuni semănând cu cea a lui Offline Explorer. Din fericire, se poate compara cu Offline Explorer și la capitolul funcționalitate. Filtrele sunt bine configurate, iar cele predefinite sunt suficiente descărcării unui site fără a opera modificări asupra extensiilor existente. Faptul că site-urile descărcate pot fi exportate în formatul Microsoft HTML Help pare a fi inspirat din WebZIP. Din păcate, a fost scăpată din vedere prezența unui scheduler.



Producător: Solent Software's  
Web: [www.webstripper.net](http://www.webstripper.net)  
Tip licență: Comercial

**Verdict** **67.05**

## WebStripper 2.59

Fiind un program de mijlocul clasamentului, WebStripper nu strălucește la nici un capitol, dar este totuși capabil să descarce fără greutate un site nu foarte complicat.

### PARTICULARITĂȚI

Încă de la primul proiect este evident faptul că funcțiile sale sunt suficiente, dar nu și destul de performante. O funcție pe care o veți găsi numai la acest program este așa-numita "Dial protection", a cărei menire este aceea de a împiedica deschiderea unei noi conexiuni la Internet în momentul încărcării unei pagini sau accesării unui link.

### FUNCȚIONALITATE

WebStripper suferă foarte mult la conversia link-urilor. Transformarea acestora în link-uri relative se face foarte slab și asta vă va face aproape imposibilă navigarea offline. Filtrarea conținutului ce urmează a fi adus pe hard este și ea deficitară, încadrându-se în nota generală a programului. Poate prelua adresa site-ului pe care doriți să îl descărcați direct din address bar-ul browser-ului. Conține și un browser pentru vizualizarea site-urilor descărcate în cadrul programului. Ca aspecte pozitive menționăm și posibilitatea de a face update și o bună gestiune offline a site-urilor descărcate.



Producător: Blue Squirrel  
Web: [www.bluesquirrel.com](http://www.bluesquirrel.com)  
Tip licență: Comercial

**Verdict** **68.75**

## WebWhacker 5

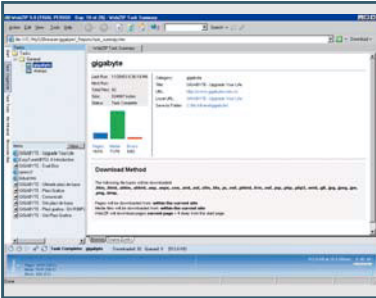
Situarea la mijlocul clasamentului spune totul despre funcționalitatea acestui program. În plus, WebWhacker a fost și foarte instabil. La acest aspect a contribuit și gradul ridicat de ocupare a resurselor.

### PARTICULARITĂȚI

WebWhacker este un program ușor de folosit, cu o interfață intuitivă, care îl recomandă utilizatorilor de toate nivelurile. Pe lângă versiunea de Windows, WebWhacker vine și într-o variantă pentru sistemele Mac. Site-urile descărcate pot fi exportate pe CD, WebWhacker având și posibilitatea creării funcției autorun.

### FUNCȚIONALITATE

Configurarea este simplă, neoferind un grad ridicat de control asupra proiectului ce urmează a fi descărcat. Wizard-ul de care dispune se va ocupa de simplificarea configurării proiectului prin împărțirea opțiunilor în patru etape succesive. Din păcate, acesta nu conține toate opțiunile, ceea ce face necesară accesarea proprietăților proiectului pentru a modifica unele opțiuni adiționale, cum ar fi filtrarea conținutului. WebWhacker nu include un scheduler pentru programarea descărcării site-urilor, dar dacă vreți neapărat să faceți acest lucru programul vă va sugera să porniți Task Scheduler-ul din Windows.



Producător: SpiderSoft  
Web: [www.spidersoft.com](http://www.spidersoft.com)  
Tip licență: Comercial

**Verdict** **83.25**

## WebZIP 5

WebZIP este surpriza plăcută a acestui test, puțin lipsindu-i să se claseze pe primul loc. Funcționalitatea ridicată și ușurinta în utilizare sunt punctele sale forte.

### PARTICULARITĂȚI

Din păcate, lui WebZIP îi lipsesc câteva module, dintre care cel mai important este posibilitatea de a descărca un site cu ajutorul mai multor conexiuni. Aspectul este unul plăcut și intuitiv, făcând ușoară adaptarea utilizatorilor începători. Foarte interesant și util în același timp este raportul generat automat după finalizarea procesului de download. Gestiunea

offline a site-urilor este, de asemenea, foarte bună. Posibilitatea exportării site-urilor descărcate se poate face, pe lângă banala arhivă zip, și într-un fișier chm.

### FUNCȚIONALITATE

Singurul lucru care îi lipsește pentru configurarea proiectelor este numărul de conexiuni. Nelipsitele filtre ale browserelor offline sunt configurate excelent în WebZIP pe tipuri de fișiere și pot fi modificate ușor, iar conversia link-urilor se face fără probleme. WebZIP include un browser, un scheduler și un dialer. Din păcate, programul nu conține documentația aferentă decât pe site-ul producătorului.



## DICȚIONAR

## DIALER

Este modulul prin care se face conectarea la Internet prin Dial-up (cu ajutorul modemului cuplat la linia telefonică).

## DOMENIU

Domeniul este adresa de Internet prin care este identificată o rețea de calculatoare. Orice domeniu este alcătuit din cel puțin două părți obligatorii: prima parte (cea din stânga) reprezintă denumirea organizației (de exemplu, xtrem), iar cea de-a doua reprezintă cel mai înalt subdomeniu, care poate fi țara (România - ro, Franța - fr) sau felul organizației (comercială - com, educațională - edu).

## FILTRARE

Filtrele browserelor offline moderne se împart în două categorii: filtre de fișiere și filtre de URL-uri. Filtrele de fișiere sunt acele opțiuni care permit selectarea conținutului ce urmează a fi descărcat în funcție de anumite criterii, cum ar fi: localizare (URL, server), dimensiune (limitarea se face după dimensiunea maximă, minimă sau chiar exactă) și/sau tip (extensie). Filtrele de URL-uri selectează conținutul în funcție de tipul protocolului, server, director, numele fișierelor etc. Filtrele predefinite sunt acele filtre (de fișiere) pe care programul le conține și care sunt împărțite de obicei pe tipul fișierelor, fiind utile în special utilizatorilor neobișnuiți cu aceste programe în vederea configurării ușoare și rapide a proiectului ce urmează a fi descărcat.

## LINK-URI ABSOLUTE ȘI LINK-URI RELATIVE

Link-urile absolute sunt cele care conțin întreaga adresă, care face referire la o pagină din cadrul unui site (de exemplu, pagina de hardware a site-ului

XtremPC are următoarea adresă absolută: <http://www.xtrempc.ro/hardware.php>). Spre deosebire de acestea, link-urile relative sunt date de adresa fișierului care conține link-ul. Dacă vrem să facem trimitere către pagina de hardware dintr-un fișier aflat în același director cu aceasta, link-ul relativ va indica doar "hardware.php". Dacă fișierul din care facem trimiterea către pagina de hardware se află într-un subdirector, link-ul relativ va arăta în felul următor: "../hardware.php". Cele două puncte indică faptul că pagina se află în directorul de deasupra celui în care se găsește fișierul care face trimiterea către el. În general, link-urile relative se folosesc în cazul fișierelor aflate pe același server sau calculator, iar cele absolute atunci când se fac trimiteri către pagini aflate pe alte servere.

## PROTOCOL

Este o metodă de comunicare standardizată, cu ajutorul căreia se realizează transferul de date. Protocolul a fost conceput în vederea eliminării pe cât posibil a erorilor apărute în timpul transferului de date.

## Tipuri de protocoale:

## HTTP (Hyper Text Transfer Protocol)

Este un serviciu Internet ce permite receptarea de informații organizate în standard HTML. Browser-ul web prelucrează inițial aceste informații, iar apoi le afișează.

## FTP (File Transfer Protocol)

Este un standard de transfer al fișierelor utilizat în special pentru download sau upload. Browserele moderne pot exploata și acest serviciu, nemaifiind nevoie de utilizarea unui program separat.

## HTTPS (HyperText Transmission Protocol, Secure)

Este versiunea Netscape a HTTP.

## OFFLINE

În cazul de față, termenul "offline" desemnează faptul că nu este stabilită o conexiune la Internet.

## SCHEDULER

În acest gen de programe, scheduler este un modul ce permite programarea descărcării unui proiect la o anumită dată. Acest lucru poate fi util în cazul conexiunilor la Internet cu tarife diferențiate în funcție de anumite perioade.

## SERVER

Server-ul este un computer care furnizează servicii sau diverse fișiere, conceput într-un sistem client-server. Client este denumirea generică atribuită computerului care solicită ceva server-ului. De exemplu, funcționarea unui browser web este de fapt bazată pe cererile pe care acesta le face către un server.

## URL

Uniform Resource Locator (cunoscut și ca Universal Resource Locator) nu reprezintă altceva decât adresa de Internet a unui site. De exemplu, URL-ul XtremPC este <http://www.xtrempc.ro>. Un URL este compus dintr-un protocol de comunicare (de exemplu, HTTP) și numele sursei respective ([www.xtrempc.ro](http://www.xtrempc.ro)).

## URL PARSING

Funcția prin care un browser offline analizează URL-urile unui site pentru a determina ce link-uri va accesa sau către ce servere se va îndrepta poartă denumirea de URL Parsing. De el depinde viitorul proces de download al site-ului, incluzând aici adâncimea și cantitatea de informații ce urmează a fi descărcate.

Offline Explorer  
Enterprise 2.9

WebZIP 5

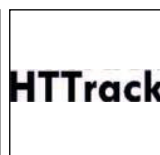
WebCloner 2.3

WebWhacker 5

WebStripper 2.59

HTTrack Website  
Copier 3.30WebSite  
eXtractor 9.03

BlackWidow 4.37



	Offline Explorer Enterprise 2.9	WebZIP 5	WebCloner 2.3	WebWhacker 5	WebStripper 2.59	HTTrack Website Copier 3.30	WebSite eXtractor 9.03	BlackWidow 4.37
Producător	Meta Products	SpiderSoft	ProductsFoundry	Blue Squirrel	Solent Software's	Xavier Roche	InternetSoft Corporation	SoftByte Labs
Web	<a href="http://www.metaproducts.com">www.metaproducts.com</a>	<a href="http://www.spidersoft.com">www.spidersoft.com</a>	<a href="http://www.productsfoundry.com">www.productsfoundry.com</a>	<a href="http://www.bluesquirrel.com">www.bluesquirrel.com</a>	<a href="http://www.webstripper.net">www.webstripper.net</a>	<a href="http://www.httrack.com">www.httrack.com</a>	<a href="http://www.internet-soft.com">www.internet-soft.com</a>	<a href="http://www.softbytelaabs.com">www.softbytelaabs.com</a>
Tip licență	Comercial	Comercial	Shareware	Comercial	Comercial	Free	Comercial	Shareware
<b>Opțiuni</b>								
Configurarea proiectelor	Complexă	Complexă	Complexă	Simplă	Complexă	Complexă	Complexă	Simplă
Control proces download	Bun	Bun	Bun	Bun	Bun	Bun	Slab	Bun
Stabilire număr conexiuni	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Filtrare fișiere și URL-uri	Complexă	Complexă	Complexă	Slabă	Slabă	Complexă	Complexă	Complexă
Filtre predefinite	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu
Stabilire adâncime descărcare	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Traslație link-uri	Bună	Bună	Bună	Bună	Slabă	Bună	Slabă	Slabă
Gestiune site-uri offline	Slabă	Bună	Nu	Slabă	Bună	Slabă	Deloc	Deloc
Browser integrat	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Posibilitate update	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Scheduler	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Dialer	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Funcție de exportare	Arhivă, director	Chm, zip	Microsoft html help, zip, director	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Consum CPU	Mediu	Mediu	Mare	Mare	Mare	Mediu	Mare	Mic
<b>Note</b>								
Funcționalitate	89	88	75	70	68	55	55	45
Resurse și compatibilitate	82	78	60	70	75	80	60	80
Ergonomie	90	75	95	65	60	60	65	70
<b>Verdict</b>	<b>88.2</b>	<b>83.25</b>	<b>77.75</b>	<b>68.75</b>	<b>67.05</b>	<b>60</b>	<b>58.25</b>	<b>56.5</b>



# WINAMP 5

## LORDUL MP3-URILOR

Indiferent dacă vă place Winamp 3 sau dacă ați rămas credincioși bătrânului Winamp 2, această nouă versiune are mari șanse să vă cucerească.



DUPĂ MAI MULTE VERSIUNI DE TEST și știri contradictorii, a venit, în sfârșit, momentul lansării versiunii finale. Care sunt cele mai importante noutăți aduse de aceasta vom vedea în continuare.

Winamp 5 este un compromis între versiunile anterioare, păstrând



simplitatea și confortul oferite de Winamp 2 și aspectul elegant dat de skin-urile free-form din Winamp 3.

### INTERFAȚĂ

Winamp 5 vine cu un nou aspect care face ușoară accesarea funcțiilor de bază. Noua versiune suportă atât formatele vechi de skin-uri, cât și cele moderne, introduse în Winamp 3. Această versiune oferă controlul asupra formatului și dimensiunii fonturilor folosite de skin-urile moderne, prin intermediul funcției denumite "Font Mapper".



### FUNCȚIONALITATE

Player-ul celor de la Nullsoft vine, de această dată, în două variante: standard - gratuită (cu limitările de rigoare) și pro - comercială.

Dintre noutățile pe care le aduce această versiune, ies în evidență funcțiile de CD ripping și de ardere a CD-urilor. Acestea, deși sunt implementate și în versiunea

standard, devin dificil de folosit din cauza limitărilor impuse. Astfel, în versiunea standard nu este posibilă encodarea în format mp3, iar procesele de CD ripping și de ardere a CD-urilor nu se pot realiza la o viteză mai mare de 2X. De altfel, funcția de CD ripping creează probleme (cel puțin în versiunea standard), blocându-se de mai multe ori în timpul testului.

Au fost introduse facilități noi, cum este "Global Hotkeys", care face posibil controlul asupra programului din alte aplicații cu ajutorul tastelor

rapide, precum și "Tray Control", care plasează butoanele de control al playback-ului în tray. Tot la capitolul plug-in-uri integrate în program trebuie menționat și noul "Signal Processing Studio", prin intermediul căruia sunt aplicate diferite efecte asupra melodiilor.

Modulul care se ocupă de gestionarea melodiilor și filmelor în

format digital, Media Library, a suferit modificări care au dus la o creștere semnificativă a funcționalității, cum ar fi monitorizarea anumitor directoare cu conținut multimedia, scanarea acestora la anumite intervale și ștergerea automată a fișierelor lipsă. Tot în Media Library sunt prezente listele posturilor radio și TV ce emit pe Internet (dintre care multe ar trebui să fie dotate cu un pătrățel roșu de avertizare). A fost introdusă posibilitatea creșterii

### Contact

Producător Nullsoft  
Web [www.winamp.com](http://www.winamp.com)

### Detalii

Versiune 5  
Sistem Pentium II 400MHz, 64MB RAM  
Program gazdă -  
Tip de licență Freeware / Comercial (14.95\$)

### Evaluare generală

+ funcționalitate ridicată a Media Library  
+ suport pentru ambele formate de skin-uri  
- consum mare de resurse și implementarea defectuoasă a unora dintre funcțiile noi

### Verdict

a . a a . a . a

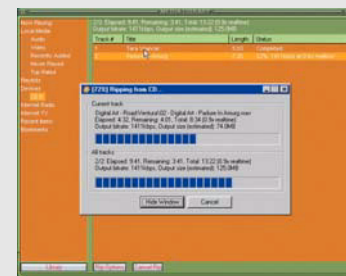
## (IN)OPORTUNITATEA INTRODUCERII FUNCȚIILOR DE CD RIPPING ȘI CD BURNING

Nullsoft introduce odată cu versiunea 5 de Winamp funcțiile CD ripping și CD burning. Ignorând aspectul comercial al acestui fapt, este discutabilă, în primul rând, oportunitatea introducerii acestor funcții. Problema este dacă utilizatorii de Winamp vor aprecia acest aspect sau, neavând nevoie de aceste funcții, vor prefera în continuare una din vechile versiuni. Chiar având nevoie de aceste funcții, este puțin probabilă folosirea lui Winamp 5 pentru realizarea lor.

Este clar că CD ripping-ul la o viteză de doar 2X din versiunea standard nu este suficient. Cei de la Nullsoft speră ca acest lucru să atragă cumpărarea versiunii pro. Dar oare este rentabilă cumpărarea versiunii pro când pentru CD ripping există programe gratuite (cum ar fi CDex) care fac acest lucru chiar bine? Același fapt este valabil și în cazul copierii melodiilor pe CD. De ce ar plăti

cineva pentru versiunea Winamp 5 Pro 20\$ când poate să folosească programe gen NERO, care, pe lângă faptul că este cel mai popular (și probabil cel mai bun) program de CD burning, este livrat gratuit odată cu unitățile CD-RW?

Este adevărat că Winamp nu face decât să se alinieze curentului actual de a îngloba în cadrul aceluiași program toate funcțiile necesare gestionării melodiilor în format digital. Rămâne de văzut dacă aceste funcții nou integrate în Winamp vor fi apreciate de utilizatorii sau vor fi considerate inutile.



### Standard vs Pro

	Winamp 5 Standard	Winamp 5 Pro
CD ripping/CD burning	Limitat la 2X	Nelimitat
Encodare	Doar în wav și aac	Mp3, wav, aac
Suport pentru ambele formate de skin-uri	Da	Da
Internet radio și TV integrate	Da	Da
Schimbarea culorilor	Da	Da
Modificarea fonturilor	Da	Da

funcționalității Media Library cu ajutorul plug-in-urilor, dar în prezent nu sunt disponibile astfel de plug-in-uri. Melodiile stocate în Media Library pot fi clasificate în funcție de diverse criterii, cum ar fi ordinea în care au fost adăugate sau rating. Aceste criterii pot fi ușor modificate sau pot fi adăugate altele noi, care să întrunească condițiile impuse.

### CONCLUZIE

Winamp 5 este mai lacom în ceea ce privește consumul de resurse decât predecesorii săi, dar acest lucru se datorează și faptului că funcțiile noi nu sunt tocmai bine implementate.

Winamp 5 promite să fie un succes, mai ales dacă versiunile următoare vor repara micile probleme legate de stabilitate.

Liviu Mihai

### Comparație versiuni

	Winamp 2	Winamp 3	Winamp 5
CD ripping	Nu	Nu	Da
CD burning	Nu	Nu	Da
Recepționare posturi radio și TV emise prin Internet	Da	Nu	Da
Sortarea conținutului pe anumite criterii	Nu	Nu	Da
Schimbarea culorilor	Nu	Da	Da
Modificarea fonturilor	Doar din playlist	Deloc	Toate



# TU EȘTI POTENȚIALUL CANDIDAT!

XtremPC continuă să se dezvolte iar pentru asta are nevoie de forțe noi.  
Tu ești un potențial candidat să te alături echipei XtremPC!



### Redactor software

Cunoștințe solide în domeniul software.  
Capacități de exprimare și sinteză ridicate.



### Redactor jocuri

Cunoștințe solide în domeniul jocurilor PC  
Capacități de exprimare și sinteză ridicate.



### Redactor hardware

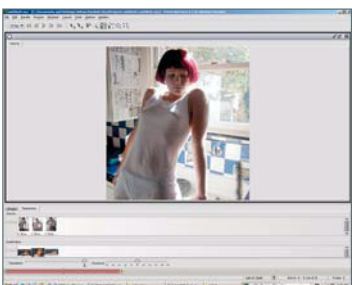
Cunoștințe solide în domeniul hardware,  
experiență în lucrul cu componentele PC  
Capacități de exprimare și sinteză ridicate.

Mențiune:

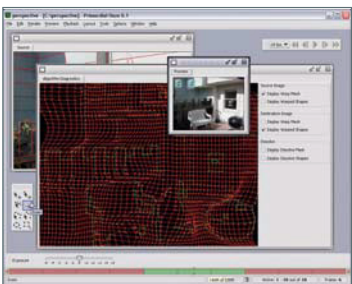
Potențialii candidați vor fi contactați pe 7 și 8 Ianuarie 2004.  
CV-urile se pot trimite la [redactia@xtrempc.ro](mailto:redactia@xtrempc.ro) sau pe fax la 021-2312866

# Ooze

## Jocul cu oglinzi strâmbе care deformează realitatea



DIN CULTURA MEA GENERALĂ, ÎN momentul de față există doar trei programe de calibru destinate deformării de imagini. Power Goo, de la MetaCreations, este cel mai cunoscut, dar nu cred că îl mai găsiți de vânzare sau de transferat undeva, pentru că MetaCreations a ieșit de mult de pe piața softurilor de



grafică. Elastic Reality, de la Avid, este și el depășit, dar are avantajul (pentru unii) că este destinat profesioniștilor, morph-urile și warp-urile de imagini pentru film fiind specialitatea lui. Deform 1.0, de la Stoik Software, este cel mai recent, dar are doar abordarea de hobby, interfața mult prea prietenoasă și numărul mic de opțiuni recomandându-l doar celor care vor să se amuze cu fotografiile lor sau ale prietenilor. Era nevoie de mai mult decât atât. Intră în scenă Ooze.

Numele softului nu este tocmai grațios, ci, dimpotrivă, descrie un fluid care se scurge greoi. Partea cu greoi se aplică foarte bine interfeței grafice a programului, care, deși este flexibilă (poate fi aranjată după dorință) și oferă feedback în timp real al majorității acțiunilor, este în sine lentă. Cred că de vină este combinația dintre Java și XML, care sunt cele două tehnologii pe care este bazat Ooze. Ele asigură portabilitatea softului pe diverse platforme și sisteme de operare, dar consumă mai multe resurse de

sistem. Trebuie menționat că minimum de memorie RAM pentru a-l porni este 256MB.

Dar prețul plătit este justificat de profesionalismul softului. Ooze suportă 8, 15, 16 și 32 de pixeli adâncime a imaginii și formate, dintre care cele mai importante sunt TIFF și OpenEXR (doar în Linux, din păcate), pentru că păstrează cel mai bine imaginea necomprimată. Softul face în principal două categorii de acțiuni: morphing și warping. Primul se referă la tranziția de la o imagine la alta, trecând printr-o serie de imagini intermediare care fac să pară că primul cadru se transformă în cel final. Morphing-ul nu are farmec decât animat, evident. Warping-ul este o deformare a unei singure imagini, dar poate fi atât static (un singur cadru), cât și animat. Deformarea se face prin intermediul unor curbe vectoriale, ale căror puncte de control sunt corelate între o imagine și alta. Pentru animație, poziția punctelor de control este înregistrată în cadrele cheie, pozițiile intermediare fiind interpolate. Softul

poate crea și lucra cu cadre de diverse rezoluții, atât în privința celui inițial, cât și a celui final.

Pentru warping se folosește o rețea de linii vectoriale, independentă de rezoluție, a cărei densitate poate fi setată după dorință. Prin deplasarea punctelor de control rezultate la intersecția liniilor, se deformează imaginea de dedesubt.

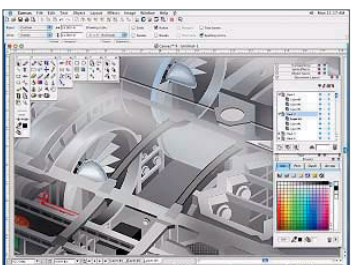
Un diagnostic al algoritmului de deformare vă afișează rețeaua în timpul randării, permițându-vă să depistați eventualele probleme și să le corectați.

Adrian Dorobăț

Contact	
Producător	Primordial Software
Web	<a href="http://www.primordialsoftware.com/help">www.primordialsoftware.com/help</a>
Detalii	
Versiune	0.9
Sistem	1GHz, 256MB, video DX7, Win2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Freeware / Comercial (14.95\$)
Evaluare generală	
+ singurul soft cu adevărat profesional	
+ interfață flexibilă cu feedback în timp real	
- are nevoie de calculator puternic	
- openEXR doar în Linux	
Verdict	
a · a · a · a · a	

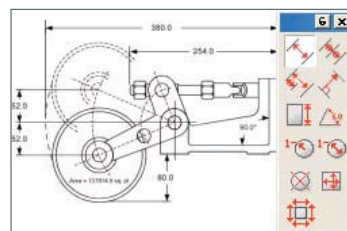
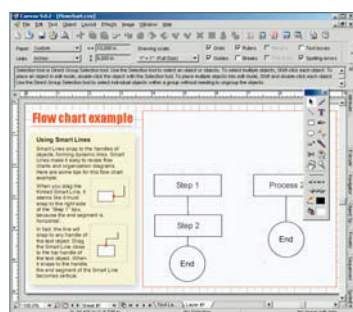
# CANVAS 9

## Desen tehnic într-un ambalaj multifuncțional



NUMELE DE ACD SYSTEMS VĂ spune ceva? Ar trebui, pentru că produce popularul viewer de imagini ACD See, care a ajuns la versiunea 6.2, care este universal folosită, în detriimentul Irfan View, care este în continuare favoritul nostru. Ei bine, ACD Systems sunt cunoscuți mai nou și în mediile de design 2D prin Canvas 9, pe care l-au achiziționat cu tot cu producător de la Deneba, o firmă care nu reușise până atunci

să iasă din anonimat. Din păcate. Pentru că odată cu această achiziție și cu lansarea versiunii 9 a Canvas, acest program a intrat în forță pe scena graficii 2D. Canvas 9 este singurul program de design tehnic, cross-platform, care încorporează editarea de imagine la nivel profesional, paginarea, grafica web și realizarea de prezentări într-o



singură aplicație, toate acestea înnobrate de 18 ani de tradiție în domeniu.

Fiind la bază un program de grafică vectorială, Canvas 9 are un canvas (spațiu de lucru virtual) extrem de vast. Sistemul de coordonate pe 64 biți face posibilă crearea de documente de 2000x2000 de mile(!) cu un nivel de zoom care ajunge până la 114.000%. Scalarea pozitivă a bitmap-urilor funcționează impecabil, mai bine

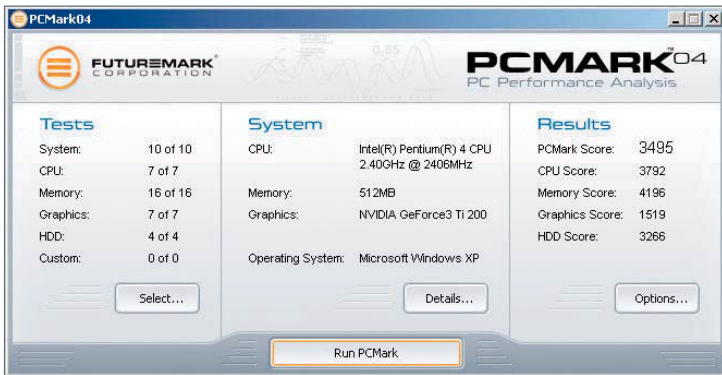
chiar decât în Photoshop. Apropos de Photoshop, aveți la dispoziție și un instrument de Red Eye Removal mult mai simplu și eficient decât cel din programul de la Adobe.

Adrian Dorobăț

Contact	
Producător	Deneba
Web	<a href="http://www.deneba.com">http://www.deneba.com</a>
Detalii	
Versiune	9.0.2
Sistem	800 MHz, 128 MB, video DX7
Program gazdă	-
Tip de licență	Ed. (99,95\$) Prof. (395\$)
Evaluare generală	
+ editare de fotografii și bitmap-uri	
+ canvas 2000x2000 mile cu zoom 114.000%	
+ toolbox "clarvăzător" care știe de ce instrumentele aveți nevoie	
Verdict	
a · a · a · a · a	

# PCMARK04

Futuremark revine cu un benchmark de sistem



PCMARK2002 NU S-A BUCURAT niciodată de același succes ca seria 3DMark de benchmark-uri pentru plăcile video ale aceluiași producător. Prin lansarea noii versiuni PCMark04, cei de la Futuremark încearcă să se impună și pe piața benchmark-urilor de sistem.

Principalele aplicații de testare a performanțelor sistemelor PC, SYSmark și SiSoft Sandra, au ales două căi total opuse pentru realizarea scopului propus. Dacă produsul celor de la BAPCo folosește pentru testare aplicații reale, SiSoft Sandra este probabil cel mai bun benchmark sintetic de pe piață, avantajul său fiind evidențierea performanțelor brute ale componentelor. Futuremark a ales să urmeze calea de mijloc: în loc să folosească aplicații întregi ca SYSmark, PCMark04 utilizează în testele sale porțiuni de cod disponibile în mod public, ceea ce conduce și la o transparență deosebită. Componentele testate sunt procesorul central, memoria, placa video (2D și 3D) și harddisk-ul, dar este oferit și un scor pentru întregul sistem. PCMark04 măsoară performanța în activități curente, cum ar fi compresia/decompresia de fișiere, scanarea de viruși (cu tehnologia F-Secure), vizionarea filmelor DivX, codarea video, calcularea fizicii în jocuri (cu tehnologia Havok), verificarea gramaticii în documentele Word sau browsing-ul Web. Deoarece folosește Windows Media Player 9 și Windows Media Encoder 9 de la Microsoft, PCMark04 nu suportă, din păcate, decât sistemele de operare Windows 2000 și Windows XP. De asemenea, varianta gratuită nu permite

selectarea testelor individuale, singura opțiune disponibilă fiind testarea tuturor componentelor.

Am testat noul benchmark pe două sisteme: primul beneficiază de un procesor Pentium 4 2.4C, 512MB DDR400 dual channel, GeForce3 Ti 200 și harddisk Seagate 7200.7 40GB ATA100, iar al doilea are procesor Celeron 2.2GHz, 384MB PC100, Radeon 8500 LE și HDD Seagate 20GB. Primul sistem a obținut rezultatele: 3792 pentru CPU, 4196 pentru memorie, 1519 pentru video, 3266 pentru HDD, iar scorul PCMark pentru sistem a fost 3495. Al doilea sistem a obținut 1804, 971, 1137, 2836, respectiv 1597.

PCMark04 este un concurent redutabil pentru SiSoft Sandra 2004, principalul său avantaj fiind faptul că se concentrează mai mult pe testarea componentelor esențiale din sistem decât pe oferirea de informații despre acestea. Dacă scorul obținut pentru întregul sistem trebuie privit cu destul de multă rețineră, rezultatele pentru componentele individuale pot să ofere o imagine mai exactă a performanțelor acestora, mai ales în aplicații reale.

Mihai Constantinescu

Contact	
Producător	Futuremark
Web	www.futuremark.com
Detalii	
Versiune	2004
Sistem	Procesor 1GHz, 128MB, video DX7
Tip de licență	Free / Pro (19.95\$) / Business (199.95\$)
Evaluare generală	
+ teste pentru cele mai importante componente	
+ ușor de folosit	
- varianta free nu permite selectarea testelor	
- nu poate fi folosit pe Windows 98/ME	
Verdict	
a . a . a . a . a	

# teste comparative

noutăți de ultimă oră  
evoluția pieței

tuning auto

auto IT

second hand

liste de prețuri  
autoturism noi

ghid util  
asigurări leasing credite

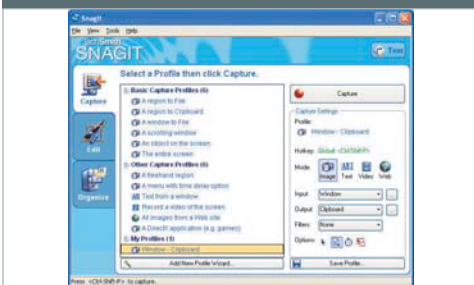
oferte  
auto



în fiecare lună cu... partenerul tău auto

## Captură imagini

## SnagIt



Pentru captura de imagini de pe desktop poate fi folosit cu succes SnagIt datorită funcțiilor bine implementate și interfeței ergonomice. Cu ajutorul său, capturarea ferestrelor sau a oricăror regiuni ale desktop-ului se găsește la îndemână oricui (este dispus să aloce 40\$ pentru achiziționarea lui).

## FUNCȚIONALITATE

SnagIt conține uneltele necesare capturii personalizate, putând fi stabilite zona ce urmează a fi capturată, conținutul capturii și tipul fișierului salvat. Astfel, poate fi capturat tot ecranul, o anumită fereastră sau meniu, o zonă fixă sau o selecție. Pot fi capturate imagini și din aplicațiile ce folosesc DirectX. De asemenea, este posibilă capturarea textului dintr-o aplicație care nu permite selectarea și copierea acestuia. Activitatea de pe desktop poate fi înregistrată și salvată în format video. Pot fi salvate automat imaginile unui site. Este inclus un scheduler cu ajutorul căruia captura poate fi programată la orice oră sau la anumite intervale de timp. Odată cu versiunea 7, SnagIt aduce o serie de îmbunătățiri ale aspectului și funcționalității. În primul rând, interfața a fost complet remodelată și împărțită în trei module pentru captură, prelucrare și organizare a colecției de imagini. O noutate absolută a noii versiuni este editorul încorporat care permite prelucrarea și adăugarea de efecte interesante imaginilor obținute. Profilurile incluse în program sunt configurate în funcție de modul capturii, făcând mai ușor și mai rapid întregul proces.

## CONCLUZIE

Datorită funcțiilor sale bine implementate și deosebit de utile, SnagIt este unul dintre cele mai bune programe de captură a imaginilor.

Contact	
Producător	TechSmith Corporation
Web	<a href="http://www.techsmith.com">http://www.techsmith.com</a>
Detalii	
Versiune	7.02
Sistem	Pentium 90MHz, 16MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Comercial (39.95\$)
Evaluare generală	
+ posibilitatea de a captura orice regiune de pe desktop	
+ interfață simplă	
+ template-uri bine configurate	
+ prelucrarea și editarea imaginilor	
Verdict	
a · a · a · a · a	

## Procesor de text

## Atlantis



Deși gratuit și de dimensiuni reduse (aproximativ 800Kb), Atlantis este un procesor de text care încorporează multe facilități oferite de programele comerciale similare (chiar mai multe decât unele dintre acestea).

## FACILITĂȚI

Suportând tehnologia WYSIWYG (what you see is what you get - obții ceea ce vezi), documentele redactate vor arăta pe monitor în același mod în care vor fi listate la imprimantă.

Atlantis citește formatele uzuale care conțin text, cum ar fi RTF, MS Word, MS Write etc. Dispune de posibilități complexe de formatare a textului sau de numerotare a paginilor, dar, din păcate, nu se pot crea tabele. Butoanele prezente pe toolbar facilitează practic realizarea tuturor operațiunilor de formatare și modificarea textului fără accesarea meniurilor.

Fratele mai mare și mai scump (35\$) al lui Atlantis se numește Ocean Mind și are un set de funcții în plus, cum ar fi: Click & Type (introducerea textului în orice loc al documentului prin dublu click), posibilitatea codificării documentelor, crearea cuprinsului și a semnelor de carte, hyperlink-uri, dicționar (din păcate nu e disponibil și pentru limba română), galerie de miniaturi, personalizarea toolbar-ului, modificarea culorilor, sunete etc.

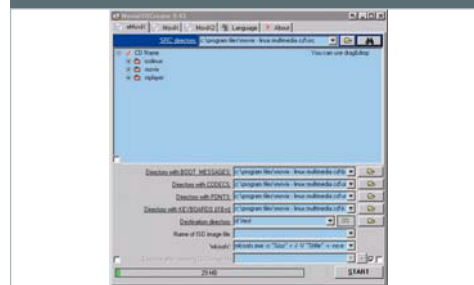
## CONCLUZIE

Funcționalitatea ridicată, interfața ergonomică și gradul mic de ocupare a resurselor fac din acest program o soluție acceptabilă pentru firmele care nu-și permit să cumpere un program gen Microsoft Word și nici nu dispun de calculatoare performante, dar doresc să se afle în legalitate.

Contact	
Producător	Rising Sun Solutions
Web	<a href="http://www.rssol.com">http://www.rssol.com</a>
Detalii	
Versiune	1.0
Sistem	Pentium 75MHz, 16MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Freeware
Evaluare generală	
+ funcționalitate ridicată	
+ interfață prietenoasă	
+ formatarea textului	
+ gratuit	
Verdict	
a · a · a · a · a	

## Player DVD

## Movix



Movix este un pachet de distribuții Linux care face posibilă rularea fișierelor multimedia direct de pe CD, fără a fi necesară instalarea unui sistem de operare sau a altui mediu de stocare, exceptând CD-ul respectiv. Pachetul este compus din trei module: eMovix, Movix și Movix2.

## CUM FUNCȚIONEAZĂ

Movix creează o imagine de CD în format "iso" care, pe lângă filmul sau muzica selectată, va conține toate fișierele necesare procesului de inițializare de pe CD, împreună cu programul MPlayer necesar rulării conținutului multimedia. Responsabil de crearea și copierea fișierelor necesare inițializării de pe CD, precum și de rularea fișierelor multimedia este eMovix. Movix și Movix2 realizează procesul de încărcare în memoria RAM a interfeței programului MPlayer. Imaginea obținută va putea fi copiată cu orice program de scriere a CD-urilor.

## APRECIERE

Interfața programului are de suferit la capitolul ergonomie și din această cauză poate face dificilă utilizarea sa la început. Configurarea este relativ simplă. Tot ce are de făcut utilizatorul este indicarea directorului care conține fișierele necesare inițializării de pe CD (codec-urile, fonturile etc., care se găsesc în directorul programului) și selectarea fișierelor multimedia dorite. În testul nostru, întregul proces a decurs normal, iar inițializarea și vizionarea filmului de pe CD s-a făcut fără probleme.

Movix are două mari atuuri: realizarea procesului de inițializare (fără sistem de operare sau harddisk) și rularea fișierelor multimedia direct de pe CD, cu ajutorul celui mai bun player de Linux, MPlayer.

Contact	
Producător	Piotr Michalik
Web	<a href="http://movix.sourceforge.net">http://movix.sourceforge.net</a>
Detalii	
Versiune	0.43
Sistem	Oricare > 586
Program gazdă	-
Tip de licență	Freeware
Evaluare generală	
+ are un potențial extraordinar	
+ funcționalitate mare	
+ configurare simplă	
- interfață greoaie	
Verdict	
a · a · a · a · a	



**Browser Internet**  
**Avant Browser**

Având meritul de a reuni mai multe module utile împrumutate de la alte programe, Avant Browser este add-on util.

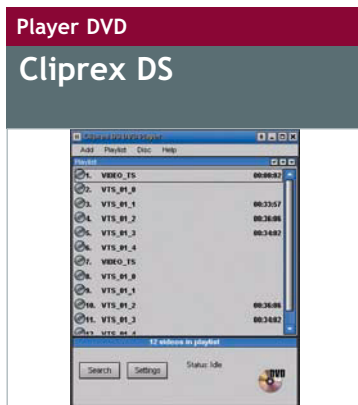
**FUNCȚIONALITATE**

După cum îi spune și numele, este un browser web care folosește engine-ul de Internet Explorer. Acest browser realizează mai rapid procesul de încărcare a paginilor și consumă puține resurse datorită tehnologiei MDI (Multiple Document Interface) folosite. Interfața programului este asemănătoare celei de Internet Explorer, cu deosebirea că poate fi personalizată cu ajutorul skin-urilor. O funcție deosebit de utilă este cea de „Tab Browsing”, care face posibilă vizualizarea simultană a mai multor site-uri în cadrul programului. Funcția integrată de găsire a informațiilor folosește ca motor de căutare Google. Avant Browser include și alte module utile, cum ar fi mouse gestures (care permite realizarea anumitor operațiuni prin memorarea mișcărilor descrise de mouse) sau pop-up filter pentru blocarea ferestrelor cu reclame nedorite.

**CONCLUZIE**

Deși nu este primul browser web care folosește engine-ul de Internet Explorer și nu are funcții originale, Avant Browser ușurează mult navigarea pe Internet.

Contact	
Producător Web	Anderson Che www.avantbrowser.com
Detalii	
Versiune	8.02
Sistem	Pentium 166MHz, 16MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Freeware
Evaluare generală	
+ rapid	
+ pop-up stopper încorporat	
+ căutare cu Google integrată	
- nu aduce nimic nou și original	
Verdict	
a · a · a · a · a	



**Player DVD**  
**Cliprex DS**

Fiind un player DVD adware, Cliprex DS conține majoritatea facilităților oferite și de programele comerciale.

**INTERFAȚĂ**

Interfața lui Cliprex este departe de a fi ergonomică. Funcțiile de bază nu sunt bine integrate, iar accesarea lor este destul de greoaie. Spre exemplu, pentru setarea caracteristicilor video de culoare sau contrast a fost construit un meniu total neergonomic.

**FUNCȚIONALITATE**

Suportă majoritatea formatelor video DIVX, XVID, MPEG, WMV, ASF etc. Filmele pot fi vizionate în formatele clasice 4:3 (TV) și 16:9 (ecran lat). Poate crea playlist-uri care să conțină un număr extrem de mare de filme în format digital. Programul conține și codec-uri pentru mpeg-2 încorporate.

Din nefericire, la capitolul stabilitate lasă destul de mult de dorit, iar gradul de ocupare a resurselor este destul de mare. Cliprex conține un spyware care vă va face mari probleme în timpul navigării pe Internet dacă îl veți instala, putând duce și la blocarea sistemului.

Sfatul nostru este să fiți atenți în timpul procesului de instalare și să deselectați restul programelor care nu au legătură cu player-ul propriu-zis.

Contact	
Producător Web	Cliprex Video Software http://www.cliprex.com
Detalii	
Versiune	1.04
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Adware
Evaluare generală	
+ gratuit	
- interfață greoaie	
- instabilitate la rulare	
- conține spyware	
Verdict	
a · a · a · a · a	



**Multimedia player**  
**JetAudio**

Unul dintre cele mai vechi playere multimedia, JetAudio, a reușit să se adapteze cerințelor actuale.

**INTERFAȚĂ**

Accesul la cele mai importante funcții se face ușor. Ca aspecte negative pot fi menționate modul greoi de gestionare a playlist-urilor și lipsa documentației.

Interfața suportă skin-uri ce pot fi găsite pe site-ul producătorului.

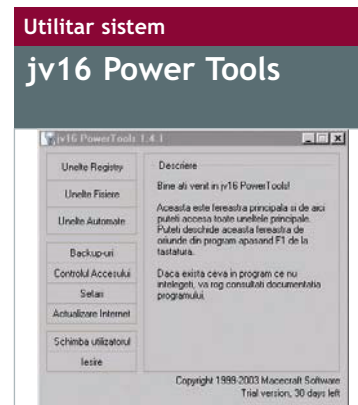
**FUNCȚIONALITATE**

JetAudio vine în două versiuni: Basic și Plus, diferența dintre cele două rezumându-se la suportul pentru mp3 Pro.

Equalizatorul grafic este încorporat chiar în fereastra principală și conține 10 preset-uri, putând fi create și salvate altele. Include module de CD-ripping, inscripționare de CD-uri, conversie între diferite formate audio, ascultarea posturilor de radio care emit pe Internet și alarmă. Poate aplica melodiilor efecte interesante, printre care Reverb, Wide, X-Bass, Flange, Reverse Flange, Robot etc. Melodiile din playlist pot fi împărțite în albume pe criterii stabilite de utilizator.

JetAudio este un program care merită încercat, constituind o alternativă la playerele consacrate gen Winamp sau MusicMatch.

Contact	
Producător Web	JetAudio http://www.jetaudio.com
Detalii	
Versiune	5.1
Sistem	Pentium II 200MHz, 64MB RAM
Program gazdă	-
Tip de licență	Freeware / Comercial (29.00\$)
Evaluare generală	
+ efecte interesante aplicate melodiilor	
+ conversia între diverse formate	
- ergonomie scăzută	
- gestionarea playlist-urilor	
Verdict	
a · a · a · a · a	



**Utilitar sistem**  
**jv16 Power Tools**

Scăderea vitezei de rulare a sistemului se datorează, de obicei, dimensiunii mari la care ajung regiștrii Windows-ului după instalarea mai multor programe. jv16 Power Tools este un fost freeware, actualmente program comercial, care se ocupă cu rezolvarea acestei probleme.

**FUNCȚIONALITATE**

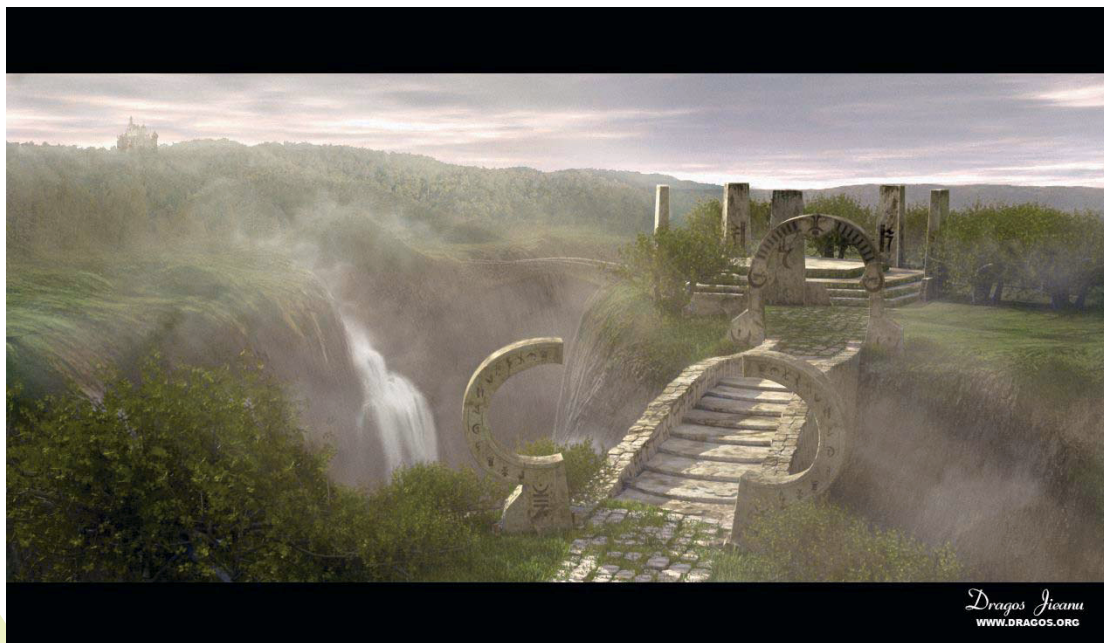
Programul conține mai multe aplicații pentru întreținerea sistemului, unele dintre ele deosebit de utile, cu ajutorul cărora pot fi eliminate automat erorile sau înregistrările vechi din regiștri, pot fi șterse manual intrările nefolositoare lăsate în urmă de unele aplicații dezinstalate, se pot vizualiza și eventual șterge procesele care pornesc automat la încărcarea sistemului de operare și poate fi editat meniul contextual din Internet Explorer. O funcție deosebit de utilă este cea de monitorizare a regiștrilor, care permite observarea modificărilor făcute de unele programe. Pot fi efectuate operațiuni de întreținere a fișierelor, cum ar fi eliminarea dll-urilor nefolositoare, ștergerea fișierelor temporare, codificarea datelor confidențiale etc. Pentru siguranță, programul marchează elementele în funcție de gradul de risc pe care îl implică ștergerea lor (având însă obiceiul de a declara nesigure unele elemente care nu prezintă probleme) și creează automat o copie de rezervă a elementelor șterse.

Contact	
Producător Web	Macecraft Software http://www.macecraft.com
Detalii	
Versiune	1.4.1
Sistem	Windows 98/Me/NT/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Comercial (29.95\$)
Evaluare generală	
+ funcționalitate ridicată	
+ ușurință în utilizare	
+ interfață în limba română	
- nu mai este gratuit	
Verdict	
a · a · a · a · a	

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@xtrempc.ro](mailto:galerii@xtrempc.ro) sau prin poștă la: XtremPC, Str. Puskin 18, București 1

# Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale



**Dragoș Jieanu**  
[dragos@antena1.ro](mailto:dragos@antena1.ro)  
[www.dragos.org](http://www.dragos.org)

De la Dragoș primim luna aceasta o imagine atmosferică ce ne trimite cu gândul către Middle Earth, lumea din Lord of the Rings.

Peisajul este generat în Terragen, elementele principale sunt construite în Max, iar cascada și pădurea din fundal sunt adăugate în Photoshop.

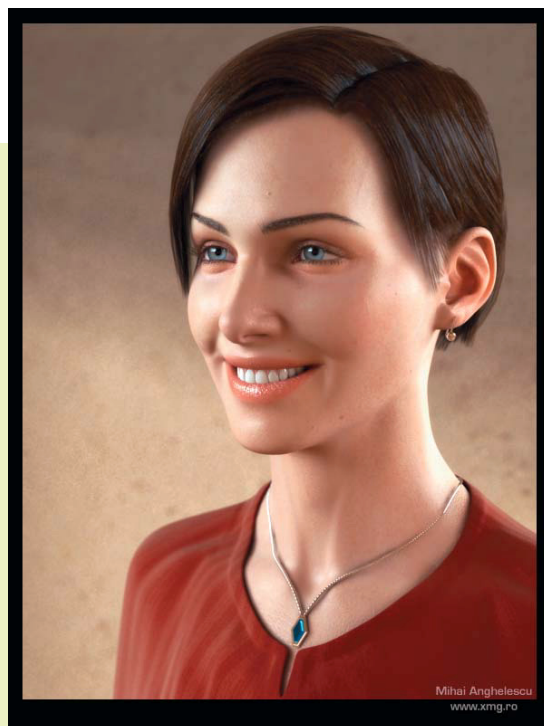
**Viper**  
[fita@xnet.ro](mailto:fita@xnet.ro)

Un nou model de mașină, de data aceasta un Ferrari 360 Spider, creat fără schițe în aproximativ două săptămâni. Modelul a fost randat în 3dsmax 5 cu Brazil r/s.



**Mihai Angelescu** ([www.xmg.ro](http://www.xmg.ro))

Recent am văzut pe CG Channel o creație impresionantă al cărei autor era în mod surprinzător un român de care nu mai auzisem nimic până atunci. Iată că acum, deși nu în premieră, puteți admira și în XtremPC imaginea lui, cu personajul "Sandra". Păcat că nu ne-a sosit în timp pentru articolul cu "Zeițe virtuale" din numărul trecut.



Mihai Angelescu  
[www.xmg.ro](http://www.xmg.ro)



# CONCURS DE CREATIE 3D

## MOTIONBUILDER™ 5

A NEW BREED OF ANIMATION SOFTWARE

AI MODELAT, ACUM ANIMEAZĂ!

SUPER PREMIU

## Ai modelat, acum animează!

Prin acest concurs, XtremPC vă oferă șansa de a da viață modelelor voastre. Puteți câștiga pachetul Kaydara Motion Builder 5, în valoare de 995\$, dacă trimiteți până pe 1 februarie 2004 (pe adresa redacției sau la redacția@xtrempc.ro) o imagine creată într-un pachet de grafică 3D care să ilustreze cel mai bine tematica "Forme de viață artificială". Puteți să vă imaginați o familie de androizi sau un ansamblu de nanomașini microscopice care repară țesuturile unui bolnav de inimă. Puteți să reproduceți metaforic o invazie de viruși inteligenți pe un PC al viitorului. Fiți creativi, dar nu treceți cu vederea partea tehnică. Vrem ca imaginile pe care le primim să fie scene complete, nu un model singuratic pe un plan alb. Tratați cu grijă iluminarea, texturarea și unghiul de randare.

În momentul în care vă hotărâți să trimiteți imagini pentru concurs, trebuie să luați în seamă următoarele:

- imaginea sau imaginile trimise trebuie să fie în format JPEG calitate maximă și să aibă latura cea mai mică de cel puțin 1000 de pixeli, în rest raportul de aspect final este la alegerea voastră
- autorul trebuie să poată pune la dispoziție, la cerere, sursele lucrării și cel puțin 3 imagini intermediare care exemplifică pașii prin care s-a ajuns la rezultatul final
- modelele, texturile și alte resurse utilizate trebuie să fie majoritatea create de autorul lucrării,
- parțial și datorită naturii premiului, acest concurs este destinat exclusiv graficienilor 3D. Prin urmare nu vor fi acceptate lucrările create în programe de grafică 2D sau desenate manual și scanate.
- participarea la concurs implică cedarea drepturilor de autor asupra imaginilor trimise revistei XtremPC pe timp de un an de zile.

Vă urăm succes!

CONCURS

CONCURS

CONCURS

CONCURS

CONCURS

CONCURS



# REGELE A MURIT, TRĂIASCA REGELE!

## Efectele speciale din Lord of the Rings: Return of the King

**ÎN SFÂRȘIT, DUPĂ UN AN DE AȘTEPTARE, IATĂ CĂ** a sosit și cea de-a treia și ultima parte din Lord of the Rings. Pe care sperăm că l-ați văzut sau îl veți vedea în curând, dând un rost acestui articol. Noi nu putem să vă spunem decât că merită, mai mult decât finalul seriei Matrix. Pentru că, spre deosebire de Revolutions, scenariul nu se pierde în elucubrații dubioase și clișee spre final, susținut fiind de narațiunea extraordinară a lui Tolkien.

Mai bun decât The Two Towers, dar fără să inspire o fascinație magică, așa cum a făcut-o The Fellowship of the Ring, Return of the King încheie ireproșabil o trilogie monumentală pe care nu trebuie să o rateze nici un pasionat al filmului fantastic.

Iluminarea, unghiurile de filmare, costumele, toate acestea sunt excelent realizate. Singura

problemă este, din nou, sacrificarea unor bucăți (importante, am spune noi) din poveste, pentru ca filmul să ajungă la o lungime rezonabilă. Oricum, chiar și ciopârțit din belșug, el ajunge la trei ore și douăzeci de minute, o durată considerabilă, care poate pune probleme celor cu vezica mai slabă.

Unele personaje capătă mai multă atenție în această a treia parte, de exemplu Eowen, iar aventurile altora sunt tratate mult mai sumar, în această categorie intrând Arwen, Legolas și Gimli.

Scenele de luptă sunt de-a dreptul cataclismice, numărul participanților, amplificat de efectele speciale, fiind fără corespondent. Poate doar Troia lui Brad Pitt de anul viitor să aibă șanse să se apropie de grandiozitatea confruntărilor din această ultimă parte a filmului Lord of The Rings.

Finalul este mult prea dezlânat, deși unii l-ar putea găsi o concluzie satisfăcătoare, pentru că assemblează un epilog pentru fiecare personaj important în parte.

Părerea noastră este că versiunile DVD extended vor merita văzute mai mult decât filmul la cinematograful, pentru că au cel puțin jumătate de oră de poveste în plus. Dar, dacă nu aveți un ecran de dimensiuni impresionante și un sistem de sunet care să zguduie casa, tot Hollywood Multiplex rămâne cea mai bună soluție. Sau ceva asemănător.

Acum, revenind la oile noastre, în speță efectele speciale, trebuie spus că Return of the King are 1200 de secvențe care au avut nevoie de intervenția calculatorului într-o mai mică sau mai mare măsură. Un număr foarte mare chiar și pentru standardele din ziua de astăzi, în care avem filme create în întregime pe calculator și pelicule împănate cu efecte speciale ca Matrix: Revolutions. Dar cu toate acestea, ar fi putut să fie și mai rău, pentru că numărul prevăzut inițial era de 2000 de secvențe FX. Sunt șanse mari ca unele dintre acestea să fie totuși filmate și să apară în edițiile DVD extended.

\*\*\*

Trebuie evidențiată în mod special clarviziunea lui Peter Jackson, care acum un deceniu, în 1993, a ajutat la crearea studioului de efecte speciale Weta în Noua Zeelandă și a cerut să se creeze un soft care să îi permită să pună în scenă bătălii între armate de dimensiuni la care atunci doar se putea visa.

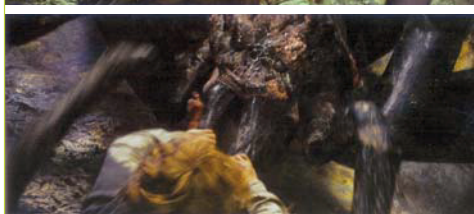
Poate părea uimitor că proiectul Lord of the Rings are zece ani vechime, dar este adevărat. Era și greu de crezut ca un asemenea efort creativ și logistic ar putea fi făcut în doar trei ani, nu?





Meritul pentru transpunerea în realitate a viziunii lui Jackson îl are un tânăr (pe atunci) programator pe nume Steven Regelous, care a codat Massive, un soft care învață personajele virtuale să se lupte cu alte personaje virtuale folosind inteligența artificială. Fiecare luptător digital are un repertoriu de mișcări și atacuri "învățat" prin motion capture și îl aplică în confruntări în funcție de stimulii exteriori. Inteligența artificială are rolul de a-i determina abilitatea de a câștiga sau pierde o anumită bătălie.

Evident că Massive a fost folosit extensiv în partea a treia a seriei Lord of the Rings, scenariul prevăzând bătălii din abundență pentru acest segment. O problemă a fost constituită de călăreții din Rohan și ai lor cai. Producătorii au rechiziționat 250 de cai, care erau suficienți pentru a alimenta scenele de luptă, doar că animalele erau destul de reticente în a face pe mortul sau a se lăsa azvârlite în aer, după cum



cerea scenariul. Astfel că au trebuit să le fie capturate mișcările pentru animații și introduse în Massive, unde o parte din personaje fuseseră adaptate pentru lupta călare. Astfel se face că deși în Return of the King mor caii pe capete, nici o cabalină reală nu a fost rănită în timpul filmărilor.

Alte două momente în care folosirea efectelor speciale iese semnificativ în evidență sunt întâlnirea lui Sam și Frodo cu păianjenul gigant Shelob și momentul în care Armata Morților vine în ajutorul lui Aragorn.

Shelob este un monstru cu vechime, fiind creat într-o formă preliminară încă din 1998, după un concept bazat pe un tip de păianjen urât de Peter Jackson în copilărie - păianjenul-de-gaură (Tunnel Spider). Cele mai multe schimbări au survenit în zona feței, în sensul că Jackson nu dorea ca Shelob să aibă trăsături faciale distincte, în cele din urmă ajungându-se la un compromis, cu o figură semiparalizată, fără emoții. Animația a fost creată ca pentru un păianjen obișnuit, partea umanoidă a lui Shelob fiind irelevantă din acest punct de vedere.

Specialiștii în efecte speciale nu au fost singurii care au depus eforturi semnificative pentru această scenă. Interpretul lui Sam, actorul Sean Astin, a fost și el pus la încercare atunci când a trebuit să se lupte cu un monstru care nu există în realitate. Una din principalele probleme în acest gen de scene este pierderea focusului de pe inamic, actorul ajungând să privească într-o direcție greșită, ruinând veridicitatea confruntării. Pentru a-l ajuta pe Sam și a coordona scena, producătorii s-au folosit de un asistent cu o minge de tenis, pe care Sean Astin trebuia să își ațintască privirea și care totodată era folosită ca marker de sincronizare pentru capul lui Shelob. Aceasta era uneori reprezentată și printr-o machetă de cauciuc manevrată de un actor îmbrăcat în costum albastru care era eliminat la postprocesare.

Lord of the Rings nu a însemnat doar efecte digitale, studiourile Weta având și o ramură dedicată mecanicii, machiajului și produselor prostetice, Weta Workshop. Aceștia au creat aproape 50.000 de mâști și proteze din latex, silicon și spumă poliuretanică pentru creaturile din film, plus 68 de miniaturi reprezentând castele, fortărețe și alte clădiri importante.

Dar ca dotări IT, Weta Digital depășește cu ușurință Weta Workshop. Pe măsură ce pelicula

filmată vine la Weta Digital, este scanată în sistemul de calculare cu două scannere de film Imagica. Acestea pot scana imagini la 3.3 megapixeli și 64 de miliarde de culori. Viteza este de aproape 4.5 cadre pe secundă.

Datele scanate sunt trimise la o "fermă" de stocare printr-o legătură Ethernet de 4 Gigabiți. Doar din filmul scanat, Weta a ajuns la 1 Petabyte de date (1 Petabyte este egal cu 1.024 Terabytes, 2 la puterea 50 biți). Ansamblul de calculatoare este impresionant prin varietate: 125 de sisteme SGI Octane, 220 sisteme Linux, 35 de sisteme NT și 15 sisteme Macintosh.

Acestea sunt separate de ferma de randare care funcționează 24 de ore din 24 pentru a randa toate cele aproape 2000 de secvențe FX necesare pentru Return of the King. Ea constă în 192 de procesoare Dual Pentium III la 1GHz și 448 de procesoare Dual Pentium IV la 2.2GHz. Un total de 1280 de procesoare care rulează la aproape 2.355GHz. Să tot randezi cu așa dotări, nu?

Pentru Return of the King, bătăliile masive puneau la încercare arhitectura Intel pe 32 biți, astfel că Weta Digital își declarase intenția de a le înlocui cu unele pe 64 biți. Nu știm încă dacă acest lucru s-a întâmplat.



Dar nevoia de performanțe maxime este stringentă: doar Gollum singur are peste 20 Gb de texturi. Printre acestea se numără și normal maps, care sunt cele care asigură micile detalii reprezentative. Asta, pentru că majoritatea personajelor sunt sculptate de specialiștii de la Weta Workshop și apoi sunt digitizate cu un scanner 3D de mână, dezvoltat special de o firmă din Noua Zeelandă. Meșă rezultată ar fi mult prea detaliată și greu de stocat, astfel că modelul este transformat în curbe NURBS, iar detaliile sunt salvate ca normal maps. Această procedură a fost aplicată pentru toate creaturile generate pe calculator, chiar și pentru infamul Nazgul sau pentru fața Regelui Morților din RotK, care apoi a fost corelată cu animațiile faciale ale unui actor cu machiaj. Tranziții între diverse layere de texturi făceau ca fața acestuia să pară că se erodează și se dizolvă, pe măsură ce vorbea.

Adrian Dorobăț

# Xplorer Xtrem

MEDIA ONLINE

GHIDUL tău offline  
PENTRU OPTIMIZAREA  
NAVIGĂRII online

## AUDIO

<http://www.vh1.com>



Fratele mai mic al MTV, VH1, oferă prin intermediul site-ului său una dintre cele mai bogate surse și baze de date online din lumea muzicii. Sunt prezente la loc de cinste cele mai noi știri și bârfe despre viața (profesională și intimă) artiștilor, albumele și single-urile noi, biografiile și discografiile formațiilor și cântăreților preferați, datele concertelor și turneelor, interviuri etc. Pentru cei care doresc să cumpere muzică online, site-ul oferă spre ascultare un scurt fragment al melodiei dorite.

## VIDEO

<http://www.ufos-alien.com/cosmicvideos.html>



Există sau nu există! Aceasta e-ntrebarea. Teoriile vieții extraterestre și ale "farfuriilor zburătoare" sunt poate cele mai controversate subiecte ale ultimei jumătăți de secol. Așteptând cuminti la rând să fim răpiți de omuleții verzi, am naufragiat pe un site care pretinde că deține dovezi video despre existența extraterestrilor. Filmulețele de pe acest site vor încerca să vă convingă că pe Lună a fost detectată de curând o activitate suspectă sau că în 1924 a fost primit un semn de pe Marte.



Știri

<http://www.wired.com>

Dacă vă plac știrile amuzante pe care le auziți din când în când la radio despre oameni și întâmplări ciudate sau cele pe care le citiți în anumite ziare despre legi care de care mai aberante, atunci Wired News este locația online care vă va ține la curent cu cele mai noi știri trăsnite. De aici veți afla, de exemplu, că în Statele Unite s-a înființat o ramură agricolă numită "agroterrorism" care se ocupă cu protejarea vacilor de amenințarea terorismului.



Software

<http://www.pcshowandtell.com>

PC Show and Tell este locul în care nelămuririle pe care le aveți legate de diverse operațiuni pe care nu știți cum să le realizați în anumite programe își pot găsi răspunsul. Conține peste 40.000 de răspunsuri din peste 100 de programe, de la cele mai populare până la cele mai puțin cunoscute (de exemplu, numai pentru Winamp există 62 de răspunsuri). Pentru utilizatorii plătitori, răspunsurile pot îmbrăca forma multimedia, imaginea și sunetul ajutând la înțelegerea mai ușoară.



Hardware

<http://www.motherboards.org>

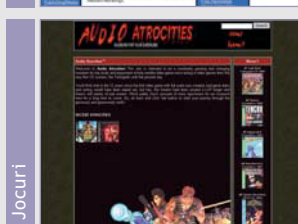
Dacă doriți să aflați care sunt caracteristicile unei anumite plăci de bază pe care vreți s-o cumpărați sau vreți pur și simplu să vă documentați în legătură cu plăcile de bază în general, acest site vă va fi de un real folos. Motherboards.org conține articole despre majoritatea plăcilor de bază existente pe piață, punând la dispoziția celor interesați suficiente date despre caracteristicile și performanțele acestora. Site-ul include și diverse ghiduri pentru instalare, configurare, creșterea a performanțelor etc.



Internet

<http://www.nua.ie/surveys>

Acest site pune la dispoziția vizitatorilor numeroase statistici și studii despre tot ceea ce înseamnă Internet. Obiectul acestor studii îl face modul de acces la Internet, cu programele și infrastructura necesară, incluzând aici browsere, clienți de mail, motoare de căutare, programe de securitate etc. Gruparea statisticilor se face pe criterii demografice, pe grupe de vârste sau pe sectoare de activitate. Tot pe acest site sunt publicate articole care tratează diverse aspecte ale accesului la Internet.



Jocuri

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

"Un muzeu pentru delectarea și studierea celor mai înfricoșătoare voci din jocurile video" este descrierea pe care o fac chiar autorii acestui site. Pentru a vă convinge, nu aveți de făcut decât să descărcați replicile respective în format mp3 și să le ascultați. Totuși, teama pe care aceste replici ar trebui să o inspire ar putea fi la fel de ușor înlocuită cu amuzamentul pe care îl creează.

## Inițiativa lunii

<http://www.idieta.ro>

Dacă mesele de sărbători au lăsat urme asupra fizicului dumneavoastră, atunci poate ar trebui să luați în considerare vizitarea unui site ca [www.idieta.ro](http://www.idieta.ro). Aici veți găsi sfaturi medicale, strategii de slăbit și rețete culinare care să nu dăuneze sănătății. Dacă ați ajuns la concluzia că trebuie să deveniți vegetarian, măcar pentru o perioadă, puteți citi cu încredere articolele pe această temă.



## Navigare la întâmplare

<http://www.dreammoods.com>

Tot ce vreți să știți despre vise. Ați avut un vis ciudat și vreți să aflați care este interpretarea lui? Acest site vă va lămuri pe deplin (asta dacă credeți în veridicitatea acestor interpretări). Prin urmare, dacă veți visa câini turbați aveți grijă că s-ar putea să fiți criticat, iar dacă visați persoane decedate înseamnă că sunteți influențat în mod negativ de anturaj sau că veți suferi o importantă pierdere materială. Tot din acest site veți afla că interpretarea viselor s-a făcut pentru prima oară acum 6.000 de ani.



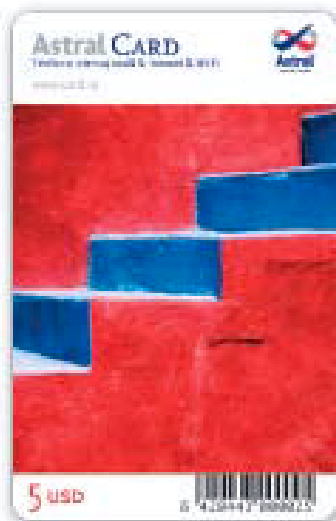
# Sun-o. Sau dă-i un mail. Sau amândouă.



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

## Astral CARD

Telefonie & Internet & Wi-Fi




### *Cu Astral Card ai telefonie si internet.*

Prietenii tai sunt departe. Te uiti la poze si parca nici nu-ti vine sa crezi ca ei sunt acolo si tu aici. Poate nici nu-ti dai seama cat de usor va puteti intalni. Prin telefonie internationala cu tarife incepand de la 10 centi pe minut. Sau pe chat, pe mail, pe messenger, printr-o legatura dial-up la internet. Sau prin VPN, de oriunde ai fi, la viteze broadband printr-o legatura radio Wi-Fi.

Îți vine sa crezi ca le poti face pe toate cu un mic card de plastic Astral Card?

*Activeaza-ti cardul Astral pana la 15 ianuarie 2004 si vei primi un bonus de pana la 4 dolari (detalii la [www.card.ro](http://www.card.ro)). Si suna-ti prietenii sa va intalniti pe internet.*

 **Astral**  
Creat să evolueze

# jocuri

094	<b>Ultima oră</b> Ultimele știri din lumea jocurilor
096	<b>Un an plin de jocuri</b> Cele mai așteptate 50 de titluri din 2004
104	<b>Armed &amp; Dangerous</b> Acțiune și umor de la Monty Python-ii industriei jocurilor
106	<b>Star Wars: Knights of the Old Republic</b> Joc Star Wars de la maeștrii genului RPG
108	<b>Deus Ex 2: Invisible War</b> O continuare sabotată de dezvoltarea pentru Xbox
110	<b>Beyond Good and Evil</b> O nouă apariție în galeria celor mai memorabile personaje feminine
112	<b>Broken Sword 3: The Sleeping Dragon</b> Noua generație a jocurilor de aventură
114	<b>Silent Storm</b> Un titlu care marchează renașterea jocurilor de acțiune pe ture
116	<b>Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark</b> Mai mare, mai frumos, mai epic, mai interesant. Succes pe toate planurile.
118	<b>Warlords IV: Heroes of Etheria</b> Genul TBS nu își revine din suferință
119	<b>World Championship Snooker 2003</b> Un nou capitol în istoria jocului cu bile
120	<b>EyeToy: Groove</b> O mini-discotecă pentru acasă
121	<b>Cuvântul cititorilor</b>



Bogdan Bridinel

## ROCKSTAR SUB ASEDIU

Aparent victima unei campanii de denigrare, compania scoțiană este mai prosperă ca oricând.

Avocații și specialiștii în marketing nu sunt tocmai cei mai iubiți oameni de pe Pământ, dar asta nu îi face mai puțin indispensabili companiilor care doresc să aibă succes, indiferent de domeniul în care activează ele. Ascensiunea avută de Rockstar, de exemplu, are ca fundație calitatea titlurilor sale, dar nu ar fi fost nici de departe atât de spectaculoasă dacă nu ar fi fost susținută de o campanie de marketing foarte bine pusă la punct și pe undeva machiavelică, ale cărei unelte neștiutoare sunt tocmai dușmanii declarați ai jocurilor firmei.

În ultimele luni, atât Rockstar, cât și compania mamă Take Two, au fost supuse unui tir continuu de atacuri din toate direcțiile și de toate tipurile imaginabile. Procesul intentat de adolescenții ucigași din Florida, care spun că Grand Theft Auto 3 i-a inspirat (și le-a pus armele în mâini), nici nu s-a încheiat încă și iată că i s-au mai alăturat câteva, reușind să facă din Rockstar cel mai dat în judecată producător de jocuri de pe planetă.

Tonul a fost dat de comunitatea haitiană din Statele Unite, scandalizată de apariția expresiei "kill all haitians" în Vice City. Scoase din context, aceste cuvinte fac să pară că jocul promovează rasismul, deși, după cum oricine ar putea afla jucându-l, aceasta este una dintre puținele atitudini negative care nu apar deloc în Vice City. După ce a ieșit la rampă și primarul New York-ului, Michel Bloomberg, Take Two a anunțat o soluție de compromis, promițând să elimine expresia buclucașă din copiile ce vor fi fabricate în viitor. Protestatarii vor însă și ca cele existente în acest moment să fie retrase de pe piață, ceea ce face procesul inevitabil. A urmat Mark Gallagher, un individ care susține că el este responsabil pentru conceptul seriei Grand Theft Auto și l-a împărțit celor de la Rockstar (în 1993, pe vremea când compania se numea DMA Design) în timpul unui

interviu în urma căruia nu a fost angajat. Zece ani mai târziu însă, și-a amintit subit întâmplarea și își cere drepturile, deși nu are prea mulți sorți de izbândă.

Dacă însă vă imaginați că, după atâtea probleme, Rockstar a decis să adopte o direcție mai cuminte, vă așteaptă o surpriză. La scurt timp după ce și-au pus sigla pe ultra-violentul (dar neinteresantul) State of Emergency, produs în realitate de VIS Entertainment, scoțienii au lansat (deocamdată doar pe PlayStation 2) Manhunt, un joc ce face seria GTA să pară un desen animat inofensiv (așa cum în realitate și este). În Manhunt, personajul principal este un criminal vânat în timpul unui spectacol televizat în direct. Acesta îl va menține în viață doar atâta timp cât reușește să își ucidă următorii în moduri atât de sângeroase, încât să păstreze audiența la o cotă ridicată. Puțin prea greu de înghițit pentru mulți, și nu la fel de jucabil ca GTA3, Manhunt s-a vândut sub așteptări, însă, paradoxal, singurul motiv pentru care el nu a eșuat este tocmai publicitatea gratuită pe care atacatorii săi i-o fac. Dacă nu ar fi fost interzis în Noua Zeelandă și criticat cu asprime de o mulțime de politicieni, Manhunt ar fi fost un ilustru necunoscut cu note de 7 în revistele de specialitate și cu nici un viitor. Așa însă, el este pe paginile ziarelor de pe mapamond, fără ca Rockstar să plătească altceva decât salariul veșnic ocupaților săi avocați, și se vinde în cantități care pun la respect până și posesorii de licențe foarte mediatizate, ca Enter the Matrix.

Bineînțeles, există și un aspect negativ, anume imaginea proastă pe care Rockstar o creează despre jocuri în general, imagine care, pe termen lung, poate cauza cel puțin o sporire a numărului de restricții la care sunt supuse acestea.

# ULTIMA ORA

## ULTIMELE STIRI DIN LUMEA JOCURILOR

### ADIO BLACK ISLE

## Încă un producător **legendar** dispare

Ce se întâmplă în mințile conducătorilor Interplay este un mister care ar merita investigat în detaliu, dar, dat fiind că, începând cu sfârșitul anului 2003, această companie nu mai are în portofoliu nici un proiect care ne-ar putea interesa, nu credem că vom încerca vreodată să investigăm această latură întunecată a industriei jocurilor. Interplay are onoarea foarte discutabilă de a fi motivul numărul unu pentru care se spune (în mod eronat, zău!) că jocurile bune nu se vând.

O simplă privire pe lista de realizări ale acestei companii este suficientă pentru a ne îngrozi. Giants: Citizen Kabuto, Messiah, Planescape Torment, Freespace 2, Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, chiar și Starfleet Command sunt toate în topul celor mai bune jocuri pe care nu le-a cumpărat nimeni niciodată și sunt toate publicate de Interplay.

Alte dovezi ale lipsei de viziune continuă să ne apară în față la fiecare pas pe care îl facem

prin istoria zburciunată a firmei. Vânzarea Shiny cu doar un an înainte de lansarea Enter the Matrix. Pierderea licenței AD&D, care a avut drept consecință anularea mai multor jocuri aflate în diverse stadii de dezvoltare. Îngroparea seriei Freespace. Expedierea lui Galleon (jocul produs de creatorul original al seriei Tomb Raider) în direcția SCI. Pierderea contractelor de distribuție cu Bioware, Planet Moon, Volition.

Și acum, desființarea legendarului studio de producție Black Isle, care coincide cu anularea unuia dintre cele mai promițătoare jocuri aflate în producție în momentul respectiv. Este vorba despre Fallout 3, continuarea uneia dintre cele mai apreciate serii de RPG-uri, așteptată cu sufletul la gură de cea mai loială comunitate de fani care poate fi întâlnită pe Internet.

Am putea vorbi la nesfârșit despre cât de bine fusese jocul transpus în 3D, despre cât de interesante sunt părțile din poveste care au fost aflate, sau cât de mult ne-am fi dorit să testăm



opțiunea de multiplayer care urma să fie inclusă. Dar nu are nici un rost, pentru că Fallout 3 nu va vedea lumina zilei niciodată, iar Interplay va ajunge, în nu mai mult de câțiva ani, alături de 3DO, în panteonul celor care au avut lumea în mână și nu au știut ce să facă cu ea.

### Mafia 2 și Civilization IV, confirmate

## Anunțuri interesante

Deși începutul anului va fi destul de sărac în apariții, așa cum este de obicei, asta nu înseamnă că viitorul nu este plin de promisiuni interesante. Printre acestea se află două continuări care au fost puse destul de mult timp la îndoială, dar la care s-a început acum lucrul.

Nici despre Mafia 2 și nici despre Civilization IV, căci despre ele este vorba, nu se știe mare lucru deocamdată, aparent pentru că nu se află într-un stadiu prea avansat, dar ne bucurăm pentru amândouă. Interesant este că Civilization IV vine ca rezultat direct al succesului surprinzător chiar și pentru producători pe care l-a avut expansion pack-ul pentru Civilization III, Conquests, care a dovedit că există interes și pentru altceva decât FPS-uri. O altă

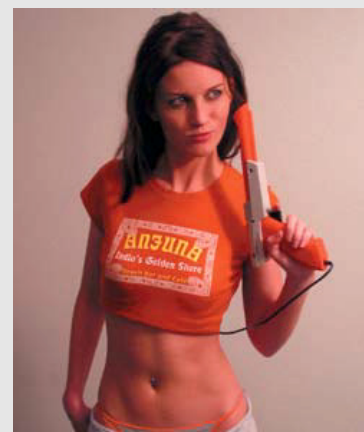
șperanță de viitor este Fable, jocul la care Peter Molyneux a început lucrul cu intenția declarată de a face cel mai bun joc al tuturor timpurilor, dar pe care Microsoft l-a convins să îl facă exclusiv pentru XBOX. Se pare însă că, în cele din urmă, Fable va avea o soartă asemănătoare cu cea a lui Halo, anume va ajunge și pe PC după un an sau doi în care nu va fi disponibil decât pe consola celor de la Microsoft. Ce-i drept, asta înseamnă că îl putem aștepta cândva prin 2006, așa că nu este cazul să ne ținem respirația până apare.

Iar despre Duke Nukem Forever și CounterStrike: Condition Zero, ce să mai spunem, primul a fost amânat până în 2005, iar cel de-al doilea, conform unor surse neoficiale, până în martie 2004.

### UN CONCURS SURPRINZĂTOR

## Cei mai **sexy** jucători

Chiar dacă jocurile au încetat de mult să reprezinte o nișă neglijabilă din industria divertismentului, trebuie să recunoaștem că la asta nu ne-am fi așteptat. Gamer.tv, un post de televiziune dedicat jocurilor, a venit cu ideea unui concurs la care să participe pasionați de jocuri, fără ca victoria să fie condiționată de abilitățile lor, ci doar de farmec. Adică un concurs de frumusețe pentru oameni care își petrec cel puțin câteva ore pe zi nemișcați, în fața unui calculator sau a unei console. Evident, ne așteptam ca rezultatele să fie mai curând de natură comică, dar realitatea ne-a contrazis. Creatura din imagine (Ashley Jenkins, câștigătoare a concursului din Statele Unite, desfășurat în paralel cu cel britanic) a trecut cu brio probele de cultură generală, în care s-au pus întrebări de genul "de unde vine numele SEGA" sau "ce personaj de joc are replica Zug-Zug" și și-a dovedit măiestria la beat'em'up-ul Soul Calibur 2. Mai multe despre acest concurs puteți afla de la adresa [www.sexiestgamer.com](http://www.sexiestgamer.com).





# UN AN PLIN DE JOCURI

## CELE MAI AȘTEPTATE

### 50 DE TITLURI DIN 2004

**LANSĂRILE DE JOCURI DE SĂRBĂTORI, DAR ȘI DE** pe parcursul anului dezvăluie un adevăr trist pentru posesorii de PC-uri. Ca platformă, computerele personale devin o nișă pentru care dezvoltatorii creează din ce în ce mai puțin în mod direct. Ca număr de lansări, dar și ca volum de vânzări, jocurile de consolă sunt semnificativ mai multe (chiar și privesc pe consolele individuale) și PC-ul este luat în considerare ca alternativă, nu ca țintă directă.

Este adevărat că PC-ul rămâne în continuare cea mai performantă și mai flexibilă platformă, dar este și cea mai dificilă din punctul de vedere al dezvoltatorilor, pentru că nu există un PC standard, ci o multitudine de configurații. De asemenea, din punctul de vedere al multiplayer-ului, PC-ul conduce încă, dar lucrurile se schimbă destul de repede.

Având în vedere că spre sfârșitul anului 2005 se prefigurează apariția PlayStation 3 și Xbox 2, ca să nu mai vorbim de ce surprize ne pregătesc cei de la Nintendo, se pare că 2004 va fi ultimul an de supremație a PC-ului, chiar așa șchioapă cum este ea în momentul de față.

De aceea, am decis să ne folosim de oportunitatea acestui număr jubiliar pentru a

sumariza cele mai așteptate 50 de titluri de anul acesta, din punctul nostru de vedere. Am evitat crearea unei ierarhii precise pentru că, în fond, gusturile sunt subiective și jocurile fac parte din genuri atât de diferite (chiar dacă le combină uneori). Dar, pentru că și simpla așezare în pagină vă poate sugera care sunt preferințele noastre, am decis să le așezăm pur și simplu alfabetic. La unele dintre ele veți vedea că nu există o dată de apariție anunțată, dar putem spune cu certitudine că ele vor apărea în cursul anului viitor.

Înainte de a începe, aș vrea să aruncăm totuși o privire retrospectivă asupra anului ce tocmai s-a încheiat. Pe forumul revistei noastre am înființat o rubrică în care cititorii înregistrați puteau vota jocurile anului, ajutându-ne să vedem cum au fost percepute jocurile din 2003 în rândul publicului. Nu se poate spune că rezultatele ne-au surprins. Oricum, nu am putut lua în calcul decât jocurile care au apărut până la sfârșitul lunii octombrie, pentru că pe acestea a avut toată lumea timp să le joace și să le aprecieze la adevărata lor valoare. În plus, unele categorii au trebuit să fie comasate pentru a nu avea secțiuni cu un singur joc sau nici unul.

La categoria Aventura/RPG, Gothic 2 câștigă detașat (68%), în lipsa concurentului Star Wars: Knights of the Old Republic, iar pe locul secund, la o diferență considerabilă (11%), se plasează Silent Hill 2. Max Payne 2 cucerește locul întâi la categoria acțiune cu 42% din voturi, pe locul doi sosind cu viteză Grand Theft Auto 3: Vice City (28%). Halo: Combat Evolved reușește să adune doar 9% din voturi.

La categoria racing se simte lipsa Need for Speed: Underground, Colin McRae Rally 3 ieșind pe primul loc (29%), urmat la mică distanță de MotoGP 2 (22%).

Strategia are un câștigător clar în Command&Conquer Generals (41%), cu Homeworld 2 (20%) pe locul secund și cu Commandos 3: Destination Berlin pe un umil loc trei (14%).

Cel mai bun add-on a fost declarat Warcraft III: Frozen Throne (55%), Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide urmându-l de la distanță pe un loc doi binemeritat (18%).

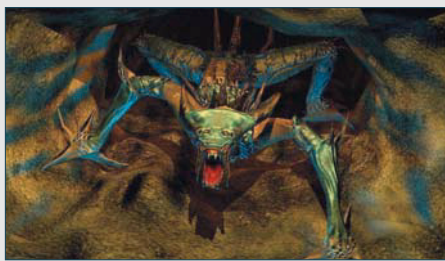
Acestea fiind spuse, să pornim cu speranța că anul ce începe ne va pregăti mai multe surprize plăcute decât cel ce tocmai s-a încheiat.



## ABDUCTED

Gen de joc: **Survival Horror**  
 Producător: **Contraband Entertainment**  
 Apariție: **2004**

Principalul atu al acestui joc este grafica ce folosește tehnologii de ultimă generație, dar punctează și la capitolul poveste, punându-vă în rolul unui personaj răpit de extraterestri, care trebuie să evadeze dintr-o uriașă grădină zoologică în care este doar un exponat, în momentul în care nava extraterestră care îl găzduiește are un accident.



## ADVENT RISING

Gen de joc: **Action Adventure**  
 Producător: **GlyphX Games**  
 Apariție: **23 martie 2004**  
 Beneficiind de mâna de maestru a lui Orson Scott Card, povestea din Advent Rising nu poate da greș. Rămâne de văzut doar dacă acțiunea și mecanica jocului vor fi și ele la înălțime, pentru ca jocul să fie un succes. Gideon Wyeth este eroul care va salva întreaga galaxie într-o avalanșă de acțiune cinematică ce va combina lupte corp la corp, shooting și curse nebunești cu vehicule SF.



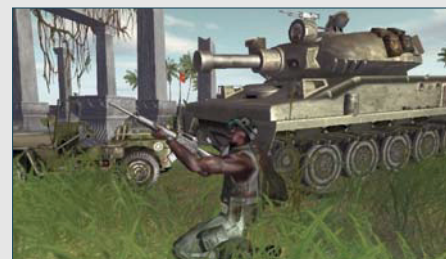
## BATTLEFIELD VIETNAM

Gen de joc: **Shooter**  
 Producător: **Digital Illusions**  
 Apariție: **27 ianuarie 2004**  
 Digital Illusions se bazează pe rețeta de succes a Battlefield 1942, jocul lor multiplayer only care a avut un succes remarcabil, dar mută acțiunea într-o perioadă mai apropiată de zilele noastre, dând posibilitatea jucătorilor să lupte de partea armatei americane sau a celei nord-vietnameze (NVA). Armele și vehiculele sunt mai moderne, și veți avea ocazia să întâlniți elicoptere Huey și Chinook, avioane Phantom și MiG 21, precum și tancuri Sheridan sau T-54.

Pasagerii vehiculelor vor putea să tragă din mers, iar elicopterele Chinook vor putea să ridice camioane și jeep-uri cu tot cu pasageri în aer. Clasa "inginer" de la vietnamezi va putea să creeze capcane letale. Totul, în spiritul imersiunii în perioada respectivă, mai ales armele, dintre care merită menționate M16, M60 și AK-47.

O gamă de scenarii dramatice ce ne duc cu gândul la filme celebre va fi inclusă în joc: un asalt cu un escadron de elicoptere Huey asupra unui sat în care sunt ascunși inamici, pilotarea unui avion Phantom F4 și scăderea în napalm a unei fortărețe de pe plajă, ambuscade asupra inamicului din jungla deasă, transportarea unui tanc cu elicopterul în spatele liniilor inamice, navigarea cu o barcă PT prin canalele mlăștinoase din junglă și așa mai departe.

Deși concurența este acerbă, faptul că acest joc apare la începutul anului face ca oricum el să aibă un avans în fața altor titluri dedicate jocului multiplayer.



## BATTLE MAGES

Gen de joc: **Strategie**  
 Producător: **Targem**  
 Apariție: **2004**

Rușii de la Targem ne pregătesc un joc care amestecă elementele RPG și cele RTS într-un mod plăcut ce ne aduce aminte de Myth și Rage of Mages. Din fericire, nu se pune accentul pe micromanagement, iar grafica 3D spectaculoasă va portretiza feeric confruntările. Posibilitatea de a alege între calea sabiei și cea a magiei este interesantă, chiar dacă nu tocmai originală.



## BLOW OUT: MILITARY FIGHTING UNIT

Gen de joc: **Acțiune**  
 Producător: **Terminal Reality**  
 Apariție: **27 ianuarie 2004**  
 Urmând standardele unor jocuri ca Abuse și Duke Nukem: Manhattan Project, Blow Out este un joc în care acțiunea furibundă este singurul lucru care contează. Limitarea mișcării personajului în planul 2D este compensată de faptul că puteți trage liber la 360 de grade împrejur. Puteți supraviețui asaltului unor creaturi extraterestre într-o navă imensă, părăsită în spațiu? Rămâne de văzut.



## BLACK&amp;WHITE 2

Gen de joc: **Strategie**  
 Producător: **Lionhead Studios**  
 Apariție: **2004**

Alegerea între bine și rău va fi mai dificilă ca niciodată anul acesta, dacă veți dori să intrați din nou în rolul de zeu. Lucrurile s-au schimbat în Eden și triburile sunt mai dezvoltate tehnologic și au descoperit monoteismul. Creatura pe care v-o alegeți pentru a vă reprezenta în lumea jocului poate învăța strategii, câștigă noi abilități și poate conduce armatele în luptă.

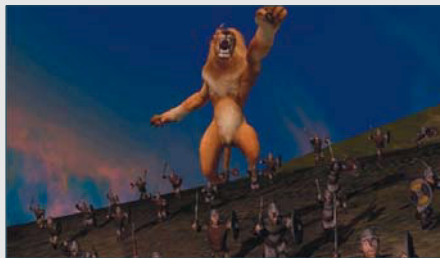
Fiecare acțiune (sau inacțiune) a jucătorului are un efect mai mare sau mai mic, ce va fi vizibil în aspectul clădirilor, unităților, precum și al florei și faunei de pe teritoriul pe care îl controlează. Noi minuni spectaculoase și efecte meteorologice (ploaie, zăpadă, ceață) vor înfrumuseța acțiunea, având impact și asupra mecanicii jocului.

Veți putea controla cinci triburi (Azteci, Greci, Egipteni, Japonezi și Vikingi) și cu ajutorul lor veți dezvolta tehnologii ca mașinăriile de asediu sau

ziduri ramforsate pe care apoi le veți putea împodobi cu ce desene doriți.

Vor exista în continuare structuri bazate pe aliniament, cum ar fi fântânile și grădinile înverzite pentru Bine și spânzuratorile și ghilotinele pentru cei care joacă de partea Răului, dar veți avea și clădiri noi, cum ar fi arsenalul sau portul.

În plus, veți mai avea la dispoziție și alte instrumente cu care să dresați creatura: bețe, bice, pene sau unele pe care le creează chiar ea.



## BREED

Gen de joc: **Acțiune**  
 Producător: **Brat Designs**  
 Apariție: **17 februarie 2004**

Deși ar fi trebuit să apară de anul trecut, Breed a fost întârziat pentru anul acesta. Cu toate că demo-ul nu s-a ridicat la înălțimea așteptărilor, jocul are potențial, intrând în competiție directă cu jocuri gen Battlefield Vietnam. Spre deosebire de acesta, Breed are și o campanie single player bine pusă la punct, care se desfășoară pe hărți vaste, controlarea NPC-urilor din subordine fiind importantă pentru succes.



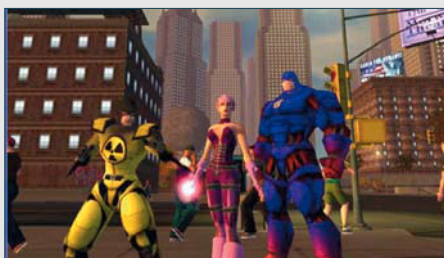
## CITY OF HEROES

Gen de joc: **MMORPG**

Producător: **Cryptic Studios**

Apariție: **14 martie 2004**

City of Heroes iese în evidență prin tematica sa centrată pe conceptul de supereroi. Jucătorii își vor putea alege dintre sute de puteri și abilități supraomenești și vor putea să folosească pentru personalizare costume care să îi individualizeze. Luptând împotriva răului și aliindu-se în grupuri, jucătorii vor încerca să câștige supremația într-un oraș în care concurența este acerbă.



## COLIN McRAE '04

Gen de joc: **Raliu**

Producător: **Codemasters**

Apariție: **26 martie 2004**

Considerat unul dintre jocurile de curse cu cel mai bun driving system, Colin McRae împinge standardele mai departe în versiunea '04, eliminând driving-aid-ul care făcea ca mașina să se miște în jurul unui pivot central. Renunțarea la stabilizatori face mișcarea mașinii mai realistă, iar prin simularea a peste 30 de suprafețe reale și 19 tipuri de cauciucuri, Colin McRae '04 va oferi cea mai bună experiență de raliu posibilă.



## CRASHDAY

Gen de joc: **Raliu**

Producător: **Moonlight Studios**

Apariție: **2004**

Combinăția de mașini ultimul răcnet și un damage model care vă permite să le faceți tândări poate asigura succesul jocului de curse de la Moonlight Studios. Grafica este aproape fotorealistică, asemănătoare cu cea din Gran Turismo 3, standardul în materie, chiar dacă a apărut doar pe PlayStation 2. În plus, puteți face niște cascadorii incredibile, datorită fizicii excelente a coliziunilor.



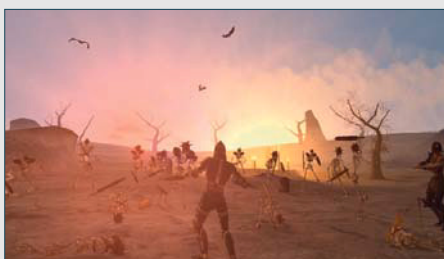
## DARK&LIGHT

Gen de joc: **MMORPG**

Producător: **NP Cube**

Apariție: **2004**

Un titlu care își propune să fie cel mai mare MMORPG pe care l-ați văzut vreodată nu trebuie ratat anul acesta. Cel puțin pe noi ne-a făcut să credem în visul fantastic al unei lumi în care mii de jucători pot interacționa și juca efectiv pe același tărâm, putând să fie orice își doresc și chiar să aibă animale de companie. Așteptați-vă la echivalentul virtual a 40.000km pătrați, o dată și jumătate cât România.



## DOOM 3

Gen de joc: **Acțiune**

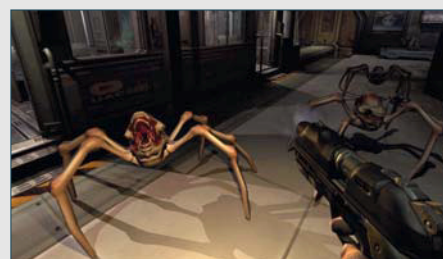
Producător: **iD Software**

Apariție: **4 martie 2004**

Principalul concurent al Half-Life 2 este jocul celor de la iD Software, care are și el tabăra lui de susținători entuziaști. Deși nu beneficiază de zone de exterior ca Half-Life 2, Doom 3 promite să fie în schimb o experiență claustrofobică, tensionantă, mai apropiată de genul survival-horror decât de cel FPS. Atmosfera este susținută de unul dintre cele mai realiste modele de iluminare pe care le vom vedea în viitorul apropiat, care suportă numeroase surse de lumină interactive și volume shadows.

Ca și în cazul Half-Life 2, o variantă a jocului aflată într-un stadiu incipient "a scăpat" pe Internet și a alimentat speranțele fanilor, în același timp acutizând criticile. Dar, cum spun americanii, orice fel de reclamă este reclamă bună, iar controversa din jurul jocului este o reclamă excelentă. Ca și în cazul Half-Life 2. Care ne place mai mult. Am zis.

Una dintre principalele controverse se desfășoară în jurul jocului multiplayer, care a fost limitat la patru jucători. Într-o perioadă în care cuvântul de ordine este "massive" și în care majoritatea titlurilor încearcă să îngrămădească măcar 16 jucători pe același server, dacă nu 32, Doom 3 oferă un modul multiplayer cu doar patru locuri disponibile. Să sperăm că acțiunea va merita. Oricum, deja jocul se prefigurează a fi cea mai violentă și terifiantă experiență virtuală pe care ați întâlnit-o.



## DRIV3R

Gen de joc: **Acțiune/Driving**

Producător: **Reflections Interactive**

Apariție: **19 martie 2004**

Urmând clar exemplul Grand Theft Auto 3, Driv3r ne pregătește o experiență extrem de interesantă. Tanner și partenerul său trebuie să se infiltreze într-o bandă de hoți de mașini și să ajute la capturarea lor. Cu trei orașe la dispoziție și peste 70 de vehicule (inclusiv motociclete, bărci și TIR-uri), Driv3r ar putea depăși Grand Theft Auto 3 din toate punctele de vedere. Mai ales că, din punctul de vedere al modelului de șofare, al fizicii coliziunilor și al AI-ului adversarilor, Driver 2 depășea deja GTA 3. Dar atmosfera, misiunile și stilul jocului celui de la Rockstar i-au asigurat acestuia succesul.

De aceea Reflections Interactive a lucrat deja trei ani la Driv3r, polizând toate aspectele tehnice, iar acum, la final, și-a rezervat timp pentru scriptarea misiunilor out-of-car și a mini-game-urilor. Oricum, peste 70% din timpul jocului va fi petrecut

într-un vehicul, fie el mașină, barcă sau motocicletă. Mașinile sunt chiar de marcă, din capturile de ecran putând fi recunoscute modelele de Lamborghini, Citroen sau Jaguar.

În plus, producătorii au contractat un grup cel puțin interesant de staruri pentru vocile personajelor: Michael Madsen (Reservoir Dogs), Ving Rhames (Pulp Fiction), Mickey Rourke (The Thin Red Line) și Michelle Rodriguez (S.W.A.T.). Cu așa o "distributie", singurul concurent posibil pentru Driv3r ar fi GTA 5, în caz că apare în 2004.



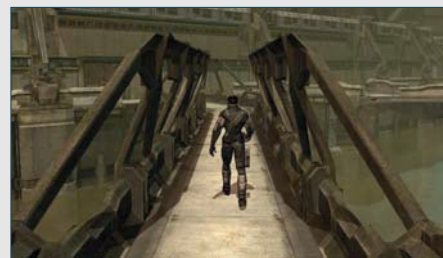
## DUALITY

Gen de joc: **Acțiune/RPG**

Producător: **Trilobite**

Apariție: **2004**

Format într-o bună parte din foștii angajați de la Pyro Studios, studioul Trilobite lucrează la un joc care ar putea fi cea mai mare surpriză a anului 2004. Un amestec de acțiune și RPG într-un viitor în care o corporație totalitară controlează destinele oamenilor, Duality vă permite să jucați cu unul dintre cele trei personaje: un mercenar, un hacker (de sex feminin) și o creatură virtuală (AI).



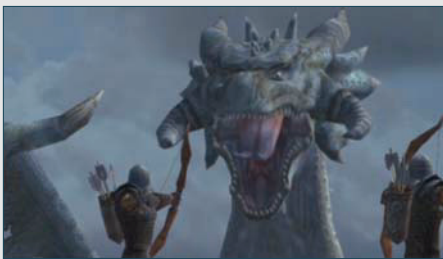
## DUNGEON SIEGE II

Gen de joc: **RPG**

Producător: **Gas Powered Games**

Apariție: **2004**

Dungeon Siege II a avut unul din cele mai impresionante trailere de la E3 anul trecut și, chiar dacă se poate presupune cu destul de multă certitudine că nu erau secvențe in-game (cel puțin nu în totalitate), acest titlu este cel mai promițător RPG de anul acesta. Dungeon Siege 2 ar trebui să fie o aventură de proporții epice, care să combine la fel de bine aspectele single player cu cele multiplayer.



## EVIL GENIUS

Gen de joc: **RTS**

Producător: **Elixir Studios**

Apariție: **2004**

Este primul RTS de la Dungeon Keeper încoace care vă dă cu adevărat șansa de a juca de partea răului. Scopul jocului este să construiți un dispozitiv care să distrugă lumea așa cum o cunoaștem. Pentru a putea realiza acest lucru aveți nevoie de o bază secretă, de oameni de încredere care să poată face față forțelor binelui, precum și de mult umor pentru a vă amuza la abordarea satirică a jocului.



## EVERQUEST 2

Gen de joc: **MMORPG**

Producător: **Verant Interactive**

Apariție: **31 ianuarie 2004**

Continuare a unuia dintre primele MMORPG-uri apărute, care a avut un impact semnificativ asupra industriei jocurilor și a culturii online, Everquest 2 va fi mai mare, mai frumos, mai interesant. Cel puțin așa afirmă producătorii. Merită menționate personalizarea extinsă a avatarurilor, posibilitatea de evoluție nonconfrontațională prin intermediul clasei de negustori, vehiculele și animalele de călărie.



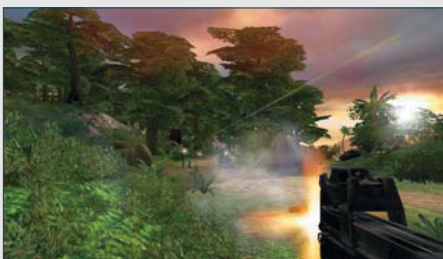
## FAR CRY

Gen de joc: **Acțiune**

Producător: **Crytek Studios**

Apariție: **25 martie 2004**

Luptați într-un paradis tropical împotriva unor creaturi special create pentru lupta de gherilă și a unor mercenari controlați de un AI de elită. Avantajul principal al acestui joc nu este însă conceptul, ci tehnologia pe care este bazat, care permite randarea de spații largi la un nivel de detaliu impresionant, simulează coliziunile și fizica din realitate cu o fidelitate demnă de laudă.



## FULL SPECTRUM WARRIOR

Gen de joc: **Acțiune**

Producător: **Pandemic Studios**

Apariție: **14 ianuarie 2004**

Un joc care a reușit să acumuleze un număr impresionant de premii anul trecut la E3: Best Original Game, Best Simulation, Most Innovative Design, Best of Tactical Category etc. Criticii au fost impresionați și sperăm că acest titlu se va ridica la înălțimea așteptărilor.

Practic, cei de la Pandemic Studios au încercat să recreeze războiul tactic modern mai realist decât în jocurile din seria Tom Clancy, atât de aproape de realitate încât este greu să faciți diferența între războiul virtual și cel real. Asta, pentru că inițial jocul a fost comandat de forțele armate ale Statelor Unite și, într-un program de test, ofițerii de la Fort Benning, SUA, folosesc jocul pentru a se antrena pentru confruntări reale. Să tot faci armata în stilul ăsta.

Jocul este team-based și practic jucătorul controlează două echipe, mecanica de joc constând

mai mult în deciziile pe care le ia în focul acțiunii decât în atacuri gen Rambo împotriva inamicilor. Din fericire, schema de control este foarte simplă și flexibilă, multe dintre acțiuni fiind contextuale sau lăsate în seama AI-ului cu care sunt dotate NPC-urile. Realismul coechipierilor este ajutat mult de faptul că animațiile sunt capturate după cele ale veteranului care este sergent în U.S. Army Rangers.

Data de 14 ianuarie este puțin cam nerealistă pentru versiunea de PC, dar până în vară el va apărea cu certitudine.



## GOthic 2: THE NIGHT OF THE RAVEN

Gen de joc: **RPG**

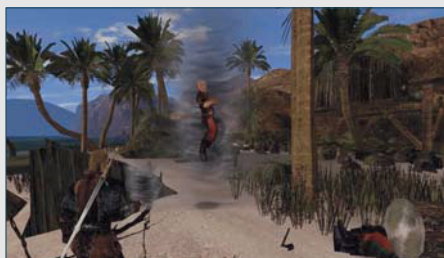
Producător: **Piranha Bytes**

Apariție: **2004**

Gothic 2 a fost unul dintre cele mai bune RPG-uri de anul trecut, iar The Night of the Raven vine cu un concept original pentru un add-on. El nu vine cu o nouă poveste și nici nu are o ușă care vă duce într-o lume cu totul nouă. Ba chiar pentru a-l juca trebuie să luați Gothic 2 de la început, cu personajul la fel de neexperimentat ca atunci când ați început prima oară. Care este farmecul? - vă veți întreba cu siguranță. Ei bine, farmecul este că producătorii au luat un joc excelent, dar care a suferit din cauza unor compromisuri făcute timpului de dezvoltare și l-au transformat în capodopera care ar fi trebuit să fie de la bun început. Noutățile sunt impresionante: noi zone de joc, noi personaje, noi obiecte, noi abilități, noi questuri și moduri noi de a le rezolva pe cele vechi și un nou nivel de dificultate. Puteți alege să vă aliați cu piratilor, Water Mages sau să urmați calea lui Beliar, lordul haosului. Unele dintre aceste

grupuri sunt secrete, astfel că s-ar putea să fiți surprinși când veți afla cine alțiiva mai este membru în afară de voi.

Night of The Raven amplifică experiența Gothic 2, transformându-l într-unul dintre cele mai imersive RPG-uri pe care le veți juca anul acesta. Și nu știm alții cum sunt, dar noi așteptăm cu nerăbdare să ne întoarcem în lumea creată de cei de la Piranha Bytes, pentru că ni s-a părut mai vie și mai plină de aventură decât multe altele, inclusiv cea din Morrowind.



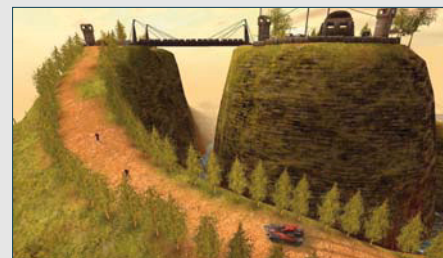
## GROUND CONTROL 2

Gen de joc: **RTS**

Producător: **Massive Entertainment**

Apariție: **2004**

Ground Control 2 se mândrește cu cel mai bun engine 3D din categoria sa, iar capturile de ecran confirmă din plin acest lucru. Mecanica de joc nu este nici ea mai prejos, amestecând luptele tactice cu acțiunea frenetică și permițând jucătorilor să intre oricând într-un joc multiplayer. Un ansamblu de instrumente pentru crearea de MOD-uri vor mări durata de viață a jocului.



## HALF-LIFE 2

Gen de joc: **Acțiune**

Producător: **Valve Software**

Apariție: **27 aprilie 2004**

După întregul scandal cu "furatul" codului sursă, care a aruncat dubii serioase asupra capacității Valve de a termina jocul la timp, în contextul fragil al contractului practic neîndeplinit de bundle cu plăci ATI Radeon 9800 XT, se pare că Half-Life 2 va apărea în cele din urmă în aprilie 2004. Moment pe care îl așteptăm cu toții cu nerăbdare.

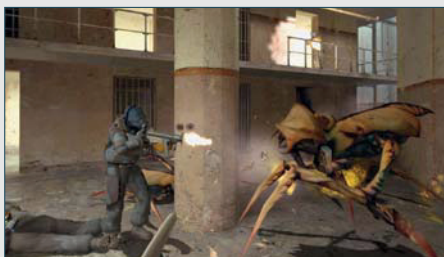
Asta, pentru că Half-Life 2 are potențialul de a se dovedi o experiență extraordinară de joc și pentru că va avea un impact considerabil ca platformă pentru jocuri viitoare.

Tehnic vorbind, Half-Life 2 este mult mai versatil decât Doom 3, pentru că permite crearea de spații deschise vaste și niveluri de interior iluminate excelent. În principiu, Half-Life 2 nu are o atmosferă terifiantă și nici jocuri tensionante de lumini și umbre, dar are iluminare veridică bazată prin simularea hardware a randării HDRI și personaje și medii de joc realiste.

Animații faciale și ochi randați cu raytracing pentru mai mult realism completează partea vizuală.

Half-Life 2 promite mult și pe partea de gameplay, producătorii afirmând că vor redefini standardele în ceea ce privește secvențele interactive scriptate. În plus, fizica excelentă este folosită creativ în capcane, puzzle-uri și implementarea de vehicule.

Introducerea unui personaj feminin (Alyx Vance, fiica unui savant) nu poate decât să îi bucure pe cei cărora le plac jocurile asezionate cu un pic de romantism.



## HITMAN 3: CONTRACTS

Gen de joc: **Acțiune**

Producător: **Eidos**

Apariție: **2004**

Din păcate, în momentul de față nu există detalii despre acest titlu, dar Eidos a confirmat că el este programat în 2004 atât pentru PlayStation, cât și pentru PC. Decizia de a continua seria nu este greu de înțeles dacă luăm în considerare succesul pe care l-au avut cele două jocuri de până acum și faptul că se pregătește și un film pentru marele ecran bazat pe aventurile interactive ale asasinului cu numărul 47.



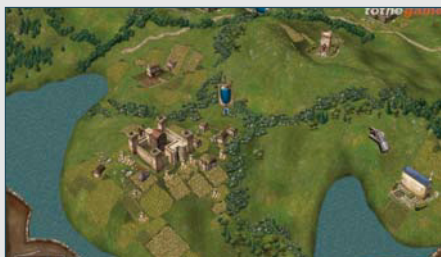
## LORDS OF THE REALM III

Gen de joc: **RTS**

Producător: **Impressions**

Apariție: **2004**

Această continuare a unei serii care ar trebui să fie cunoscută celor care au apreciat jocuri gen Settlers, Cesar sau chiar Civilization vă va da posibilitatea să intrați în rolul unui lord feudal, cu toate responsabilitățile și avantajele care reies din această poziție. Strategia medievală este completă cu construirea de castele, apărarea acestora și asedierea celor aflate în posesia adversarilor.



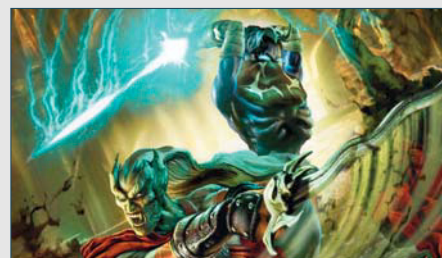
## LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Gen de joc: **Acțiune**

Producător: **Crystal Dynamics**

Apariție: **6 februarie 2004**

Seria Legacy of Kain a avut parte de câteva titluri interesante de-a lungul anilor și a reușit să evite mediocritatea. În acest titlu veți avea ocazia să jucați atât cu Raziel, cât și cu Kain, unul pe jumătate demon, celălalt vampir. Sistemul de luptă promite mai multă fluiditate, iar adăugarea unor puteri telekinetice poate aduce o oarecare varietate mecanicii de joc cu care deja ne-am obișnuit.



## LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH

Gen de joc: **RTS**

Producător: **EA Games**

Apariție: **2004**

Unul din puzderia de jocuri inspirate de trilogia fantastică a lui J.R.R. Tolkien, Battle for Middle Earth iese în evidență prin faptul că este dezvoltat de echipa care a creat C&C Generals, care și-a stabilit drept țintă crearea unui RTS masiv, în care jucătorul poate păstra totuși controlul asupra unităților individuale, totul împachetat în cea mai impresionantă grafică văzută într-un RTS.



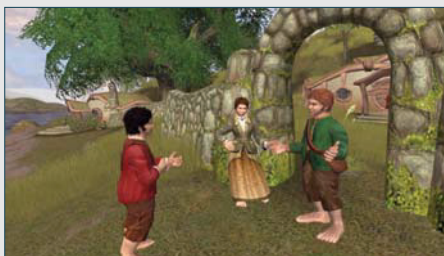
## LOTR: MIDDLE EARTH ONLINE

Gen de joc: **MMORPG**

Producător: **Turbine Entertainment**

Apariție: **2004**

Oamenii, elfii, dwarfii și chiar și hobiții vor colabora în acest MMORPG fantasy pentru a înlătura amenințarea reprezentată de Sauron și Mordor. În afară de jocurile de aventură (eșuate), abordarea MMORPG ni se pare cea mai potrivită cu vastitatea lumii descrise în cărțile și filmele LoTR. Accentul este pus mai mult pe jocul de roluri decât pe luptele propriu-zise, dar asta nu înseamnă că ele vor lipsi.



## MYTHICA

Gen de joc: **MMORPG**

Producător: **Microsoft**

Apariție: **2004**

Microsoft nu a putut să stea pe margine și s-a decis să se avânte în cursa către cel mai de succes MMORPG cu Mythica, un joc în care jucați rolul unui erou căzut la datorie, care ajunge în lumea de dincolo ca un nemuritor ce țintește să ajungă zeu în Valhalla din mitologia nordică.

Alegerea acestui background mitologic este interesantă, pentru că din punctul nostru de vedere legendele nordice sunt sursa pură a tot ce a însemnat mai apoi Tolkien, elfi și orci, hobiți și alte creaturi fantastice. De aceea așteptăm cu nerăbdare să vedem dacă atracția inițială ar putea fi susținută de o mecanică de joc mai interesantă decât în cazul altor titluri.

Una dintre opțiunile cu care se laudă Microsoft este tehnologia Private Realms, care dă posibilitatea jucătorilor de a se avânte în aventuri private în care povestea și mediul de joc

reacționează la acțiunile lor. Interesant la prima vedere, dar părerea noastră este că termenii "Private Realms" și "Massive Multiplayer" se bat oarecum cap în cap. Ori joacă toți pe același server, la un loc, ori joacă fiecare în colțul lui, ca și cum ar fi pe servere diferite?

Mythica va fi împărțit oricum în două "tărâmuri", câte avea și lumea de apoi în viziunea nordicilor. Cine știe, poate că jocul va avea succes, dar, până vom avea ocazia să îl testăm, preferatul nostru incontestabil rămâne World of Warcraft.



## PIRATES!

Gen de joc: **Acțiune/Aventură/RPG**

Producător: **Firaxis**

Apariție: **27 octombrie 2004**

Sid Meyer și Firaxis Games și-au propus să aducă clasicul Pirates! la standardele moderne, cu grafică 3D, sunet surround și numeroase opțiuni noi. Veți avea ocazia să experimentați din nou intrigile, aventura și pericolul unei vieți de pirat în Insulele Caraibe din secolul al XVII-lea. Partea de acțiune și aventură este completată de elemente RPG, abilitățile căpitanului evoluând în timp.



## PORT ROYALE 2

Gen de joc: **Strategie**

Producător: **Ascaron**

Apariție: **2004**

Cel mai bun mod de a descrie Port Royale este ca o combinație între Pirates! și Patrician. Port Royale 2 va construi pe baza succesului înregistrat de primul joc și va oferi mai multă libertate jucătorului, transferând mai multe sarcini AI-ului. Una dintre diferențele principale va fi că Port Royale 2 nu va avea modul multiplayer, pentru că s-a dovedit că sesiunile de joc durau prea mult ca să fie interesante.



## PSYCHOTOXIC

Gen de joc: **Acțiune**

Producător: **Nuclear Vision**

Apariție: **24 februarie 2004**

Este anul 2020 și suntem în New York. Sfârșitul lumii a început și trei din cei patru cavaleri ai apocalipsei au făcut deja tot ce putea fi mai rău omenirii. Intrati în rolul lui Angie Prophet, om, inger și gardian al umanității, care împreună cu partenerul său virtual Max trebuie să lupte împotriva corespondentului său malefic Aaron Crowley și să îl elimine pe cel de-al patrulea cavaler al apocalipsei. Simplu, nu?



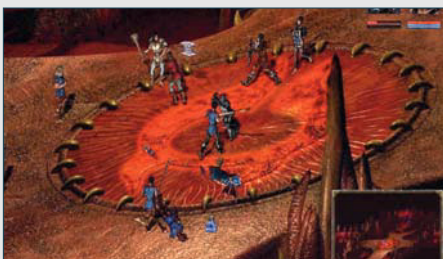
## RIFTRUNNER

Gen de joc: **RPG**

Producător: **Larian Studios**

Apariție: **27 februarie 2004**

Un erou straniu, în care sunt prizoniere două entități complete opuse (un Death Knight și un Paladin), trebuie să evadeze dintr-un univers închis și să găsească demonul care a unit cele două suflete, pentru a-și recâștiga libertatea. Jocul este construit pe mecanica și motorul grafic din Divine Divinity, dar are în centru un mediu de joc în care monștrii, hărțile și obiectele sunt generate aleatoriu.



## ROME: TOTAL WAR

Gen de joc: **Strategie**

Producător: **Creative Assembly**

Apariție: **21 septembrie 2004**

Nu credem că seria Total War mai are nevoie de vreo prezentare, iar Creative Assembly și-a propus să împingă renumele și mai departe, prin implementarea unui engine 3D care poate reda fără probleme armate numeroase și orașe impunătoare. Scopul este ca prin lupte, cuceriri și manipulări să ajungeți împăratul Imperiului Roman. Opt jucători se pot înfrunța în LAN în același context al gintei latine.



## SAM&MAX: FREELANCE POLICE

Gen de joc: **Aventură**

Producător: **Lucas Arts**

Apariție: **23 martie 2004**

Fanilor jocurilor clasice de la Lucas Arts le-a mai rămas o singură speranță anul acesta. Cu Leisure Suit Larry 8 amânat pentru 2005 și Full Throttle 2 șters de pe listă, doar duoul sprintar Sam&Max, o echipă de detectivi formată dintr-un câine plictisit și un iepure sadic, mai poate salva situația pentru aventura clasică cu aspect de desen animat. Genul point&click nu este pe moarte, spun răspicat cei de la Lucas Arts.



## SOLDNER: SECRET WARS

Gen de joc: **Acțiune**

Producător: **Wings Simulations**

Apariție: **2004**

După ce și-a dovedit talentul cu Panzer Elite, Wings Simulations a pornit un nou proiect în care intenționează să ne demonstreze viitorul războiului, care în 2010 nu va mai fi dus pe scară largă, ci între grupuri mici de mercenari specializați. Lumea jocului este simulată după cea reală folosind date colectate din satelit, iar deciziile voastre afectează și ele un sistem politic la fel de capricios ca cel real.



## STALKER: OBLIVION LOST

Gen de joc: **Acțiune**

Producător: **GSC**

Apariție: **25 mai 2004**

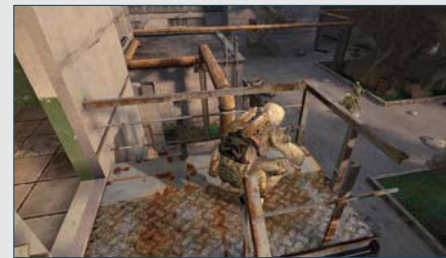
După numeroasele filme de prezentare, Stalker: Oblivion Lost s-a cățărât prin propriile forțe pe unul din primele locuri în topul nostru neoficial și singurul motiv pentru care nu a detronat Half-Life 2 și Doom 3 este că acestea au o istorie cu greutate care să le sprijine renumele.

Creat de o echipă de ucraineni entuziaști și bazat pe romanul "Picnic la marginea drumului" al scriitorilor ruși Arkadi și Boris Strugatski, jocul se va desfășura într-un teritoriu plin de pericole și creaturi bizare, numit pur și simplu "Zona". Acesta este rezultatul unui presupus experiment nuclear la Cernobîl (aici, aproape de noi, relativ) și problema principală este că se extinde, amenințând Rusia și întreaga omenire.

Tehnologia dezvoltată de ruși este impresionantă. Grafica bazată pe motorul X-Ray este de o calitate comparabilă cu cea din Half-Life

2 și permite: simulare fizică realistă (balistică, dinamica fluidelor, coliziuni, explozii) extinsă și la sistemele de particule (zăpadă, ploaie), texturi generate dinamic, iluminare de tip radiosity și aproximativ 100.000 de poligoane on screen la 60 de cadre pe secundă, asta pe hardware mediu.

Interactivitatea cu mediul de joc, modul multiplayer cu aspecte adversative și cooperative și cele opt finaluri diferite pentru campania single player, toate acestea coroborează pentru a ne face o surpriză plăcută în vara 2004.



## STUNTS: FINAL STAGE

Gen de joc: **Racing**

Producător: **Mayhem Studios**

Apariție: **23 martie 2004**

Jucătorii cu vechime își vor aduce aminte cu siguranță de Stunts, jocul clasic de pe 386, cu o grafică 3D vectorială, care vă permitea să vă construiți propriile circuite cu tot felul de suporturi pentru cascadorii și apoi să porniți pe ele în curse nebunești. Mayhem Studios își propune să îl recreeze în 3D, păstrând jucabilitatea, dar aducând tehnologia în prezent cu shadere și umbre în timp real.



## SWAT: URBAN JUSTICE

Gen de joc: **Acțiune**

Producător: **Sierra Studios**

Apariție: **6 ianuarie 2004**

Continuare a unei serii de renume, SWAT este unul dintre puținele jocuri care recompensează jucătorul pentru evitarea conflictelor și pentru salvarea de vieți omenești. Veți lupta împotriva găștilor de cartier, a crimei organizate și a teroristilor într-un Los Angeles din viitorul apropiat. Bazat pe tehnologia Unreal, jocul va beneficia de o grafică de vârf, dar și de un editor de niveluri și misiuni bine pus la punct.



## SYBERIA 2

Gen de joc: **Aventură**

Producător: **Microïds**

Apariție: **26 martie 2004**

Syberia 2 va fi cea de-a doua și ultima aventură a avocatei Kate Walker, care acum, împreună cu bătrânul jucăuș Hans Voralberg, pleacă către Polul Nord în căutarea mamuților. Designerul Benoit Sokal își menține în continuare dorința de a spune mai întâi o poveste și apoi de a crea un joc, ceea ce este un lucru bun. Tot ceea ce ne dorim este o continuare a aventurii fără precedent care a fost primul Syberia.



## THE MATRIX ONLINE

Gen de joc: **MMORPG**

Producător: **Monolith**

Apariție: **2004**

Plasat în universul alternativ descris cu succes de filmele fraților Wachowski, The Matrix Online va permite milioanele de fani din lumea întreagă să intre în "Rețea" și să se înfrunte cu agenți și alți adversari inferiori folosind un sistem de lupte corp la corp în timp real sau slow motion. Jocul are meritul că va continua povestea din momentul în care se încheie ultimul film din serie, Revolutions.



## THE MOVIES

Gen de joc: **Strategie**

Producător: **Lionhead Studios**

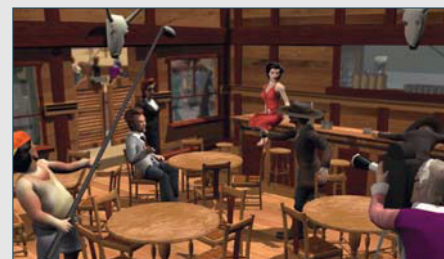
Apariție: **2004**

De la Lionhead Studios, creatorii celebrului Black&White, vine o nouă simulare de viață virtuală, intitulată The Movies. În acest joc vă veți putea crea echivalentul virtual al unui studio de film și veți putea crea scurtmetraje, alegând dintr-o mare masă de elemente: scenariu, actori, echipă de filmare, cascadori etc. Elementele adiționale ale vieții de producător de film nu vor lipsi nici ele. Va trebui să organizați premiera, să vă descurcați cu actorii îndărătnici, să gestionați bugete, să achiziționați recuzită ș.a.m.d.

Jocul va începe în 1920 și va progresa încet, încet până în 2020, oferind jucătorului timp să cerceteze și să implementeze toate progresele de care beneficiază tehnologia, începând cu sunet, film color, trecând prin grafica computerizată și animatronics și ajungând, sperăm noi, la holograme și actori virtuali.

Evident, partea cea mai interesantă este crearea

filmelor propriu-zise pe baza succesului cărora este judecată eficiența jucătorului, atât în joc, cât și în afara lui, pentru că scurtmetrajele vor putea fi trimise prin e-mail prietenilor, care le vor putea viziona în interiorul propriului lor joc. Veți avea ocazia să schimbați istoria refăcând filmele care v-au plăcut sau, și mai bine, să creați noi capodopere. Alegerea este a voastră. Oricum ar fi, jocul celor de la Lionhead este un concept original, care are șanse să detronizeze The Sims de pe locul pe care îl ocupă pe nedrept, am zice noi.



## THIEF 3

Gen de joc: **Acțiune/Stealth**

Producător: **Ion Storm**

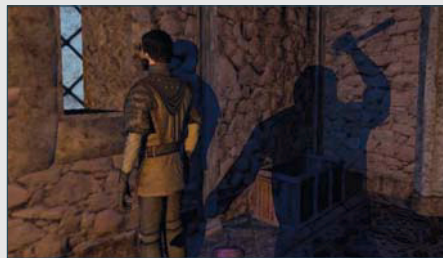
Apariție: **2004**

Așteptăm cu nerăbdare noul titlu ce îl are în rolul principal pe hoțul nostru favorit, Garrett. Acesta încearcă să împiedice instaurarea unui Ev Întunecat, cu ajutorul unei organizații mai mult sau mai puțin misterioase - The Keepers. Cu un nou arsenal de instrumente specifice, un sistem de lumini și umbre dinamice bazate pe tehnologia Unreal și o inteligență artificială avansată, Thief 3 are șanse să dea un suflu nou seriei. Să sperăm că nu va păți la fel ca Deus Ex 2, care a reușit performanța de a dezamăgi 90% din fani.

Colaborarea dintre Garrett și The Keepers se bazează pe reciprocitate: ei îi pun la dispoziție glyph-uri (un soi de rune) care să îl ajute la împiedicarea Evului Întunecat și el pune la dispoziție capacitatea de a intra nevăzut și neauzit în cel mai bine păzite locuri din oraș, intrând în posesia altor artefacte necesare.

Dar, din păcate, lucrurile merg din rău în mai rău. Încercând să evite Evul Întunecat, Garrett trezește "ceva" malevolent și vechi de secole și este luat în colimator de organizația keeper-ilor, care cred că vrea să îi trădeze.

Garrett va trebui să se descurce doar cu uneltele aflate în posesia sa: speracle, săgeți de tot felul, o măciucă, mănuși cu care se poate cățara pe ziduri (o noutate), sticlucă cu ulei pentru ușile care scârțâie și flash-bombs.



## TOTAL ANIHILATION 2

Gen de joc: **Strategie**

Producător: **Phantagram Entertainment**

Apariție: **27 noiembrie 2004**

Acum ceva vreme, producătorii coreeni Phantagram Entertainment au anunțat o continuare pentru unul dintre cele mai de succes RTS-uri din toate timpurile. Sigur, am fi preferat cu toții ca la cârma proiectului să se aște Chris Taylor, dar firma Cavedog nu mai există, iar Taylor este ocupat cu Dungeon Siege II. Sperăm că Phantagram nu va face de rușine renumele seriei.



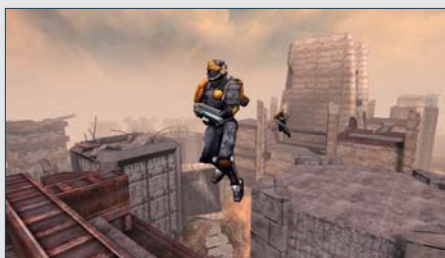
## TRIBES: VENGEANCE

Gen de joc: **Acțiune**

Producător: **Irrational Games**

Apariție: **2004**

Aplicând viceversa exemplul Unreal 2, Tribes: Vengeance va adăuga o campanie single player unui model de joc dedicat până acum multiplayer-ului. În plus, jocul folosește o versiune personalizată a tehnologiei Unreal, combinând engine-ul cu grafică de vârf și multiplayer fluent al Unreal cu gameplay-ul de succes al Tribes. Există șanse ca el să se ridice la renumele seriei, chiar dacă are adversari de marcă.



## UNREAL TOURNAMENT 2004

Gen de joc: **Acțiune**

Producător: **Digital Extremes**

Apariție: **2004**

Deși Unreal Tournament 2003 nu a avut chiar succesul preconizat (și, în plus, a apărut și în 2002), Epic nu se lasă și promite că în 2004 va redefini genul jocurilor multiplayer cu continuarea de la Unreal Tournament. Aceasta va beneficia de noi modele, arme, moduri, dar mai ales de vehicule (terestre, aeriene și chiar spațiale) care vor ridica războiul virtual pe noi culmi ale confruntărilor devastatoare.

Modul Assault se va reîntoarce în forță, într-una din misiuni trebuind, de exemplu, să atacați cu nave spațiale un crucișător Skaarj, iar în alta să apărați sau să atacați o fabrică producătoare de mecanoizi pe planeta Xan.

Una dintre cele mai interesante opțiuni colaterale va fi, din punctul nostru de vedere, implementarea UnrealTV, un sistem de transmisie online a meciurilor ce permite ca sute de oameni să urmărească în timp real o confruntare, fără ca acest lucru să aibă un

impact semnificativ asupra performanței serverelor. Nu trebuie trecută cu vederea posibilitatea de voice-chat, atât în LAN, cât și pe Internet, cu poziționarea 3D a vocii, astfel încât jucătorii să își poată da seama de direcția din care vin strigătele inamicilor.

Micile modificări de interfață (crosshair-uri diferite pentru fiecare armă) sau de gameplay (dual Assault Rifles) vor fi și ele atractive pentru fanii seriei. Este probabil jocul multiplayer care va avea cel mai mare impact anul acesta.



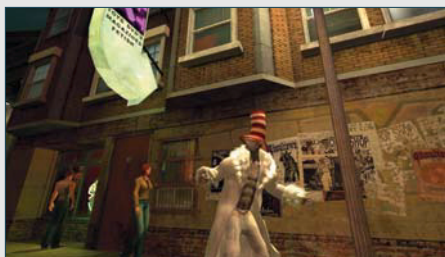
## VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

Gen de joc: **RPG**

Producător: **Troika Games**

Apariție: **2004**

Bloodlines este primul joc ce va folosi engine-ul Source de la Half-Life 2, și acest lucru garantează o grafică excelentă. Dar și conceptul are renumele său, Vampire the Masquerade fiind unul dintre cele mai renumite RPG pen&paper. Afiliați-vă unuia dintre cele șapte clanuri de vampiri, fiecare cu propriile lui avantaje și dezavantaje, și pregătiți-vă pentru un joc care amestecă RPG cu acțiunea pură.



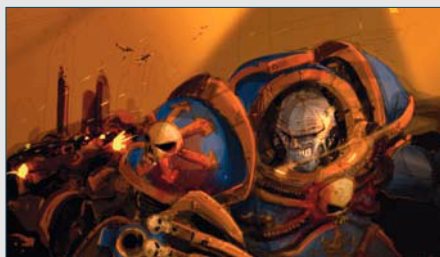
## WARHAMMER: DAWN OF WAR

Gen de joc: **RTS**

Producător: **Relic Entertainment**

Apariție: **2004**

Jocuri în universul Warhammer au existat, atât în varianta fantasy, cât și în cea științifico-fantastică. De data aceasta avem de-a face cu o strategie în timp real, care va fi dezvoltată de Relic Entertainment, cei care au avut succes cu Homeworld și au cam dat-o în bară cu Impossible Creatures. Poate că acest joc nu va fi o clonă de Warcraft, cum au fost Lords of Everquest și War of the Ring.



## WORLD OF WARCRAFT

Gen de joc: **MMORPG**

Producător: **Blizzard**

Apariție: **2004**

Cel mai așteptat MMORPG de anul acesta (din punctul nostru de vedere) va marca totodată primul pas al Blizzard pe terenul schimbător al jocurilor Massive Multiplayer. Tranziția nu ar trebui să fie foarte dificilă, pentru că titluri ca Starcraft, Diablo II, Warcraft 3 au demonstrat că Blizzard stăpânește excelent conceptul de multiplayer, iar dacă adunăm toți jucătorii de pe Battlenet ajungem la ceva similar cu noțiunea de "massive", nu?

Oricum, jocul promite să fie una dintre cele mai interesante experiențe MMORPG, fie și numai pentru că universul Warcraft are o istorie stabilită deja și oricum există acel farmec subtil de a juca cu orci, oameni, dwarfi și elfi într-un tărâm virtual care i-a lansat practic în industria jocurilor. Ei există și în alte titluri, ba chiar a ajuns să fie considerat un minus pentru MMORPG-urile fantasy ca ei să lipsească, dar credem că Blizzard sunt singurii care pot adăuga unui joc acel "ceva" nedefinit compus din stil, jucabilitate, umor și mai ales un echilibru excelent al tuturor elementelor componente.

Acțiunea jocului se va petrece la patru ani după evenimentele din Warcraft 3: Reign of Chaos și va descrie tensiunile care răbufnesc atunci când rasele epuizate de război încearcă să își reconstruiască regatele și să atingă nivelul de civilizație de la început. Stilul grafic este inconfundabil și jucătorii de Warcraft se vor simți imediat ca la ei acasă.

Sperăm ca după perioada de beta-testing din primăvara 2004, lucrurile să progreseze rapid către un final înainte de toamnă.



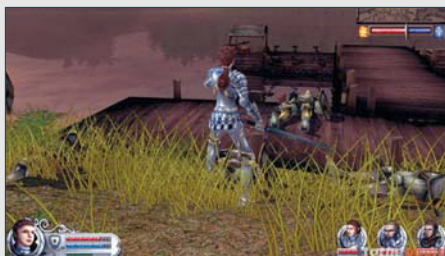
## WAR&WARRIORS: JOAN OF D'ARC

Gen de joc: **RPG**

Producător: **Enlight Software**

Apariție: **13 ianuarie 2004**

Pentru cine nu știe cine este Ioana D'Arc jocul celor de la Enlight Software este o modalitate plăcută de a afla. Nu că ar avea vreo legătură cu realitatea istorică, dar este plin de lupte spectaculoase, cu combo-uri, tras cu arcul și cucerire de castele folosind mașinării de asediu. Ioana D'Arc va aduna în subordine cavaleri răzătorii, care o vor ajuta și vor evolua odată cu ea.



## XENUS

Gen de joc: **RPG**

Producător: **Deep Shadows**

Apariție: **2004**

Xenus este un joc original din mai multe motive. În primul rând, este primul RPG/FPS în adevăratul sens al cuvântului (System Shock și Deus Ex nu se potrivesc în totalitate cu definiția). În al doilea, pentru că jucați într-o zonă de 25x25km, fără niveluri diferite și fără timpi de încărcare. Implementarea a șase grupuri de interese cu care interacționați în joc trimite cu gândul către Gothic.



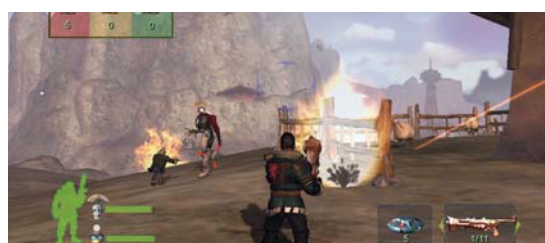
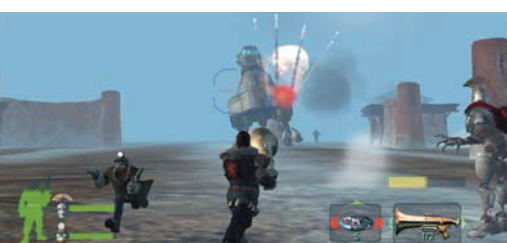
Armed &amp; Dangerous

CAPTURED RETURN SAFE

De la producătorii lui Giants vine un joc ce păstrează o parte din trăsăturile acestuia, dar renunță la altele la fel de interesante



Roboții uriași oferă un spectacol impresionant, dar nu necesită adoptarea unei strategii de luptă deosebite



Decorurile sunt destul de bine realizate, dar, pe alocuri, lipsite de detalii

PREȚ: 34€ • PRODUCĂTOR: PLANET MOON • PUBLISHER: LUCASARTS • DISTRIBUTOR: MONOSIT • WEB: WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/ARMEDANDDANGEROUS

# ARMED & DANGEROUS

Acțiune și umor de la Monty Python-ii industriei jocurilor

## INTERACȚIUNE

- › 25 de niveluri împărțite în două categorii: cele care oferă un shooter la persoana a treia clasic și cele în care jucătorul controlează la persoana întâi o turelă aflată în calea unei armate uriașe
- › o colecție de arme din cele mai "nebune", care cuprinde atât mitraliere și puști, cât și lansatoare de rechini și găuri negre portabile
- › o mulțime de secvențe cinematice bine scrise și ireproșabil interpretate, care constituie sarea și piperul jocului

## SISTEM NECESAR

- › Procesor: Pentium III 1GHz
- › Memorie: 256MB
- › Video: 32MB

## JOC MULTIPLAYER

- › PC: 1
- › NET: 0
- › LAN: 0
- › MODEM: 0

## CU UN REGE ÎNSETAT DE PUTERE, O CARTE

străveche cu puteri inimaginabile și o bandă de hoți cu suflet nobil în distribuție, Armed & Dangerous ar putea foarte ușor să pară că spune aceeași poveste fantasy banală cu care ne atacă 90% din jocuri. Însă, atunci când regele este un isteric dus pe culmile disperării de capacitățile mentale reduse ale fiului său, cartea nu poate fi descifrată decât de un pitic vârstnic, orb și urât mirositor, iar eroii sunt un om-cârțită, un robot pentru care ceaiul englezesc este însăși esența vieții, și un hoț care nu își scoate niciodată masca (din cauză că îi este rușine cu nasul său, spun gurile rele), devine clar că banal este ultimul cuvânt care ne-ar putea trece prin cap atunci când vorbim despre acest joc. Venit de la aceiași oameni care au creat Giants: Citizen Kabuto și, pe vremea când lucrau la Shiny, MDK, Armed & Dangerous continuă pe aceeași linie, căutând să provoace râsul cu orice preț și reușind de mai multe ori decât eșuează.

Povestea este dezvoltată prin intermediul unei suite de secvențe cinematice, responsabile pentru cea mai mare parte a celor 4.5GB ocupați de joc pe harddisk și, în aceeași măsură, pentru râsetele pe care el le provoacă. Calitatea tehnică a acestora este, din păcate, destul de scăzută - au fost realizate cu ajutorul motorului grafic al jocului și transformate în filme cu ajutorul unui codec mai mult decât dubios - dar asta nu le împiedică să fie cel mai atractiv element al lui Armed & Dangerous datorită umorului britanic de cea mai bună calitate, crud, lipsit de rețineri și absolut

irezistibil. O contribuție remarcabilă au și actorii folosiți, care pot sta fără nici un complex alături de distribuția de vedete a lui Vice City în topul celor mai bune performanțe actricești oferite de jocurile anului trecut.

Din păcate însă, originalitatea firului narativ (dacă îl putem numi așa) nu este deloc susținută de desfășurarea efectivă a acțiunii. Sigur, umorul este răspândit cu generozitate și aici, colecția bizară de arme și replicile personajelor ("nu am mai văzut atâtea cadavre de la petrecerea mamei din, aăă, lasă, nu contează") asigurând buna dispoziție, dar nereușind să mențină veșnic interesul pentru ceea ce este, în esență, un shooter simplificat la maximum. Elementele strategice și abilitățile speciale care făceau din Giants un joc atât de variat nu sunt de găsit nicăieri, partea de acțiune, care funcționează ca un Serious Sam sărăcit, fiind singura care a rămas. Ca și alte jocuri care încearcă rețeta Serious Sam, Armed & Dangerous ignoră cel mai important element al acestuia, anume modul în care el obligă jucătorul să gândească rapid și să acționeze precis. În Armed & Dangerous majoritatea proiectilelor nu pot fi evitate, deci nu are rost să încercați, iar armele nu cer altă abilitate decât cea de a putea apăsa pe butonul stâng al mouse-ului (nu neapărat foarte rapid). Arma de care veți abuza pe parcursul aproape al tuturor nivelurilor este o mitralieră a cărei încărcător poate duce o mie de gloante, dar ar putea fi la fel de bine nelimitat, pentru că nu se golește aproape niciodată. Celelalte apar



### INGREDIENTUL MINUNE: UMORUL

Ar fi ușor să trișez, povestindu-vă câteva dintre cel mai ilare momente din Armed & Dangerous, dar asta ar fi o lovitură sub centură pentru un joc al cărui principal punct de atracție este reprezentat tocmai de surprizele amuzante pe care le oferă. Comparația poate părea puțin forțată, dar umorul amintește de cel al grupului britanic Monty Python, prin absurditatea situațiilor și lipsa oricărei rețineri. Celor de la Planet Moon nu le este jenă să se lege de francezi, de Star Wars, de nazism, de irlandezi (într-un mod mai subtil, dar nu mai puțin ofensator), de Robin Hood și, nu în ultimul rând, de clișeele încetățenite în toate jocurile de la "Space Invaders" înapoi. Nota zece cu felicitări pentru cel mai amuzant, de departe, scenariu de joc al anului 2003.



Misiunile defensive nu reușesc să fie foarte interesante, în principal din cauză că sunt prea ușoare



Modul în care efectul unora dintre arme aruncă inamicii la zeci de metri în aer este cu siguranță foarte plăcut



### ACTIONE

"Partea de acțiune funcționează ca un Serious Sam mai sărac."



### ARSENAL

Armelor din Armed & Dangerous li se poate reproșa faptul că nu prea solicită abilitățile jucătorului, multe dintre ele având o funcționare mai mult sau mai puțin automată, dar despre imaginația de care dau dovadă nu se poate vorbi decât de bine. Lansatorul de rechini de uscat trimite la vânătoare prădători feroci care ies din pământ și înghit inamicii într-o clipire, cea mai mică gaură neagră din lume absoarbe orice obiect mobil (inclusiv inamicii) pe o rază destul de mare, iar cea mai amuzantă dintre toate, Topsy Turvy Bomb, întoarce întreaga lume cu susul în jos, cu eroul atârnat de tirbușonul folosit pentru a planta bomba și inamicii zburând la înălțimi amețitoare, numai pentru a ateriza forțat (și dureros), atunci când situația revine la normal. Mai există o bombă ce se lipește de inamici, făcându-i să alerge isterizați în toate direcțiile și să explodeze câteva secunde mai târziu, de obicei cât mai aproape de camarazii lor, și una care instigă la trădare, cărora li se alătură câțiva suspecți obișnuiți - omniprezența pușcă automată, arma cu lunetă, lansatorul de rachete și mortiera.

sporadic, mai mult pentru a provoca situații amuzante (cele speciale) sau pentru a servi unor scopuri precise (cele mai obișnuite). Toate acestea nu fac jocul total plictisitor, dar cu siguranță fac din vizionarea tuturor filmelor singurul motiv de a-l termina, fără acestea fiind destul de ușor să renunți după șapte-opt misiuni în care împuști puhoiaie fără număr de orci cu arcuri, orci cu puști și, ați ghicit, orci cu mitraliere. Până la finalul jocului numărul de inamici diferiți, incluzând cei câțiva boși de nivel, nu reușește să treacă de zece, cifră destul de tristă chiar și pentru un joc despre cel de-al doilea război mondial, darămite pentru un titlu care demonstrează atât imaginație în toate celelalte departamente, așa cum o face Armed & Dangerous.

Prezența celor doi aliați în aproape fiecare nivel, apariția unui jet-pack în câteva ocazii și rari, dar tocmai de aceea impresionanții roboți-gigant mai pigmentează acțiunea, la fel cum o fac și misiunile reminiscente din Giants, în care trebuie recuperați cetățenii luați prizonieri de inamic și cele în care trebuie eliminat val după val de inamici dintr-o turelă semimobilă, dotată cu muniție nelimitată, dar, cu toată bunăvoința, toate acestea sunt cam puține pentru 25 de misiuni. Este de înțeles că, după ce Giants a fost la fel de ratat din punct de vedere comercial precum a fost de reușit ca realizare, cei de la Planet Moon au

încercat acum să nu-i piardă pe drum pe cei mai simpli la minte dintre noi, dar au exagerat puțin și asta împiedică Armed & Dangerous să devină minunea care ar fi putut fi.

Bogdan Bridinel

### EVALUARE GENERALA

- + dotat cu umor din belșug
- + bine ritmat și, de aceea, nicidecum cu adevărat plictisitor, deși într-o mare măsură repetitiv
- este, totuși, prea puțin variat și prea simplist pentru a putea supraviețui în absența glumelor incluse

### JOCURI ALTERNATIVE

Armed & Dangerous

Serious Sam

MDK 2

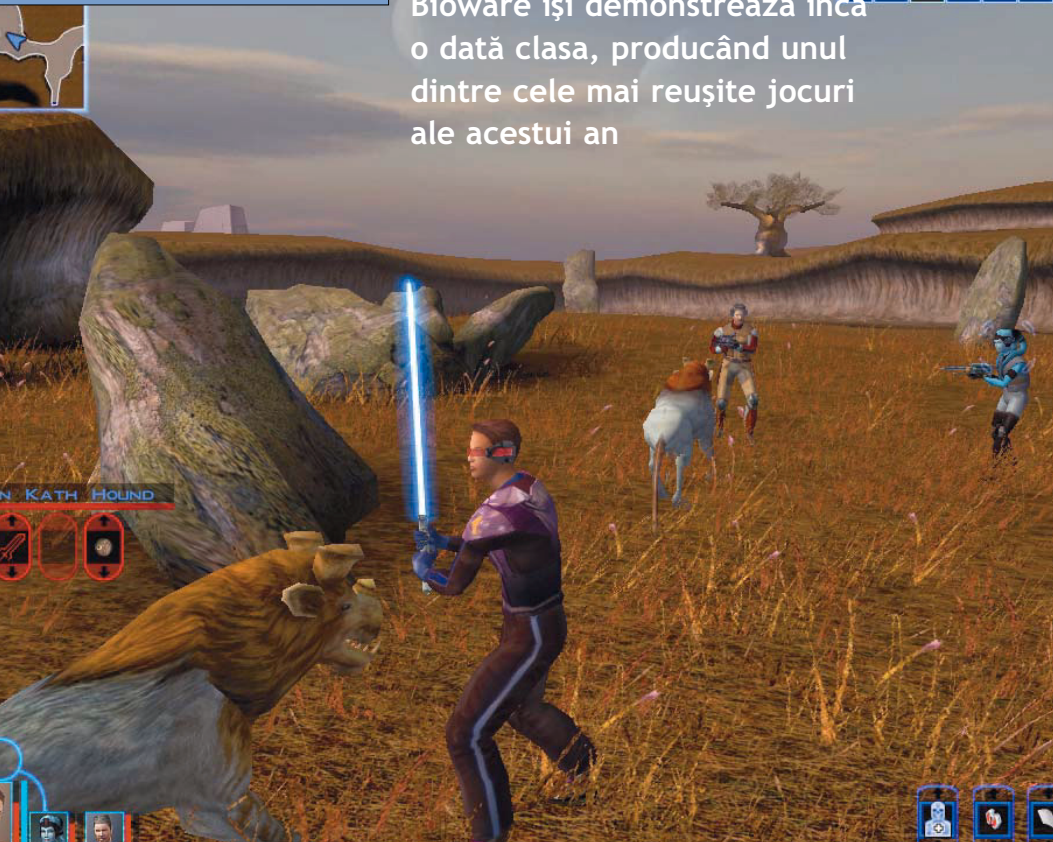
### VERDICT XTREMP

Păcat că jocul în sine nu este la fel de original ca povestea sa

8

Star Wars: Knights of the...

Bioware își demonstrează încă o dată clasa, producând unul dintre cele mai reușite jocuri ale acestui an



PREȚ: 34€ • PRODUCĂTOR: BIOWARE • PUBLISHER: LUCAS ARTS • DISTRIBUITOR: MONOSIT • WEB: WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/SWKOTOR

# STAR WARS: KNIGHTS OF

## Joc Star Wars de la maestrul genului RPG

### INTERACȚIUNE

- 9 personaje se vor alătura eroului principal pe parcursul aventurilor sale
- 10 planete diferite, printre care unele foarte familiare fanilor Star Wars, ca Tatooine, Korriban, Dantooine și Kashyyyk
- câteva mini-jocuri care pigmentează acțiunea, de la curse cu vehicule zburătoare la un joc de cărți

### SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 1GHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32Mb

### JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

ÎMI AMINTESC O VREME CÂND NU ȘTIAM NIMIC despre Star Wars. Nu puteam deosebi un Wookiee de un Twi'Lek, un Jedi de un Padawan ori Dantooine de Tatooine, nu aveam idee de originea conflictului dintre Sith și Republică și, sincer, nici nu îmi păsa prea tare. În viața mea a apărut Knights of the Old Republic însă, și toate acestea s-au schimbat. S-a mai spus despre câteva jocuri pe parcursul timpului că reușesc să facă dreptate licenței, dar adevărul este că, dintre toate, Knights of the Old Republic este singurul care merge mai departe de atât, reușind nu doar să atragă fanii Star Wars ci și să câștige unii noi.

Dintr-un șir foarte lung de decizii inteligente pe care cei de la Bioware le-au luat atunci când au creat jocul, prima este cea de a se distanța total de intriga și personajele trilogiei, întorcându-se în timp cu nu mai puțin de patru mii de ani, în perioada în care Republica era la apogeul său, iar agresorii Sith își făcuseră apariția de doar puțin timp. Sith-ul a avut o ascensiune foarte rapidă însă, datorită unui artefact misterios pe care lorzii Revan și Malak au reușit să îl obțină, urmărind indiciile răspândite prin toată galaxia (aceea aflată undeva departe, departe). Soarta tuturor stă în mâinile tinerei, dar puternicei Bastila Shan și, prin ea, în mâinile eroului creat de jucător, a cărui primă însărcinare este cea de a o proteja. Foarte multe se vor întâmpla pe parcurs, povestea reușind rarissima performanță de a nu se

### AD&D



Deși la prima vedere Knights of the Old Republic este cât de departe de jocurile Bioware precedente ar putea fi, el este în realitate construit pe aceeași fundație. Setul de reguli AD&D a fost adaptat pentru a se preta la universul jocului, dar fără a i se aduce modificări substanțiale. Astfel, cavalerii Jedi sunt echivalentul magicienilor (cu mențiunea că ei pot alege să se bazeze mai mult pe sabie decât pe Forță), droizii sunt înlocuitorii creaturilor unde adăugate iar luptele au loc tot pe ture, care însă pot fi lăsate (la fel ca și în Neverwinter Nights sau Baldur's Gate) să urmeze una după alta fără pauză, creând impresia că au loc în timp real. Atributele și abilitățile sunt și ele aceleași, iar diferențierea dintre bine și rău, atât de caracteristică pentru Star Wars, era deja suficient de bine implementată în AD&D încât nu a fost necesar să i se aducă nici un fel de modificări.

INGREDIENTUL MINUNE: PERSONAJELE

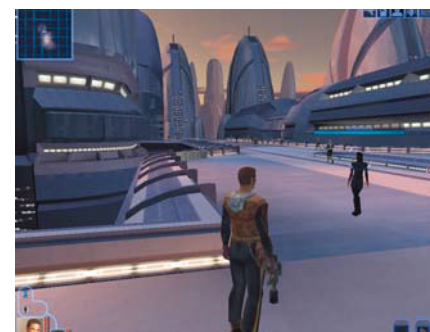
Lucrul de care atâră în final capacitatea unei povești de a capta interesul sunt personajele sale. Dacă acestea reușesc să inspire celui care le urmărește sentimente suficient de puternice el va dori să le urmărească destinul până la capăt, în timp ce, atunci când sunt lipite de farmec, nici nu contează dacă ceea ce fac este interesant sau nu. Din fericire pentru intriga sa destul de clasică (galaxia este în pericol, numai tu o poți salva etc.), Knights of the Old Republic beneficiază de o distribuție absolut memorabilă. O puștoaică de 14 care s-a descurcat singură cea mai mare parte a vieții sale, un mercenar care chiar arată ca un om pe care nimeni nu ar vrea să-l deranjeze, un robot cu porniri ucigăse și încă șase alte personaje ale căror povești vi se vor dezvălui pe parcurs, la fel cum vor și evolua, vă vor acompania pe parcursul poveștii, influențându-i destul de mult desfășurarea.



Armele de distanță nu sunt foarte practice, pentru că majoritatea luptelor se dau în spații închise



Unele secvnte sunt chiar mai spectaculoase decât cele din filme



# THE OLD REPUBLIC

RPG

"La prima vedere, cât de departe de jocurile Bioware precedente ar putea fi, în realitate construit pe aceeași fundație."

pierde niciodată pe drum. Drept consecință, este incredibil de greu să te oprești din joc, pentru că de fiecare dată este ceva interesant de aflat sau de făcut la orizont. Chiar dacă structura jocului este episodică - eroii sunt duși de călătoria lor de pe o planetă pe alta - este foarte greu să spui "mai fac asta și mă opresc", curiozitatea de a vedea măcar puțin din ce urmează dovedindu-se de cele mai multe ori irezistibilă.

Desfășurarea evenimentelor este mai lineară decât ar putea părea la prima vedere, chiar dacă la un moment dat există posibilitatea de a alege ce planetă urmează să fie explorată, iar fiecare locație este dotată cu câteva misiuni secundare pe care le puteți sări, dar probabil nu o veți face. Nici numărul de opțiuni nu este foarte mare. În afară de alegerea dintre bine și rău, care oferă fiecare câte o alternativă de rezolvare pentru majoritatea problemelor (dar rentează să fiți consecvenți în decizii, pentru a acumula cât mai multe puncte de o singură culoare), nu există nici o

posibilitate de a exprima personalitatea eroului și nici moduri originale de a ieși din anumite situații. Cu siguranță că mai multă libertate nu ar fi stricată, dar, în același timp, trebuie spus că există și beneficii ale acestei decizii. În acest fel rezultatele fiecărei acțiuni au putut fi stabilite în amănunt, în timp ce în jocuri care acordă mult mai multe posibilități (Deus Ex: Invisible War, de exemplu), multe dintre acestea nu au rezultate vizibile. În Knights of the Old Republic, dacă ați supărat pe cineva, puteți fi siguri că nu va uita acest lucru niciodată. Faptul că nu există atât de multe opțiuni a făcut posibil și ca dialogurile să fie în întregime vorbite, lucru demn de laudă, mai ales că toți actorii și-au îndeplinit sarcina cu brio.

Trebuie spus că aspectul care părea cel mai îngrijorător înainte de apariția jocului, faptul că a fost dezvoltat în paralel pentru PC și XBOX, s-a dovedit în final a nu fi o problemă deloc. Grafica este la înălțime, deși mai curând datorită concepției artistice decât realizării

tehnice, iar controlul, destul de diferit de cel al precedentelor jocuri Bioware, funcționează ireproșabil. Jucătorul nu poate controla decât un singur personaj la un moment dat, deplasându-l cu ajutorul tastaturii și folosind mouse-ul pentru a da ordine. Ceilalți însoțitori (care pot fi maximum doi, majoritatea trebuind să le aștepte întoarcerea la bază) îl urmează și intră în acțiune așa cum cred de cuviință, uneori chiar inițiind singuri conversații. În timpul luptelor pot lua decizii destul de competente, dar este de preferat să li se dea ordine pentru a își folosi abilitățile la întreaga lor valoare. Chiar dacă luptele nu pot fi considerate cea mai interesantă parte a jocului, iar AI-ul partenerilor poate da bătăi de cap uneori, ele oferă suficientă diversitate și demonstrează într-un mod foarte satisfăcător evoluția personajului principal de la un om aproape obișnuit la un puternic cavaler Jedi.

În final, cuvintele care descriu cel mai bine Knights of the Old Republic sunt acestea: "făcut de Bioware". În absolut fiecare detaliu

se vede marca unui producător care își știe foarte bine meseria și care nu acceptă să compromită calitatea pentru nimic, nici măcar în condițiile în care are dificila sarcină de a crea un joc pentru două platforme diferite.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- personaje credibile și memorabile
- aspect foarte reușit
- atât de captivant încât este greu să te desprinzi de el
- cam prea linear pentru un RPG

JOCURI ALTERNATIVE

Star Wars: Knights of the Old Republic

Neverwinter Nights

Icwind Dale 2

VERDICT XTREMP

Unul dintre cele mai bune jocuri ale anului trecut **9**



Un shooter cu elemente RPG și concepte cyberpunk, Deus Ex 2 calcă cu grijă pe urmele predecesorului



Avantajul de a poseda implanturi nanotehnologice. Vezi inamicii prin pereți



Un efect spectaculos vizual, dar fără prea mare impact la distanță

PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: ION STORM • PUBLISHER: EIDOS • DISTRIBUTOR: MONOSIT • WEB: WWW.DEUSEX.COM

# DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

## O continuare sabotată de dezvoltarea concomitentă pentru Xbox

### INTERACȚIUNE

- › rezolvă problemele în numeroase moduri
- › folosește biomod-uri pentru a-ți îmbunătăți abilitățile
- › explorează o lume simulată cu iluminare și fizică realistă
- › ia în calcul non-violența ca pe o alternativă viabilă în majoritatea cazurilor
- › alege să joci fie ca bărbat, fie ca femeie

### SISTEMNECESAR

- › Procesor: Pentium III 1GHz
- › Memorie: 128MB
- › Video: 32MB

### JOCMULTIPLAYER

- › PC: 1
- › NET: 0
- › LAN: 0
- › MODEM: 0

O SĂ ÎNCEP PRIN A VĂ RUGA SĂ SEMNAȚI, DACĂ PUTEȚI, petiția virtuală de la <http://www.petitiononline.com/oltheif3/petition.html>. Scopul ei este de a-i impresiona într-un fel pe cei de la Ion Storm să nu distrugă și Thief 3, așa cum au făcut-o cu Deus Ex 2, producând jocul cu Xbox în minte și sabotând experiența de joc a posesorilor de PC.

Datorită dezvoltării orientate pe consola de la Xbox, Deus Ex 2: Invisible War a fost schilodit într-un mod care provoacă un amestec de milă și iritare. Îi compătesc pe aceia dintre voi care vor petrece mai mult de trei-patru ore în compania lui. Dezamăgirea voastră va fi proporțională cu aprecierea pe care ați avut-o pentru primul Deus Ex.

Din moment ce sunt unul dintre puținii care au reușit să privească cu reticență succesul precedentului titlu, nu aveam așteptări atât de ridicate la adresa Deus Ex 2 și se poate spune că, din punct de vedere conceptual cel puțin, m-a impresionat pozitiv. Din păcate, este irelevant faptul că un joc are un potențial imens, dacă acest potențial este sufocat de un șir interminabil de decizii discutabile de game design și de oportunități irosite.

Practic, Deus Ex 2 nu reprezintă o surpriză, deși ne-am fi dorit cu toții să fie. Este o continuare clasică, mai proastă decât originalul în orice aspect, în afară de tehnologia grafică. Totodată, jocul se încadrează perfect în trendul jocurilor portate de pe console, cu un sistem de control defectuos, o interfață substandard, grafică neoptimizată și multe alte probleme. Să o luăm pe rând. Texturile limitate la 64MB, fără varietate, fac lumea jocului să pară anostă și repetitivă. Cu toate acestea, jocul

are cerințe de sistem de-a dreptul nesimțite, rulând sub 30fps-uri pe configurații mai mult decât rezonabile (Athlon XP 1600+, 512MB RAM, Radeon 9800). Setările sunt incluse în salvările individuale și jocul pornește, de fiecare dată, în 640x480 pixeli, până în momentul în care încărcați una dintre ele. Apropo de salvări, timpii de încărcare sunt dezastruoși, atât în cazul salvărilor, cât și al tranzițiilor dintr-o zonă într-alta a jocului. Cauzele sunt simple, dar motivația, în caz că există una, sfidează logica. Practic, la fiecare încărcare, programul-manager închide jocul, iese în desktop, încarcă un program care verifică dacă CD-ul original este în drive, apoi încarcă din nou jocul, cu tot cu nivelul nou. Dacă aveți ghinionul să jucați într-o rezoluție diferită de cea a desktop-ului, monitorul va scheuna chinuit, schimbând rezoluții și făcându-vă ochii praștie. Imersivitatea se duce pe apa Sâmbetei și producătorii sunt pomeniți în contexte nu tocmai ortodoxe.

### DEUS EX

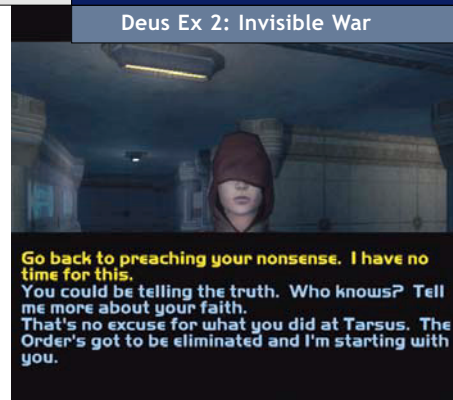
Jocul produs de Warren Spector și dezvoltat de o echipă condusă de Harvey Smith era un hibrid fascinant, în care era greu de spus unde se sfârșește RPG-ul și unde începe FPS-ul. Sau viceversa. Dar principalul punct de atracție era libertatea de decizie oferită jucătorului într-un univers cyberpunk întunecat, în care conspirațiile erau la ordinea zilei. Viruși, nanotehnologie, droguri, toate acestea alcătuiau un carusel cu trei epiloguri alternative ale căror efecte secundare sunt vizibile în continuarea de față.

## INGREDIENTUL MINUNE: ILUMINARE

Mult din realismul lumii din Invisible War este dat de iluminarea veridică a mediului de joc, folosind tehnologia Unreal într-o modalitate asemănătoare cu cea din Splinter Cell. Cel mai important efect este cel de Bloom, care este o combinație de blur cu supraexpunere, făcând tranziția dintre lumină și umbră mai puțin abruptă și zonele foarte luminoase de-a dreptul strălucitoare. Problema principală este că acest efect este mare consumator de resurse, reducând rata de randare a jocului cu aproximativ 10 fps-uri și făcând necesară prezența în sistem a unei plăci grafice cu un fillrate considerabil.



Pistolul este o armă foarte eficientă la începutul jocului. Păcat că trebuie să le tragi de trei ori în cap inamicilor ca să moară



Go back to preaching your nonsense. I have no time for this. You could be telling the truth. Who knows? Tell me more about your faith. That's no excuse for what you did at Tarsus. The Order's got to be eliminated and I'm starting with you.



Discuții cvasi-filozofice cu NPC-urile compuse din biti și proiectii holografice. Chiar și virtual vorbind.

## RPG/FPS

“Sistemul de facțiuni cu care s-au lăudat cei de la Ion Storm este interesant în teorie.”

În al doilea rând, interfața de care mi-era groază încă de când făceam preview-uri este și mai crâncenă văzută de aproape. Chiar dacă transparența ei poate fi setată să fie aproape totală, ea ocupă practic cam o cincime din suprafața ecranului și este complet inflexibilă și neintuitivă. Fiabilitatea lipsește cu desăvârșire, organizarea obiectelor sau aruncarea lor fiind un chin. În momentul în care selectați un obiect și dați click stânga pe altul, obiectele se schimbă între ele, pentru iritare maximă. Ion Storm se face că n-a auzit de drag&drop, implementând un swap tipic de consolă. Iar inventarul cu număr extrem de limitat de obiecte, în care un aruncător de flăcări ocupă la fel de mult loc ca un mic multi-tool este de-a dreptul penibil. În cele din urmă vă veți obișnui însă și cu interfața la fel cum un ocnaș se obișnuiește cu greutatea legată de picior și nu vă va mai enerva la fel de mult ca la început.

Povestea este unul dintre puținele aspecte pozitive ale jocului, în sensul că păstrează atitudinea conspirativ-paranoică din Deus Ex 1: nimeni nu este ce pare a fi, răsturnările de situație sunt la ordinea zilei și toată lumea are secrete. Ba chiar, mai târziu în joc, încep să apară referiri la intriga din primul Deus Ex, lucru pe care fanii îl vor aprecia cu siguranță.

Sistemul de facțiuni cu care s-au lăudat cei de la Ion Storm este interesant și el în teorie, jucătorul primind “direct în cap” quest-uri de la diversele grupuri de interese din lumea jocului. Jucătorul este liber să le accepte sau nu, acțiunile fiind cele care contează, nu vorbele. Foarte interesant, mai ales în momentul în care aveți mai multe căi de a rezolva o misiune, opțiune care a

făcut deliciul primului Deus Ex. Din păcate însă, deși uneori misiunile sunt în favoarea unei facțiuni și în defavoarea alteia, nimeni nu se supără, toți rămân prieteni, indiferent de sângele vărsat. Chiar cu această deficiență însă, sistemul de quest-uri rămâne interesant.

Un alt element care ar fi trebuit să susțină partea de role-playing a acestui hibrid FPS/RPG este partea de îmbunătățire a abilităților personajului prin biomod-uri nanotehnologice. Sloturile pentru ele au fost reduse la număr și nu puteți alege decât un singur tip de îmbunătățire artificială pentru ochi, craniu, schelet, brațe și picioare. Unele încorporează și o parte din vechile skill-uri, cum ar fi hacking-ul ATM-urilor și computerelor. Pentru a deveni hacker în Invisible War, aveți nevoie de o interfață neurală, dar dacă o alegeți pe aceasta, nu mai aveți posibilitatea să folosiți abilitatea Cloak, care este aproape singura modalitate eficientă de furișare din Deus Ex 2. Deși mulți s-au plâns de acest lucru, mie sacrificarea unei opțiuni în favoarea alteia mi se pare justificată. Chiar dacă reduce numărul de alternative într-o situație dată, conferă o oarecare stabilitate și coeziune mecanicii de joc.

Jocul a mai fost criticat pentru două aspecte care țineau de game design și care mie mi-au creat surprinzător o impresie pozitivă: sistemul de muniție universală și mod-urile pentru arme. Din nou, ele reduc parțial alternativele aflate la dispoziția jucătorului, simplificând (poate prea mult) mecanica de joc, dar sincer să fiu, prefer să nu mă încurc în detalii.

Jocul celor de la Ion Storm este însă slab per total și mă întristează că industria jocurilor a ajuns în punctul în

care astfel de compromisuri sunt acceptate de jucători. Din punctul meu de vedere, Deus Ex 2 ar trebui sabotat la nivel mondial, pentru a da o lecție celor care intenționează să facă pe viitor o ispravă asemănătoare.

Adrian Dorobăț

## EVALUARE GENERALA

- iluminare și fizică
- sistemul nefuncțional de quest-uri și facțiuni
- modalitatea și timpii de încărcare
- grafică sărăcăcioasă
- reducerea alternativelor de joc

## JOCURI ALTERNATIVE

Deus Ex 2: Invisible War

Deus Ex

Tron 2.0

## VERDICT XTREMP

O dezamăgire din numeroase motive **6**



Creatorul seriei Rayman face încă o demonstrație de imaginație, cu acest joc extrem de original

## INGREDIENTUL MINUNE: SIMTUL ARTISTIC

Cunoscut pentru stilul său foarte special și pentru imaginația ieșită din comun, Michel Ancel a reușit să se întrecă pe sine însuși cu Beyond Good & Evil. Nu știu dacă totul i se datorează sau a beneficiat de o echipă fantastică, dar știu că fiecare element folosit la punerea în scenă a poveștii este pur și simplu perfect. Secvențele cinematice nu creează niciodată senzația că fură controlul din mâna jucătorului, ci se îmbină foarte natural cu acțiunea, lucru la care contribuie și muzica, mereu în acord cu ceea ce se întâmplă pe ecran (schimbarea de ritm ce are loc odată cu trecerea la slow-motion fiind în special remarcabilă). Iar dacă despre decoruri și personaje vă puteți face o idee destul de bună din imaginile alăturate, în ceea ce privește flerul regizoral cu care este folosită camera va trebui să mă credeți pe cuvânt sau, mai bine, să le vedeți pe viu în joc.



PREȚ: 25€ • PRODUCĂTOR: UBISOFT • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: [HTTP://BEYONDGOODEVIL.COM](http://BEYONDGOODEVIL.COM)

# BEYOND GOOD&EVIL

## O nouă apariție în galeria celor mai memorabile personaje feminine

### INTERACȚIUNE

- o varietate deosebită de activități de efectuat, care nu lasă plictiseala să se instaleze
- stil vizual original și încântător în ciuda unui suport tehnic nu tocmai adecvat

### SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 700MHz
- Memorie: 64MB
- Video: 32MB

### JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

### TREBUIE SĂ VĂ AVERTIZEZ DE LA ÎNCEPUT,

nu este recomandat să citiți acest articol dacă nu sunteți pregătiți să auziți cuvintele "extraordinar", "senzațional", "superb" și altele asemenea lor, repetate de foarte multe ori. De nesănătos de multe ori. Încă mă aflu sub influența acestei bijuterii apărute aproape de nicăieri și, chiar dacă îi pot reproșa câteva lucruri minore, nu pot să nu mă declar mai mult decât impresionat. Din păcate, tocmai din cauză că este atât de deosebit (și, în parte, datorită faptului că reclama ce i s-a făcut nu îl pune în valoare așa cum ar trebui), Beyond Good & Evil are șanse destul de mari de a căpăta nedoritul titlu de "cel mai nedreptățit joc al anului 2003". Realitatea este că, oricât de mult s-ar plânge că originalitatea este pe cale de dispariție din industria jocurilor, majoritatea oamenilor refuză să încerce titlurile care ies cu adevărat din tipare, așa cum Beyond Good & Evil o face cu vârf și îndesat.

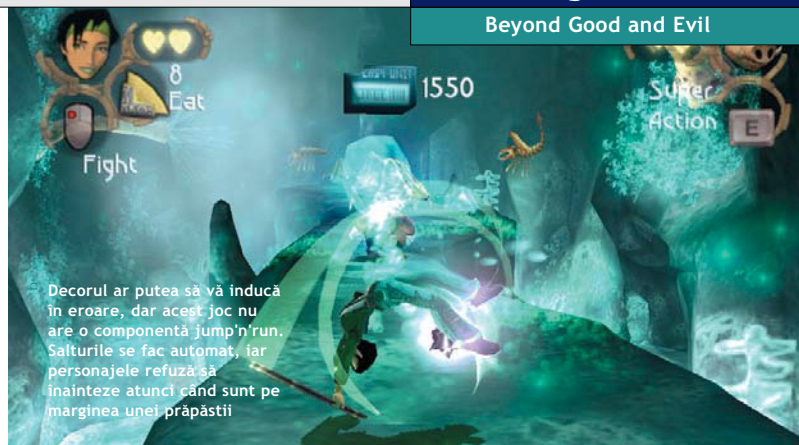
Încă din primele momente ale introducerii (una dintre cele mai bune cu care a fost binecuvântat un joc vreodată), devine clar că nu avem de-a face cu un joc obișnuit. Totul începe cu o invazie extraterestră, lucru care, vom afla în curând, nu este deloc neobișnuit pe planeta Hillys, asediată de mai mulți ani de misterioșii DomZ. Jade, personajul principal, este o fotoreporterită care își petrece timpul liber alături de unchiul ei pe jumătate om și pe jumătate porc, Pey'j, având grijă de copii ai căror părinți au fost răpiți de inamici. Dar, după ce casa-far în care locuiește este aproape distrusă de atac, autoritățile se dovedesc incompetente, iar o

organizație secretă numită IRIS îi cere ajutorul, Jade nu mai poate sta deoparte. Ea se imbarcă (la propriu, dat fiind vehiculul pe care îl folosește pentru deplasare) într-o aventură de proporții epice care o va purta pe toată suprafața lumii ei și chiar mai departe, aventură a cărei țintă finală este dezlegarea misterului ce înconjoară atât atacatorii Hillys-ului cât și așa-zisii săi apărători, gruparea Alpha Section.

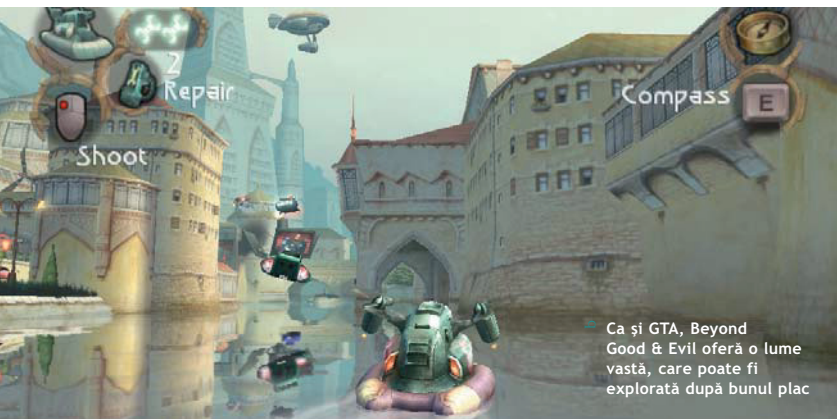
Impresionant în special pe parcursul acestei prime ore este faptul că nimic nu se repetă. Aproape fiecare două-trei minute aduc ceva nou, fie că este vorba despre un element al poveștii sau un tip de provocare ce trebuie depășită. Devine repede destul de evident faptul că Beyond Good & Evil nu poate fi încadrat într-un anumit gen, ci combină o mulțime de elemente din genuri diferite, într-un mod care nu lasă nici o clipă blazarea să intervină. Fiecare tip de acțiune este introdus înainte ca cel precedent să plictisească, furișatul de exemplu (activitatea care are, poate, cea mai mare pondere) neapărând decât după mai mult de două ore de joc. De aceea nici nu i se poate reproșa cu adevărat dimensiunea redusă (poate fi terminat în zece-douăsprezece ore fără eforturi supraumane). Dacă există o concluzie care poate fi trasă examinând cele mai bune jocuri ale anului trecut, atunci aceea este cu siguranță că scurt și intens este mult mai bine decât lung și repetitiv. Ceea ce nu înseamnă că nu veți simți o strângere de inimă la final, dar acest lucru nu face decât să dovedească atașamentul pe care personajele îl inspiră, neputând fi considerat cu adevărat un defect.



Jade știe Kung-Fu. Și nu se sfiște să o demonstreze



Decorul ar putea să vă inducă în eroare, dar acest joc nu are o componentă jump'n'run. Salturile se fac automat, iar personajele refuză să înainteze atunci când sunt pe marginea unei prăpășii



Ca și GTA, Beyond Good & Evil oferă o lume vastă, care poate fi explorată după bunul plac



Una dintre misiunile opționale, care necesită urmărirea unor hoți și a vehiculului lor zburător

### ACTIONE

"Nu poate fi încadrat într-un anumit gen, ci combină o mulțime de elemente din genuri diferite"

### COLATERAL

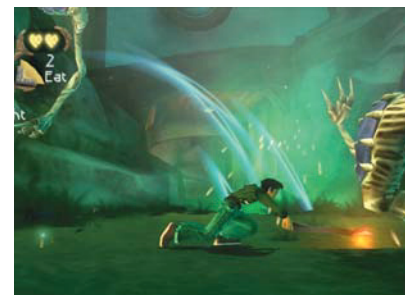
Deși este în esență un joc de aventură cu o poveste bine definită, Beyond Good & Evil nu este nici linear, nici limitat. Jade are o mulțime de posibilități colaterale de a-și ocupa timpul, în afară de rezolvarea problemelor planetei. Ea poate participa la tot felul de competiții, printre care curse cu hovercraft-ul și cel mai reușit mini-joc pe care l-am văzut în ultima vreme, ce îmbină cu multă imaginație biliardul și fotbalul cu monede pe care îl practicăm în școala generală. Fotografierea faunei locale este o ocupație care ar putea părea anostă la prima vedere, dar, atât din cauză că aceasta este foarte interesantă cât și pentru că fotografiile reușite nu se obțin prea ușor, ea este o diversivune foarte plăcută. O altă activitate în același timp profitabilă și interesantă este căutarea perlelor, necesare pentru achiziționarea de noi componente pentru hovercraft.



De remarcat este și faptul că, deși include mai multe elemente care, în teorie, sunt considerate defecte, Beyond Good & Evil le face pe toate să funcționeze exact așa cum ar trebui și nu creează nici un moment de frustrare. Camera tradițională pentru titlurile de consolă prezintă uneori unghiuri destul de dubioase, dar nu scade fluenta acțiunii, dovedind că există ceva în spatele ideii de "cameră cinematică". De salvat se poate salva decât în anumite locuri, dar nici asta nu provoacă probleme, pentru că dimensiunea secțiunilor ce trebuie reluate în cazul unui eventual eșec este una foarte decentă (în cel mai rău caz veți fi repuși acolo unde vă aflați cu două sau trei minute mai devreme).

Păcat că, în tradiția de acum foarte obositoare a jocurilor extraordinare, Beyond Good & Evil își pune singur piedici în drum, prin problemele tehnice de care suferă. Ce-i drept, după primul patch (și după ce instalați cele mai recente drivere pentru placa video), bug-urile fatale au cam dispărut, dar rămâne amănuntul de neînțeles al formatului. Jocul este widescreen și nu puteți face nimic în această privință, în afară de a vă obișnui cu ideea că ecranul este în permanentă încadrat de două benzi negre. Nu vă lăsați păcăliți de asemenea scâpări însă, Beyond Good & Evil este unul dintre cele mai atent construite și bine gândite jocuri pe care veți avea vreodată ocazia de a-l încerca și, mai presus de toate, unul în a cărui creație s-a pus suflet.

Bogdan Bridinel



### EVALUARE GENERALA

- + superb scris și pus în scenă
- + monotonă nu se instalează nici o clipă
- câteva probleme tenice și o alegere ciudată în ceea ce privește formatul ecranului

### JOCURI ALTERNATIVE

Beyond Good and Evil

Tomb Raider: Angel of Darkness

Rayman 3: Hoodlum Havoc

### VERDICT XTREMP

Merită mai multă atenție decât a primit

9

Broken Sword 3:...

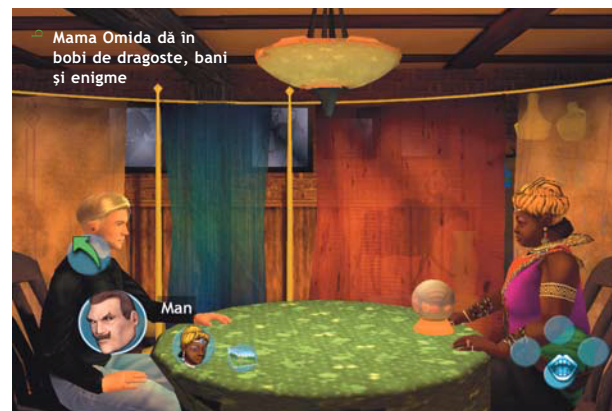


Metal rod

La mai mult de șase ani după apariția Broken Sword 2, Revolution Software vrea să revoluționeze genul adventure cu continuarea The Sleeping Dragon.



Yeow!



Mama Omida dă în bobi de dragoste, bani și enigme

PREȚ: -€ • PRODUCĂTOR: REVOLUTION SOFTWARE • PUBLISHER: THQ • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.BROKENWORDGAME.COM

# BROKEN SWORD 3:

## Noua generație a jocurilor de aventură

### INTERACȚIUNE

- interfață inovatoare
- mediu de joc 3D
- sistem Virtual Actors Engine pentru secvențele cinematice și mimică

### SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 800GHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

### JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

### MOMENTUL ÎN CARE AM ÎNCEPUT SĂ ÎL URĂSC PE

Charles Cecil, creatorul "Broken Sword: The Sleeping Dragon" a fost cel în care a spus că "genul point-and-click este mort". Nu pentru că afirmația ar fi fost fundamental eronată, ci pentru că venea din partea unui creator de jocuri adventure, cei care au lăsat genul să moară, intenționat sau nu, ba chiar i-au și ajutat decesul cu titluri 3D aiuristice, cum a fost "Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned". În plus, titluri ca Syberia și mai recentul Runaway: A Road Adventure au demonstrat dincolo de orice îndoială că genul point-and-click nu este mort, ci doar a intrat într-un con de umbră.

Aveam presimțiri sumbre în privința interfeței revoluționare pe care o promitea Cecil. Aveam presimțiri sumbre în privința modului în care grafica 3D va influența gameplay-ul dintr-un joc adventure. Atunci când jocul a apărut în sfârșit, am fost surprins pe bună dreptate. Pentru că toate neajunsurile sale erau în locuri în care nu mă așteptam să le găsesc, cum ar fi povestea, dialogurile și gameplay-ul propriu-zis. Iar din punctul meu de vedere, valul de critici pozitive cu care a fost primit jocul este nejustificat, singura scuză pe care o pot găsi fiind faptul că jocurile adventure sunt atât de rare, încât fiecare apariție mai de Doamne-ajută este primită cu urale.

Să fie clar de la bun început: Broken Sword 3 nu este cel mai bun joc de aventură de la Syberia încoace. Nu este nici măcar un joc de aventură foarte bun. Este

cel mult o platformă cu potențial pentru viitor, pe care au fost altoite o poveste de mâna a doua și un gameplay lipsit de inspirație.

Interfața și grafica sunt, surprinzător sau nu, punctele forte ale acestui joc. Prin utilizarea shaderelor cartoon, atmosfera titlurilor precedente este păstrată, iar sistemul Virtual Actor Engine pentru mimica personajelor face ca acest joc să devină o experiență cinematică de calitate. Varietatea locațiilor și gama lor coloristică sunt de laudat, mai ales că ele au radiozitate precalculată și arată excelent.

La capitoul poveste, jocul începe însă să scârțâie. Eroi sunt aceiași George și Nicole, care nu mai sunt de ceva vreme împreună (jucați chiar capitole întregi cu fiecare din ei individual), dar a căror reuniune spre final este mai mult decât previzibilă. Firul epic este și el previzibil, cu o mulțime de oameni care mor în prezent din cauza unor mistere care au rădăcini hăt-departate în trecut. Accentele supranaturale sunt și ele nelipsite, dar din păcate jocul nu reușește să evadeze din banal.

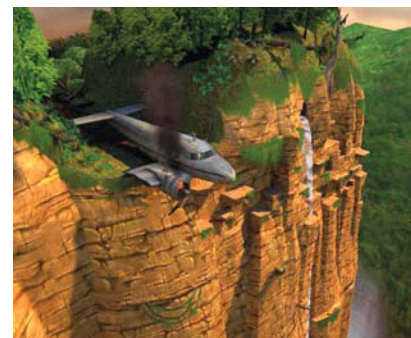
Vocile neinspirate, glumele, care majoritatea variază între prea subtile sau prea forțate (pot da drept exemplu jocul de cuvinte "cement" - "semen" ce apare în mesajul de pe robotul telefonic al hacker-ului care moare la începutul jocului, joc de cuvinte aproape imposibil de deslușit dacă nu aveți activate subtitrările), și alte amănunte iritante marchează partea de dialoguri. Asta nu înseamnă că The Sleeping Dragon este lipsit de fragmente cu adevărat ilare sau momente interesante,



## INGREDIENTUL MINUNE: INTERFAȚA REVOLUTIONARA

Interfața care urma să înlocuiască defunctul "point&click" în opinia lui Charles Cecil nu este atât de inovatoare pe cât ar vrea el să creadă, însă funcționează excelent. Practic, mecanica de joc se bazează pe așa-numitele "active hotspots", care sunt stelute strălucitoare ce apar în toate punctele în care jucătorul poate interacționa cu mediul de joc. Acțiunile posibile apar reprezentate prin (maxim) patru pictograme în dreapta jos a ecranului și pot fi activate prin apăsarea uneia dintre tastele corespondente (W, A, S, D). Personajul este mișcat cu cursorul, iar tasta "Space" deschide inventarul, obiectele fiind manipulate cu aceleași taste de bază. Mouse-ul este eliminat complet, ceea ce este perfect pentru console și rezonabil pentru PC.

Spuneți-mi conservator sau cum doriți, dar sincer, preferam sistemul point-and-click, deși acesta este relativ mai ușor de folosit. Limitarea numărului de opțiuni la patru mi se pare că restrânge creativitatea, deși nu am reușit să găsec mai mult de patru utilități efective pentru un obiect anume. Dintr-un anume punct de vedere (al meu), căutarea obiectelor care puteau fi folosite făcea parte din farmecul unui adventure. Nu zic că sistemul celor de la Revolution nu este mai bun, ba chiar sunt sigur că sunt mulți care vor vedea astfel situația. Dar parcă acel "ceva" nedefinit al jocurilor adventure se pierde.



# THE SLEEPING DRAGON

## AVENTURA

"Nu este lipsit de fragmente cu adevărat ilare și momente interesante."

## SERIA BROKEN SWORD

Primul joc din serie a fost "Broken Sword: Shadow of the Templars" (1996), cunoscut și sub numele de "Le Secret du Templiers" sau "Les chevaliers du Baphomet". Considerat de fani cel mai bun dintre toate trei, "Shadow of the Templars" îl aduce în scenă pe americanul George Stobbart, pe atunci doar un turist oarecare în Paris. După ce supraviețuiește unui atentat cu bombă la o cafea, el se va trezi implicat într-un mister cu rădăcini în Franța secolului X.

Deși considerat un reprezentant de frunte al genului adventure, "Broken Sword: Shadow of the Templars" a fost criticat pentru lipsă de originalitate și pentru că îi lipsește acel "je-ne-sais-quoi" al jocurilor Lucas Arts.

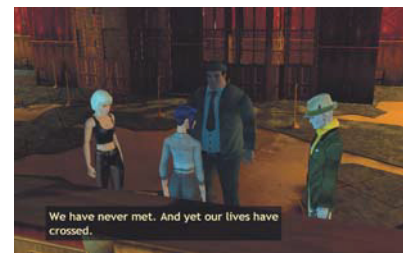
Jocul a avut totuși succes, și un an mai târziu apare "Broken Sword 2: The Smoking Mirror" (sau "Les Boucliers des Quetzalcoatl", în care George Stobbart apare alături de prietena sa francezoaică, Nicole, și călătorește prin Paris, Marsilia, Londra și locații din America Latină pentru a rezolva un nou mister care implica un zeu aztec pe nume Tezcatlipoca. Numeroasele locații exotice ar trebui să facă jocul mai interesant și mai plin de culoare. Scenariul este ceva mai interesant decât în cazul primului, cu mai mult umor și mai multă tensiune și dramatism, dar tocmai lipsa unor accente mai sumbre în design este ceea ce îi subminează succesul.

dar este păcat că acestea nu sunt mai multe și că producătorii nu au reușit să fie constanți pe parcursul întregului joc.

Iar în ceea ce privește puzzle-urile propriu-zise am o nemulțumire de proporții. Cineva, nu spui cine, persoană importantă, a decis că puzzle-urile în care trebuie să săriți din piatră în piatră, să vă strecurați pe lângă ziduri, să vă cățărați pe bolovani sau să împingeți cutii ca în anticul Sokoban sunt un aspect care nu trebuie să lipsească dintr-un joc de aventură. Ba chiar să fie folosite atât de des, încât să vă vină să îl băgați pe Charles Cecil într-o cutie și să îl împingeți într-o prăpastie. E adevărat, toate aceste secvențe folosesc aceeași interfață ca și restul puzzle-urilor, și nu riscați să cădeți în gol sau să vă treziți că ați împins o ladă până în peretele greșit și nu puteți să o mișcați. Cu toate acestea, genul acesta de puzzle-uri este mult prea simplu din punct de vedere intelectual și mult prea plictisitor și consumator de timp ca să își justifice apariția într-un astfel de joc. Și iată că totuși el există.

Pe parcurs, Broken Sword are o curbă de dificultate lină și nu este complicat în mod plăcut, deloc iritant pentru cei obișnuiți cu clișeele din jocurile de aventură pe care le urmează cu destul de multă fidelitate. Sumarizând, un joc adventure banal ca poveste și gameplay, dar interesant prin inovațiile grafice și tehnice. Având în vedere că adventure este un gen pe cale de dispariție, eu zic să nu îl ratați, chiar așa banal cum este.

Adrian Dorobăț



## EVALUARE GENERALA

- grafica excelentă
- sistemul de control
- puzzle-urile cu sărituri din treaptă în treaptă și împins de cutii
- intriga dezamăgitoare
- dialogurile inconsistente

## JOCURI ALTERNATIVE

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Broken Sword 2: The Shadow of the Templars

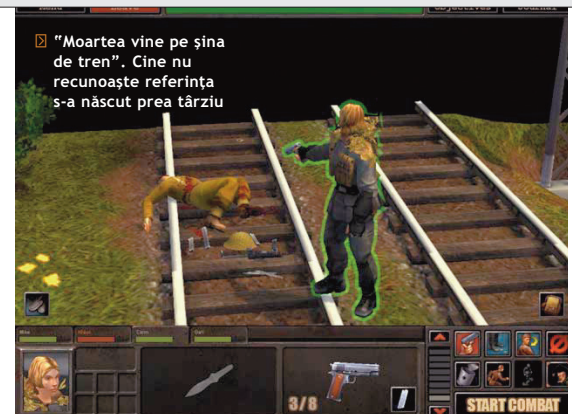
Runaway: A Road Adventure

## VERDICT XTREMP

Insuficient de creativ pentru a ajunge în top

7

După eșecul care a fost UFO: Aftermath, Silent Storm vine ca o binecuvântare. Toți fanii Jagged Alliance vor fi încântați să joace acest titlu. Garantat.



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: NIVAL INTERACTIVE • PUBLISHER: JOWOOD • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION

# SILENT STORM

Un titlu care marchează renașterea jocurilor de acțiune pe ture

## INTERACȚIUNE

- două campanii independente de partea Axei și Aliaților
- mediu de joc destructibil
- 75 de arme autentice din al doilea război mondial
- 40 de mercenari de diferite naționalități, individualizați prin personalitate și replici

## SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 1GHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

## JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

## JAGGED ALLIANCE 2 ESTE UNUL DINTRE JOCURILE

mele "de suflet", la care m-am întors cu plăcere de mai multe ori după ce l-am terminat. Are, firește, neajunsurile lui, dar este încă standardul față de care se măsoară toate jocurile de tactică turn-based, din punctul meu de vedere. Fallout Tactics și add-onul Unfinished Business pentru JA nu mi-au satisfăcut dorința de acțiune pe ture, un viciu rezervat cunoscătorilor care știu să aprecieze luptele duse pe îndelete, unde inteligența contează mai mult decât viteza de reacție și manevrarea rapidă a shortcut-urilor. În fond, stresul confruntării este același, doar că sublimat pe o perioadă mai lungă.

Silent Storm oferă exact ceea ce mi-am dorit, preluând rețeta Jagged Alliance și îmbunătățind-o în aproape toate aspectele. Singurul lucru neplăcut este contextul extrem de uzitat al celui de-al doilea război mondial, dar, dat fiind stilul de joc, nu pot considera acest lucru un minus decât la nivel personal.

Grafica este primul lucru schimbat în bine, marcând noi standarde pentru jocurile de tactică pe ture: mediu complet 3D, cu efecte shader și iluminare dinamică, animații IK bazate pe ragdolls, efecte de particule și explozii spectaculoase. Și, apropo de explozii, mediul de joc este complet destructibil (dacă aveți suficiente gloanțe și grenade la dispoziție, firește), ceea ce deschide noi posibilități incitante de gameplay. Interesant

## DOZA DE SCIENCE-FICTION

Ca și cei care au conceput intriga de la Jagged Alliance, nici cei de la Nival nu se pot abține să nu "o dea în SF-uri" spre finalul jocului. Este vorba de apariția unor exoschelete mecanice cu tot soiul de apanaje aducătoare de moarte, numite generic Panzerklein. Dar, ca și în Jagged Alliance, doza de science-fiction nu intervine ca nuca în perete, ba chiar este binevenită atunci când apare, pentru că mai elimină din monotonie și dă prilejul introducerii unor arme devastatoare (chiar și lasere, dacă vă vine să credeți) care nu ar fi putut fi implementate altfel în contextul istoric dat. Ba chiar se poate spune că doza de SF din Silent Storm este chiar mai inspirată decât cea din Jagged Alliance, unde aveam de-a face cu experimente genetice pe gândaci.



## INGREDIENTUL MINUNE: CE MICA ESTE LUMEA

Unul dintre lucrurile pentru care Nival merită toate laudele este modul în care a reușit să individualizeze mercenarii prin personalitate și replici. O parte din merit îi se datorează și lui Shaun Lyng, fost angajat Sirtech și dezvoltator Jagged Alliance 2, care a fost cooptat în echipa Nival pentru a concepe replicile personajelor și amănunțele biografice ale acestora. Chiar dacă diferențierea vizuală este practic imposibilă în unele cazuri, mercenarii din echipă pot fi recunoscuți după timbrul vocii, după accent și după replici. Ceea ce face apropierea dintre jucător și "protejații" lui mult mai mare, ajungându-se în final la furie devastatoare, când favoritul vă este rănit, sau la înlocuirea personajelor mai enervante, chiar dacă experiența lor vă este folositoare. Cel mai bun exemplu, dacă jucați de partea Axei, este locotenentul Mitică "Mike" Câslaru, fost polițist în Constanța și ajuns lunetist în trupa de elită germană. Nu este o glumă, chiar îl veți găsi în joc. Și vă veți amuza ca și mine la amestecul său delicios de română și engleză, piperat cu expresii gen "Imposibil", "Confirmare", "Jalnic" sau

"There's another one militar". Iar pe măsură ce înainteați în nivel, vocabularul său se îmbogățește cu noi expresii și referirile sale la viața de polițist dinainte de armată adaugă o latură emoțională pe care nu am mai văzut-o până acum decât în Jagged Alliance.



WEB: [HTTP://WWW.NIVAL.COM/ENG/S2\\_INFO.HTML](http://www.nival.com/eng/s2_info.html)

## TBS/STRATEGIE

"Lunetistul are poate cea mai interesantă implementare dintr-un joc de tactică pe ture."

este că, dacă distrugeți structura de bază a unei clădiri cu mai multe etaje, etajele superioare se vor prăbuși în consecință (eventual omorând inamicii din interior).

Povestea trece în planul doi, ceea ce este un lucru bun, pentru că este relativ neinteresantă. Diferența față de Jagged Alliance este că în Silent Storm puteți alege între două tabere, dar mai departe conceptul de bază este același: vă puteți crea o echipă din cinci personaje, plus un avatar personalizat care să vă reprezinte în lumea jocului. Soldații (de ambele sexe), dintre care puteți alege sunt în număr de peste 40 și sunt împărțiți în cinci categorii: cercetaș, lunetist, grenadier, soldat simplu, inginer și medic. Fiecare dintre ei are nouă abilități, care se dezvoltă pe măsură ce sunt folosite, cu viteze diferite, în funcție de profesie. Pentru a introduce și o picătură de RPG, soldații capătă experiență în timp și, la fiecare creștere în nivel, pot alege abilități suplimentare sau modificatori pentru cele existente, dintr-un arbore de dezvoltare asemănător cu cele din Diablo.

Lunetistul are, poate, cea mai interesantă implementare dintr-un joc de tactică pe ture. În momentul în care are o armă cu lunetă la dispoziție, poate selecta un inamic și poate stabili câte Action Points să aloce împușcăturii sau poate chiar decide să le aloce pe toate ochirii propriu-zise și să tragă runda următoare, cu șanse mult mai mari de a-și atinge ținta.

Sunetele armelor sunt suficiente de realiste, iar partea sonoră are și o importanță indirectă, prin faptul că soldații voștri pot detecta sunetele făcute de inamici și pot chiar trage în direcția pictogramelor care reprezintă

poziția aproximativă a acestora, cu șanse destul de mari de a-i nimeri, chiar dacă nu îi văd.

Fizica este al doilea mare atu al jocului și un progres pentru acest gen de jocuri. Traectoria gloanțelor este trasată în timp real și detectarea coliziunilor ia în calcul obiectele prin care trece proiectilul sau din care ricoșează. În consecință, puteți trage prin pereții din lemn sau alte materiale mai casante și două-trei rafale vor face bucăți o ușă sau o ladă pe care nu puteați să o deschideți cu pick-lock. Am avut ocazia să văd cu satisfacție cum unul dintre personajele mele, adăpostit după un stâlp subțire de telegraf, a trecut pe lângă moarte când un lunetist a tras în el, dar glonțul a ricoșat din stâlp, lăsând urmă pe stâlp și sfărâmând o cutie de lemn de lângă.

O problemă ar fi că personajele aliate și adverse pot da nerealist de multe lovituri înainte să moară, ceea ce face puțin inutile atacurile cu cuțitul ale cercetașilor și mult prea eficiente atacurile cu grenade. Dar presupun că este vorba de un compromis făcut jucabilității, ca și inventarul exagerat de mare și faptul că schimbarea armelor în timpul acțiunii nu consumă Action Points.

Durata de viață a jocului este prelungită de un ansamblu de instrumente ce permit personalizarea jocului și crearea de noi niveluri și chiar de arme, la un nivel ceva mai simplu decât în cazul Unreal Tournament sau Quake III. Ceea ce fanii și-au dorit întotdeauna să se întâmple în cazul Jagged Alliance. Acum pot spune cu destul de multă certitudine că Jagged Alliance poate fi recreat pe platforma Silent Storm și își va depăși

originile. Nu că Silent Storm nu le-ar fi depășit deja.

Adrian Dorobăț

## EVALUARE GENERALĂ

- +
- +
- +
- +
- +
- +
- +

## JOCURI ALTERNATIVE

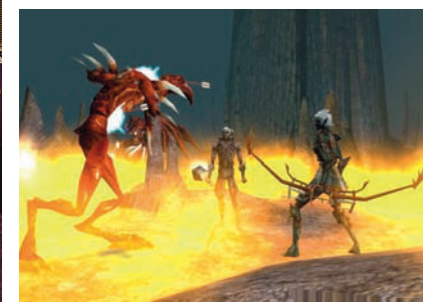
- Silent Storm
- Jagged Alliance 2
- UFO: Aftermath

## VERDICT XTREMP

Unul dintre cele mai bune jocuri de acest gen **9**



Al doilea add-on pentru Neverwinter Nights este creat chiar de Bioware și acest lucru se cunoaște în toate aspectele jocului



PREȚ: 25.5€ • PRODUCĂTOR: BIOWARE • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: [HTTP://NWN.BIOWARE.COM](http://nwn.bioware.com)

# NEVERWINTER NIGHTS:

Mai mare, mai frumos, mai epic, mai interesant. Succes pe toate planurile.

## INTERACIUNE

- porniți direct de la nivelul 15
- coopțați două NPC-uri ajutătoare
- progresați până la niveluri epice (40+)
- experimentați cu șase noi prestige classes

## SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 1GHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

## JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

Folosind portaluri, serverele multiplayer NWN pot fi interconectate ajungându-se la echivalentul unui mini-MMORPG.

## DUPĂ CUM AM MAI SPUS, PENTRU MINE NEVERWINTER

Nights este cea mai bună întrupare virtuală a sistemului Advanced Dungeons&Dragons. Grafica 3D, cu excepția exterioarelor, depășește din punct de vedere vizual orice alt RPG (chiar și Dungeon Siege sau Morrowind). Muzica este atmosferică și de cea mai bună calitate iar interfața este cea mai flexibilă și intuitivă pe care am avut plăcerea să o întâlnesc într-un joc de acest tip. Acțiunea amestecă hack&slash-ul pur cu tactica într-o combinație foarte atractivă. Până acum, povestea subminată de clișee și relativ banală era singurul minus pe care i-l puteam găsi.

Dați-mi voie să subliniez partea cu "până acum". Hordes of the Underdark este un add-on creat de data aceasta chiar de producătorii Neverwinter Nights și cuvântul de ordine pentru el este epic. Evident că povestea nu putea să fie altfel decât epică, și din fericire Bioware s-a ținut de cuvânt. De data aceasta există acea strălucire, acel freamăt narativ care promite evenimente dătătoare de fiori pe șira spinării, precum și numeroase surprize și răsturnări de situație cu adevărat interesante.

Firul epic începe la puțină vreme după evenimentele din Shadow of Undrentide, acțiunea fiind strămutată în orașul Waterdeep, mai cunoscut în mitologia Forgotten Realms decât restul locațiilor de până acum. Eroul nostru (sau eroina, în funcție de preferințe) și-a câștigat deja un renume împiedicând planurile malefice de dominație mondială ale unei vrăjitoare, distrugând totodată orașul zburător Undrentide. Motiv pentru care

## INGREDIENTUL MINUNE: EPIC LA PATRAT

Una din principalele noutăți din Hordes of the Underdark este introducerea de niveluri epice, ceea ce înseamnă tehnic tot ce este pe nivelul 20 și metaforic un personaj care este echivalentul unui semizeu, cu abilități impresionante și puteri care le depășesc cu mult pe cele ale unui simplu muritor.

Introducerea nivelurilor epice i-a deranjat pe fanii hardcore AD&D, zicând că nu ar fi realiste. Într-adevăr, în variantele Pen&Paper doar unul din șase milioane de jucători are șanse să treacă de nivelul 20 fără să trișeze. Părerea mea este că dacă nu le place, să se joace în continuare cu zaruri și creionul pe hârtie.

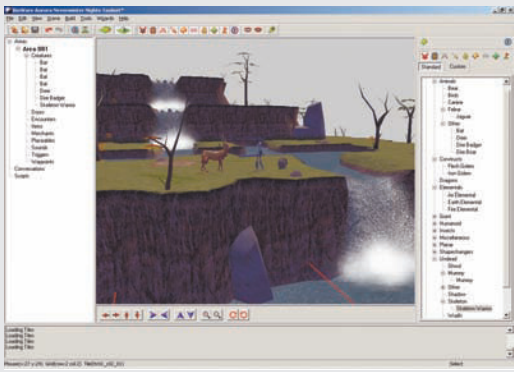
Noi, jucătorii de PC, preferăm să ajungem la niveluri cât mai mari cu puțință. Și oricum, dacă nu sunteți cu adevărat maniaci, nu puteți trece de nivelul 30 în cele trei capitole mari și late din Hordes of the Underdark.

este chemat să dea o mână de ajutor în Waterdeep, unde o mulțime de drow elves ies din subteranele orașului însoțiți de creaturi fioroase și măcelăresc oameni nevinovați, stârnind panică și haos. Lucrurile sunt mai complicate de atât, dar nu vă voi strica plăcerea de a fi surprinși de turnura pe care o vor lua evenimentele.

Hordes of the Underdark aduce șase noi prestige classes, unele foarte interesante (aș menționa Palemaster, Red Dragon Disciple, Shapeshifter), dar

## DINCOLO DE SINGLE-PLAYERUL IMPLICIT

Neverwinter Nights a venit ca o binecuvântare pentru Dungeon Master-ii din lumea întreagă, pentru că simplifică foarte mult crearea de module în care grupuri de prieteni intră în pielea unor personaje și se scufundă în aventuri fantasy imersive. Toolset-ul Aurora este unul dintre cele mai performante editoare aflate la dispoziția unui pasionat de RPG-uri, și acest lucru se vede. Pentru că dă frâu liber creativității, Aurora permite nu doar crearea unor mod-uri hack&slash mai mult sau mai puțin banale (și sunt destule de acest gen), ci și a unor non-violente, dar extrem de atractive, cum ar fi volei cu spiriduși și pinguini sau v-ați ascunseala.



O femeie Weapon Master? Eh, ce să-i faci, în spiritul științei, încercăm și varianta asta.



La miezul nopții, la castel în poartă, oare cine bate?



Pe cât facem pariu că demonul întrerupe vraja înainte să-și facă efectul?

# HORDES OF THE UNDERDARK

pentru că jocul începe direct de la nivelul 15, nu aveți posibilitatea de a vă familiariza cu abilitățile specifice ale acestora și s-ar putea ca începutul jocului să fie cea mai jucată parte, până ce vă veți decide la un personaj care să vă fie pe plac. Eu am încercat, cred, toate variantele posibile (chiar și prestige class-urile din Shadows of Undrentide, care sunt și ele accesibile, dacă aveți instalat acel prim add-on) și m-am hotărât în cele din urmă la un Dwarfen Defender, care era cel mai puțin complicat personaj în opinia mea. M-a ajutat mult faptul că o bătălie de test perfectă poate fi găsită chiar în fața hanului de unde porniți în aventură. Bună idee, bravo producătorilor.

Hordes of the Underdark vă permite să vă luați doi însoțitori (henchmen) în loc de unul, și vă veți reintâlni cu această ocazie cu fețe cunoscute din primul Neverwinter Nights, inclusiv favoriții mei Sharwyn și Tommy Undergallows. Kobold-ul Deekin revine și el, fiind singura opțiune disponibilă inițial, dar îmi este greu să clasez la aspecte pozitive sau negative. Cei care l-au întâlnit știu despre ce este vorba.

AI-ul NPC-urilor este din nou mai dezvoltat la inamici decât la aliați, dar se simt totuși unele îmbunătățiri, chiar dacă uneori henchmen-ii se mai rătăcesc sau atacă de nebuni atunci când nu trebuie. Faptul că le puteți accesa inventarul și îi puteți dota cu arme și armură va fi cu siguranță pe placul celor maniaci cu controlul în detaliu. Chiar și măcar pentru faptul că îi puteți transforma în cai de povară, dându-le să care obiecte și tot este utilă această opțiune.

Du-te vino-ul pentru colectarea și vânzarea de obiecte, care este o parte importantă din orice RPG, a

fost tratat grațios prin două metode: un magazin ambulant ascuns într-o lampă magică pe care o găsiți aproape de începutul jocului și o dimensiune paralelă numită "The Gatehouse", în care vă puteți retrage în caz de primejdie și din care puteți călători către orice punct pe care l-ați marcat folosind o rogue stone, artefact destul de rar, dar foarte folositor.

Aceste două opțiuni vă permit să vă concentrați pe partea de explorare și luptă cu monștrii variați din labirintul schimbător de sub Waterdeep și mai departe în Underdark. Pe lângă omniprezenții drow elves, veți mai descoperi în căutările voastre toată elita bestiarului AD&D: dragoni, beholders, mind flayers, driders sau umber hulks.

Gameplay-ul reușește să se susțină prin firul epic, din fericire, pentru că spre final confruntările devin destul de monotone, iar armele și obiectele câștigate nu aduc nimic inovator, chiar dacă sunt mai puternice. Un Battleaxe +1 nu diferă vizual de un Battleaxe +3, decât dacă le personalizați la o fierărie. Toate acele sufixe și prefixe din Diablo ar fi fost extrem de binevenite aici. Din fericire însă, partea de explorare și puzzle-urile antrenante compensează pentru acest aspect și împing jocul înainte. Sala Oglinzilor, cu ale ei bogății și riscuri ascunse, precum și Sala Regilor, cu sabia vorbitoare, vă vor face să uitați că, în fond, totul se reduce în cele din urmă la apăsatul unor comutatoare în ordine. Aura de mister, de legendă, stranietatea unor niveluri și evenimente sunt un imbold suficient pentru a ajunge la finalul jocului. Iar în acel moment puteți relua jocul cu un alt personaj, doar pentru a vedea cum este și din altă perspectivă.

Hordes of the Underdark ar fi putut fi chiar numit Neverwinter Nights 2, dar Bioware a avut bun simț și l-a lansat ca add-on. Cu toate acestea, reușește să fie un concurent puternic pentru Star Wars: Knights of the Old Republic.

Adrian Dorobăț

### EVALUARE GENERALA

- 👍 poveste antrenantă
- 👍 puzzle-uri provocatoare
- 👍 coloana sonoră de excepție semnată Jeremy Soule
- 👎 acțiune oarecum monotonă la nivelurile superioare

### JOCURI ALTERNATIVE

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

NWN: Shadows of Undrentide

Neverwinter Nights

### VERDICT XTREMP

Un RPG care își depășește propriile standarde **9**



O serie cu tradiție revine după o perioadă de producție plină de probleme, lucru care se vede



Odată cucerite, castelele pot fi distruse pentru a se construi în locul lor unele specifice rasei controlate de jucător



Hărțile sunt neplăcut de sărace în detalii și elemente de decor



În timpul luptelor nu puteți lua foarte multe decizii



Deși este mare consumator de memorie, Warlords IV arată ca un joc vechi de cel puțin doi ani

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: INFINITE INTERACTIVE • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: HTTP://WARLORDS4.UBI.COM/INDEX.PHP

# WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA

## Genul TBS nu își revine din suferință

### INTERACIUNE

- aproape 180 de tipuri diferite de unități, date de cele 10 facțiuni distincte
- introduce STS, un sistem de luptă care are avantajul vitezei, dar nu pune la dispoziție o varietate prea mare de tactici
- aproape 30 de minute de muzică orchestrală inspirată din folclorul celtic

### SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium II 450MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

### JOC MULTIPLAYER

- PC: 8
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

Multiplayer-ul ar putea fi interesant dacă norocul nu ar avea o contribuție atât de hotărâtoare în decderea bătăliilor, însă așa sentimentul de inutilitate înlocuiește rapid entuzismul inițial.

SERIA WARLORDS ARE UN TRECUT LA FEL de glorios cum este cel al, acum mai popularei, în ciuda dispariției firmei producătoare, serii Heroes of Might and Magic. Problema sa este că, întotdeauna, a dat impresia că se află la un pas de măreție și de fiecare dată producătorii s-au dovedit incapabili să învețe din erorile trecutului. Și, privind la cel de-al patrulea reprezentant al seriei, s-ar putea spune că ei nu au înțeles prea mare lucru nici din ceea ce au făcut bine de-a lungul timpului. Sigur, scindarea companiei în mijlocul procesului de producție nu a ajutat nici ea prea mult, ba chiar, după toate aparențele, a dat câștig de cauză conservatorilor și i-a eliminat pe cei cu idei inovatoare. Altfel nu se poate explica dispariția totală a elementelor noi, ce ne fuseseră promise la început, și transformarea jocului într-un Warlords III cu grafică aproximativ contemporană și sistem de luptă o idee mai bun. Calitățile care consacraseră seria, însă, - atmosfera foarte specială creată de hărțile ce păreau desenate de mână și viteza mare pentru un TBS - nu au reușit să facă trecerea în secolul XXI.

Pentru cei nefamiliarizați cu titlurile precedente, Warlords (a nu se confunda

cu fratele mai mic, desfășurat în timp real, Warlords Battlecry) este un joc de strategie pe ture care pune accentul pe o cucerire în stil șahistic a unui teritoriu populat de o mulțime de castele producătoare de unități și câteva ruine ale căror comori sunt obținute prin învingerea paznicilor lor. Bătăliile se desfășoară cu un minim de interferență din partea jucătorului, care are acum de ales ordinea în care unitățile pătrund pe câmpul de luptă, dar nimic mai mult, față de titlurile precedente în care era, pur și simplu, scutit de acest efort. În luptă nu pot fi implicate decât două unități odată, care nu se pot retrage, ceea ce înseamnă că una sau două tot vor fi pierdute, chiar și în confruntările cu inamici mai slabi. Caracterul absolut aleator al lovirilor nu face decât să scadă și mai mult impactul tacticii asupra rezultatului bătăliilor, nu de puține ori, câștigarea acestora fiind o simplă problemă de încărcare a salvării precedente și de rejucare a bătăliei până se obține cel mai bun rezultat posibil. Altă auto-mutilare stupidă o reprezintă și apariția destul de regulată a întăririlor pentru care jucătorul nu trebuie să facă nimic, dar care sunt atât de puternice, încât, uneori, transformă eroii construiți

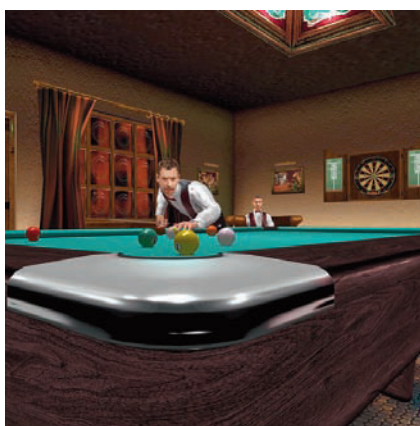
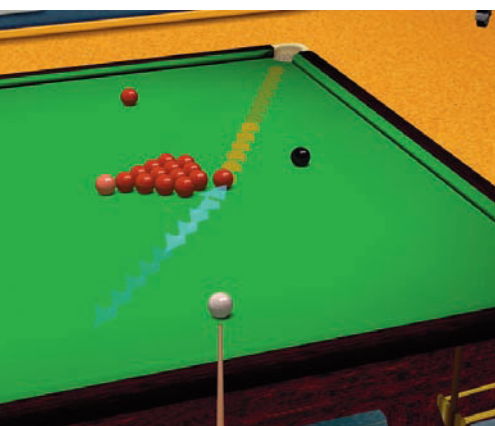
cu migală și transportați pe parcursul mai multor misiuni în simple elemente de decor.

Satisfacțiile, care, trebuie spus, există, nu apar decât după foarte multe ore de joc în care eroul preferat este crescut încetul cu încetul în nivel și dotat cu nerezonabil de rarele obiecte magice, iar AI-ul cam timid începe să prindă suficient curaj pentru a oferi o provocare. Din păcate, până în momentul respectiv, jocul reușește cu o dezinvoltură demnă de o grafică mai acătării (sau măcar de o hartă mai puțin goală) să umple memoria sistemelor care nu beneficiază de 512MB RAM, încetinindu-i și mai mult ritmul de melc. Se pare că Warlords IV pur și simplu nu acceptă să i se acorde o șansă.

Bogdan Bridinel

### VERDICTXTREMP

În 6 ani se putea face cu siguranță mai mult **6**



Jucat simultan cu  
transmisia Campionatului Mondial  
pe Eurosport, jocul celor de la  
Codemasters pare mai  
interesant decât este de fapt



PREȚ: 29.99€ • PRODUCĂTOR: CODEMASTERS • PUBLISHER: CODEMASTERS • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.CODEMASTERS.COM/SNOOKER2003 SPORT

# WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

## Un nou capitol în istoria jocului cu bile

### INTERACȚIUNE

- licențe pentru toți jucătorii din campionat
- fizică și grafică realistă
- comentariu din off

### SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 64MB
- Video: 16MB

### JOC MULTIPLAYER

- PC: 2
- NET: 2
- LAN: 2
- MODEM: 0

### SUNT UN MARE FAN AL JOCULUI DE

biliard și inevitabil al celui de snooker. Ba chiar îl prefer pe acesta din urmă, pentru că prin setul său de reguli are nevoie de o gândire tactică mai dezvoltată decât biliardul, unde adesea puteți câștiga prin pură îndemânare.

Sigur, să joci snooker pe calculator (sau curse off-road, sau simulatoare de yole cu pânză) este un divertisment privat de esență, ca și chips-urile fără grăsime, cafeaua fără cofeină și liniile erotice. Și cum nu am 1000 de dolari pentru o masă de snooker cu toate necesare și nici o dorință deosebită de a-mi petrece zilele și nopțile prin cluburi de profil, un joc de snooker pe calculator rămâne cea mai bună alternativă. Și care ar putea fi cea mai bună alegere, veți spune, dacă nu World Championship Snooker 2003, jucat în paralel cu transmisia televizată de pe Eurosport și având la dispoziție licențe pentru a folosi figurile jucătorilor din campionat.

Ei bine, după ce am jucat titlul celor de la Codemasters, am ajuns la concluzia că nu este de ajuns să ai resursele, contează și cum le folosești. În primul rând, jucătorii sunt într-adevăr acolo și

mi-a făcut plăcere să știu că pot juca cu sau împotriva lui Williams, Doherty, Ebdon, Hendry, Sullivan și alții din topul celor mai buni zece jucători. Pe de altă parte, am fost șocat să văd în ce hal i-au mutilat modelatorii, de nu mai seamănă nici a oameni, ce să mai vorbim de jucătorii mei favoriți de snooker. Texturile salvează parțial situația, fiind cele care dau oarecare realism înfățișării, dar, din moment ce partea stângă a fost copiată peste partea dreaptă, rezultatul este dubios, în unele cazuri linia de mijloc fiind destul de evidentă. Asta, în ciuda faptului că sunt folosite modele de peste 10.000 de poligoane, cu animații faciale.

Sincer să fiu, nu simțeam nevoia jucătorilor și nici a publicului. Comentarii și reluările sau unghiurile de filmare tipice televiziunii sunt interesante, dar nu compensează în nici un caz pentru sistemul de control sub-standard, standardul în acest caz fiind sistemul implementat de Celeris în Virtual Pool, în care lovirea cu tacul era simulată prin deplasarea mouse-ului înainte și înapoi.

Fizica este excelentă din multe puncte de vedere, dar chiar dacă

regulile oficiale o interzic, aș fi preferat posibilitatea de a "sălta" o bilă peste alta sau peste un grup de bile. Pe de altă parte, imposibilitatea de a elimina total indicatorii de direcție pentru bile s-ar putea să îi deranjeze pe jucătorii împătimiți.

Per total, se poate spune că jocul nu este cel mai bun simulator de snooker/biliard, ci poate, cel mult, cea mai bună simulare a campionatului mondial de profil, ceea ce nu este tocmai ce îmi doream.

Adrian Dorobăț

### EVALUARE GENERALA

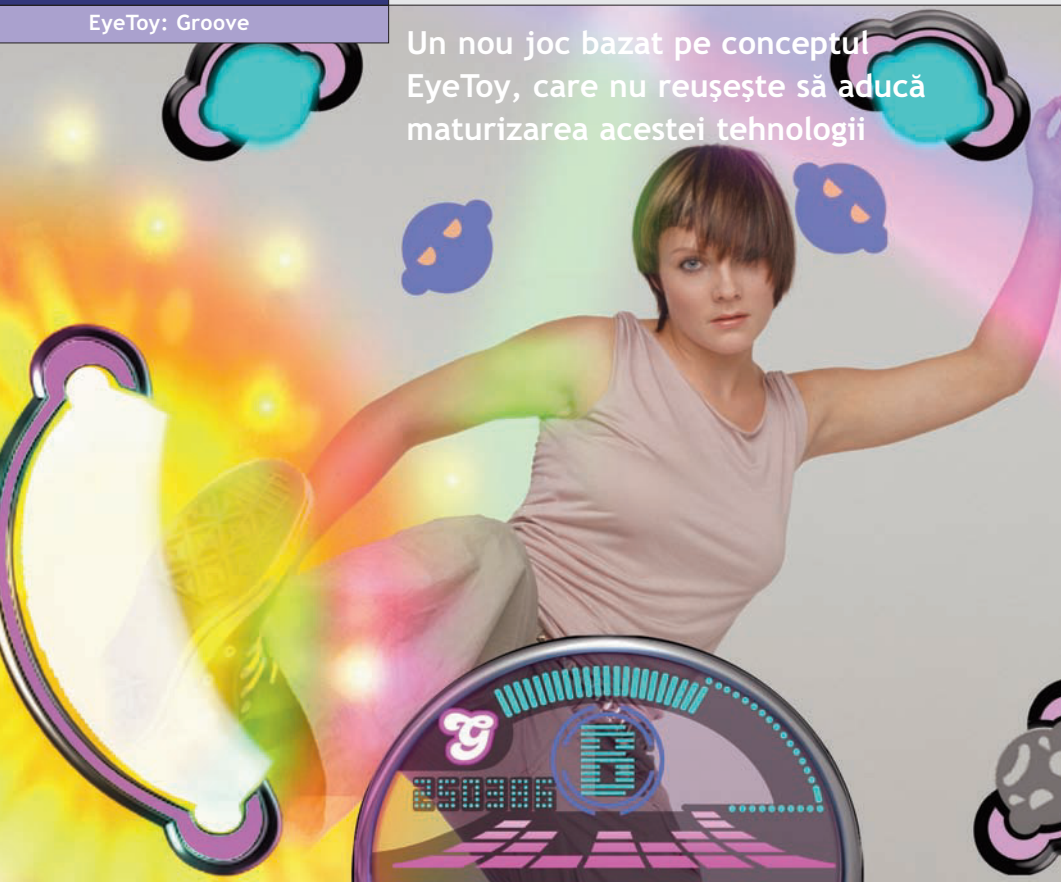
- grafică de vârf
- comentariu din off
- jucători hidoși
- sistem de control neintuitiv

### VERDICT XTREMP

Sistemul de control  
lasă de dorit

7

Un nou joc bazat pe conceptul EyeToy, care nu reușește să aducă maturizarea acestei tehnologii



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: SCEE • PUBLISHER: SCEE • DISTRIBUTOR: SONY OVERSEAS • WEB: WWW.EYETOY.COM

PUZZLE

# EYETOY: GROOVE

## O mini-discotecă pentru acasă

### DACĂ AM SPUNE CĂ JOCURILE

bazate pe concepte cu adevărat originale lansate în 2003 pot fi numărate pe degetele de la o singură mână am spune adevărul, dar nu le-am face cu adevărat drepte celor de la Sony, pentru că, în realitate, ar fi necesar un foarte singur (și, evident, complet redundant) deget. Pe care, dacă tot avem o întreață mână la dispoziție, l-am alege în așa fel încât, arătat altora, ar exprima într-un mod cât se poate de potrivit părerea pe care o avem despre modul în care continuă să graviteze în jurul aceluiași rețete, pe care nici măcar nu au bunul simț de a le perfecționa cum se cuvine.

Dar să revenim la PlayStation-urile noastre. Ideea simplă, dar foarte atrăgătoare pentru jucătorii pasionați și cei ocazionali deopotrivă - o cameră web ce urmărește mișcările jucătorului pe post de controller - a transformat EyeToy: Play în cel mai surprinzător succes de casă al anului, deși el a fost lansat mai curând cu titlul de experiment optimist, mai întâi în Europa (unde a avut și cele mai mari vânzări) și apoi în restul lumii. Din

păcate, reușita sa pare să-i fi luat pe nepregătite pe producători, care nu știu, acum, ce să facă în continuare. Atât de adâncă le este criza de inspirație încât a fost inițiat și un concurs, care promite mai multe premii (printre care un kit Sony DAVS550 și un televizor LCD) autorilor celor mai interesante idei de mini-jocuri care să fie integrate în EyeToy: Play 2. Și, cum timpul până la apariția miraculoaselor idei trebuia umplut cumva, a fost lansat EyeToy: Groove, care beneficiază de aceeași calitate și suferă de aceleași slăbiciuni ca și titlul precedent, față de acesta nemaiputând, însă, miza pe elementul de noutate.

În Groove nu mai trebuie să spălați ferestre imaginare sau să pălmuiți adversari la fel de iluzorii, ci pur și simplu să dansați după cum vă cântă consola, efectuând anumite mișcări pe ritmurile lui Fatboy Slim sau, Doamne ferește, pe ale celor două Cheeky Girls. Oferta muzicală este suficient de variată pentru a satisface pe oricine, deși, probabil tocmai din această cauză, fiecare va fi nemulțumit măcar de una sau două dintre cele 25 de

melodii prezente, aparținând în mare parte unor artiști cunoscuți, de la Village People la Madonna și de la Apollo 440 la Sugababes.

Pentru a puncta, jucătorul (sau, haideti să nu ne mai scundem după deget, dansatorul) trebuie să atingă anumite puncte semnalate pe ecran de către o suită de buline a căror mișcare îl obligă să danseze sau măcar să aproximeze într-un mod rezonabil această activitate. În plus, apariția din când în când a unor linii arcurite îl va obliga să efectueze o mișcare chiar mai apropiată de cele de dans, cu un rezultat vizual pe măsură.

Dansatul de unul singur nu a fost niciodată amuzant însă, așa că interesul pentru componenta single-player nu se poate prelungi peste cele zece minute, cât durează inspectarea colecției de melodii și învățarea modului de desfășurare al jocului, după care multiplayer-ul devine singura opțiune viabilă. Dintre modurile de joc în multiplayer, "Battle Groove", "Battle Sync" și "Team Sync" sunt destul de simpliste (ultima având, însă, avantajul de a fi cooperativ, nu adversativ), ceea ce face din

"Tournament" cea mai interesantă opțiune. În acest turneu, până la patru jucători se pot înfrunta în patru tipuri diferite de joc, câștigătorul fiind cel care acumulează cele mai multe puncte.

Problema cu Groove este că el își pierde prea repede din interes, singurele ocazii în care el ar putea reveni în atenție fiind inevitabilele momente de scădere a intensității din cadrul petrecerilor, în care ar putea fi exact lucrul de care aveți nevoie pentru a resuscita entuziasmul invitaților. Conceptul are, însă, un potențial mult mai mare, care sperăm că va fi exploatat cum se cuvine de EyeToy: Play 2.

Bogdan Bridinel

### SISTEM NECESAR

■ PlayStation2

### VERDICT XTREMP

Excelent pentru petreceri, dar cam atât **7**



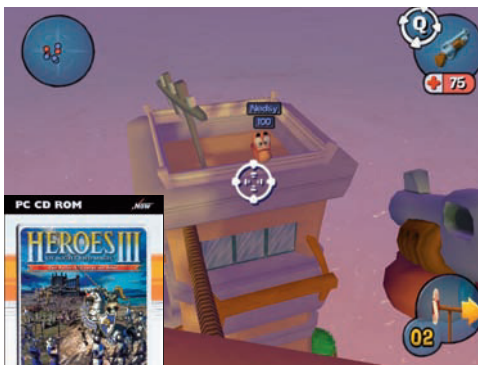
VREI SĂ APARĂ ÎN REVISTĂ ȘI ARTICOLUL TĂU? TRIMITE-L ATUNCI LA ADRESA CITITORI@XTREMP.C.RO. MAXIM 300 DE CUVINTE!

# CUVANTUL CITITORILOR

PRODUCĂTOR: TEAM 17

ACIUNE/STRATEGIE

## WORMS 3D



**CĂȘTIGĂTOR!**

Prezentarea foarte convingătoare i-a adus lui Vlad un HOMM 3.

**DACĂ AUZIȚI PE STRADĂ DOI PUȘTI DISCUTÂND** despre modul în care au bubuit patru râme cu o singură oaie, veți crede că sunt buni de trimis la spitalul de glumeți. Însă, nu trebuie să vă alarmați, deoarece ei au fost prinși de microbul Worms, care a făcut până acum milioane de victime în întreaga lume și a ridicat o serie la rangul de cult.

Trecerea de la 2D la 3D a fost o mișcare foarte riscantă pentru Team 17, însă echipa producătoare a găsit soluția ideală de compromis: au redus complexitatea jocului. În Worms 3D hărțile sunt mai mici, armele nu mai sunt la fel de numeroase, blow-torch-ul și jackhammer-ul disparând. Ninja rope și-a pierdut în utilitate, jetpack-ul devenind brusc cel mai bun mijloc de transport. Ce nu s-a schimbat, însă, este ideea jocului - controlând o echipă de viermi, trebuie să distrugeți cât mai eficient și amuzant posibil (în această ordine) echipa de viermi adversă. Evident, armele consacrate, cum ar fi shotgun-ul, lansatorul de rachete, air strike-ul sau oaia vor fi din nou prezente la datorie, gata să facă distrugerii masive, atât inamicilor, cât și terenului. Team 17 a reușit să creeze un engine 3D excelent pentru noul Worms, care, pe lângă faptul că permite distrugerea terenului în timp real, are același stil consacrat de desene animate, cu obiecte bombate și culori vii, care, însă, nu deranjează, fiind imbinat cu foarte multă eleganță și bun gust. Dacă adăugați la aceasta expresiile faciale ale viermilor, replicile lor absolut hilare și filmulețele in-game, obținem o atmosferă de veselie generală, cum rar am mai întâlnit într-un joc.

Astfel, Worms 3D este un demn urmaș al seriei și un mod excelent de a lua o pauză de la bătăliile crâncene din Azeroth sau luptele împotriva terorismului de pe de\_dust.

Autor: Vlad Roșca

VERDICT

8

PRODUCĂTOR: ELECTRONIC ARTS

RACING

## NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



**JOCUL ARCADE ESTE DE CÂND LUMEA (ȘI PC-UL)**, așa că apariția unui nou joc, care se vrea bun, trebuie să aibă măcar un dram de originalitate, astfel încât acesta să nu devină plictisitor. Seria Need for Speed este astfel nevoită să aducă cu fiecare joc scos pe piață ceva nou, care să ia "fața" jucătorilor. Dacă Hot Pursuit 2 a adus grafică și mașini de vis, și cam atât, Underground vine și demonstrează că EA mai produce și jocuri pentru jucători și nu pentru banii lor.

Primul lucru care îți ia ochii este posibilitatea de a-ți modela mașina, personalizând-o după bunul plac. De la țeva de eșapament și până la culoarea geamurilor, aproape totul se poate schimba. Mașini sunt destule, predominant asiatice. Grafica este foarte frumoasă și îți clătește ochii cu peisaje și mașini foarte realiste.

Underground prezintă mai multe moduri de joc, iar cel principal are cât de cât legătură cu seria Fast&Furios. Cel mai interesant și palpitant este Drag Racing, care, asemenea curselor din film, constă în întrecerea cu alți adversari în linie dreaptă. Se creează o adevărată manie pentru scoaterea unui timp cât mai bun pe o pistă în care schimbarea treptelor (ai doar transmisie manuală) și activarea NOS-ului, cât mai bine, sunt esențiale.

Așa cum era de așteptat, traseele, destul de numeroase, sunt doar citadine și cursele se desfășoară toate noaptea. Muzica este bună, iar sunetul motoarelor turate la maxim îl trezește pe vitezomanul din tine.

În concluzie, jocul se prezintă excelent la toate capitolele și are doar două defecte: lipsa claxonului și prea multe lumini, ce creează repede durere de ochi, dar care se pot închide din opțiuni. Underground este un candidat serios la Jocul Anului 2003.

Autor: Bobei Ionuț Lucian

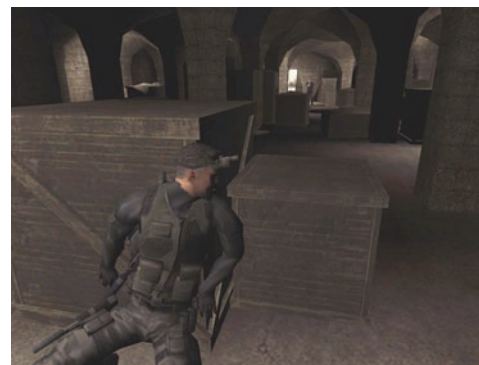
VERDICT

9

PRODUCĂTOR: UBISOFT

ACIUNE

## SPLINTER CELL



**ÎNTR-O PERIOADĂ ÎN CARE GAMER-UL ÎNRĂIT** ducea lipsă (cel puțin din punctul meu de vedere) de jocuri adevărate, care să te țină lipit de monitorul calculatorului, apar pe biroul meu 3 CD-uri inscripționate Splinter Cell. Instalarea are loc rapid și, fără să-mi dau seama ce și cum, mă trezesc într-o hală uriașă cu o grafică splendidă, îmi văd personajul și aud o voce familiară ce mă pune să fac diferite chestii.

Un lucru care m-a impresionat de la început a fost multitudinea de acțiuni pe care "angajatul" sub-agenției Third Echelon, Sam Fisher, alter-ego-ul jucătorului, le poate întreprinde: sărituri duble folosindu-se de pereții laterali, posibilitatea de a parcurge spații strâmte, aliniindu-te cu acestea, mersul pe bară, alunecarea pe cabluri, rapelul pe perete și multe altele. Aa, și știți fazele acelea în care cazii de pe marginile clădirii pentru că voiai să faci o saritura la limită? În Splinter Cell nu mai este cazul, tipul se prinde automat cu mâinile de margine, un excepțional mod de a te furiș! Jocul se aseamănă cu excepționalul Hitman, deci, amatorii de masacre vor fi cam dezamăgiți! Sunt misiuni (ex: C.I.A. Headquarters) în care un singur foc de armă înseamnă: "My God Fisher, have you gone insane, the mission is over!".

La capitolul gadgets & weapons agentul tău stă foarte bine, de la arme bine modelate la tot felul de chestii utile în păcălirea sau doborârea adversarilor (sticle + alte elemente din mediu, mini-camere, microfoane laser și multe, multe altele). Majoritatea misiunilor au loc pe timp de noapte, deci vederea în infraroșu și thermal vision-ul nu puteau lipsi. Splinter Cell utilizează o versiune radical modificată a engine-ului Unreal, din la lumini la umbre și mediu înconjurător, totul este făcut pentru a impresiona.

Autor: Nazarov Mihail

VERDICT

9

# XCURSII XTREME

**Notă: Aceste întâmplări au fost, sunt și vor fi relativ adevărate.**

Fiind sfârșit de an, firma-mamă s-a gândit că nu ar strica să scoată întreg colectivul revistei într-o excursie la munte. Acest gen de incursiune poartă în termeni manageriali numele de team-building event, în sensul că dă posibilitatea membrilor unei echipe să se cunoască între ei și să învețe să coopereze mai bine împreună.

În cazul nostru principiul a funcționat atât de bine încât la nici cinci minute după plecarea am descoperit că îl uitasem pe Florian graficianul în București. Din fericire Cristina urma să plece mai târziu în urma noastră cu mașina personală și l-a cooptat și pe Florian ca pasager.

În rest, încăpusem foarte bine în două microbuze, cu prieteni, prietene, soți, soții, copii, purcei și căței. Ce se face pe drum? Se spun bancuri. Bine, unii spun bancuri și alții râd spumos până fac spumă de bere pe locurile din spate și implicit pe haina mea PolarTec la care țin în mod deosebit.

Tot felul de bancuri, evident. Printre ele, bancuri de calculatoriști. "Cum o cheamă pe sora Irinei Login? Irina Logout." "Ce face un țigan prima oară când deschide un calculator? Caută în Recycle Bin." "Treii pasionați de calculatoare dau o petrecere. Primul zice că aduce de mâncare, al doilea că aduce băutură, al treilea propune ca el să aducă femei. 'Câte femei? Câte femei?', întreabă ahtiați primii doi. 'Eh, vreo 600Mb', răspunde celălalt."

Dacă nu vi se par amuzante, înseamnă că ar fi trebuit să fiți acolo ca să înțelegeți. Eu m-am abținut cu greu să spun bancul cu moda. Știți voi, ăla cu femeile care poartă lila pentru că măsurile perfecte 90-60-90 dau fix culoarea asta în spectrul RGB. M-am abținut pentru că ultima oară când l-am spus într-un cerc de prieteni, amicul meu Grig mi-a zis că stau prea mult cu ochii în monitor și chestia asta afectează creierul.

Dar am și aderat scopului nedeclarat al excursiei, învățând unii de la alții lucruri interesante. De exemplu, Ionuț ne-a ținut teoria cioaflei. Cei care nu știu ce este cioaflea sunt rugați să coboare din vagoane fix la Râmnicu Vâlcea. Pentru că aparent cioaflea este un amestec de zăpadă cu noroi și căldură, care trăiește doar în această localitate, pe timpul iernii. După această intervenție National Geographic, ne-am oprit la o benzinărie, pentru că o mică parte dintre noi, constituită din prietene insistente, nu mai rezista fără să tragă un fum de țigară. Trist, dar adevărat.

Spre bucuria mea, poate prea vizibil exprimată însă din interiorul vehiculului încălzit, pasagerii fumători care nu și-au luat prevăzători haine înțepenesc rapid de frig. Cu o încăpătănare demnă de o cauză mai nobilă, colegii mei rezistă stoic lângă prietenele care trag vineții din țigară.

Trag o fugă până la magazinul non-stop să îmi cumpăr un suc și la întoarcere, când, rebegit de frig, sorb din sticlă, descopăr adevărul expresiei "Somnul rațiunii naște monștri". Pentru că, păcălit de eticheta în culori vii cumpărasem o băutură răcoritoare cu gust de scortșoară și rom, care ar trebui interzisă adulților cu și fără discernământ, mai ales când au de mers mult

cu mașina pe serpentine.

Jumătate de oră mai târziu, inevitabilul se produce. Îmi e rău și toată lumea vorbește de mâncare. Faptul că șoferul ascultă Goran Bregovici și muzică clasică mă face să cred că aroma de scortșoară și rom produce halucinații auditive. Dacă îi rupi picioarele, puricele nu mai aude.

Încet, încet, se face seară și noi ne plimbăm pe un drum prăfuit ce serpuiește în stare de ebrietate în jurul unei coline, undeva între Bran și Moeciu. E o ceață de să-i dai foc cu bricheta, pe marginile drumului schelete de copaci. Suntem în drum spre sălașul lui Dracula, face cineva o glumă. În sfârșit, ajungem la pensiune. Coborâm din mașini și suntem înecați rapid de o ceață lăptoasă. Mihai descoperă pe calea neplăcută că parcare este pe marginea unei râpe, dar nu cade. Singur. Mă trage și pe mine. Din fericire nu sunt decât trei metri pantă până la balta cu noroi de jos. Noroc că e înghețată. Altfel cum aș fi putut să mă și murdăresc și să mă și învinețesc în același timp?

Învățăm o lecție importantă. Unde-s doi, impactul crește.

În pensiune, cald și bine. Și mai important, în camera cu recepția, se găsește o masă de biliard. Se fac deja echipe. Închipuți-vă indivizi care în marea lor majoritate fie nu au mai jucat biliard din liceu (cam de 5-10 ani, pentru claritate), fie nu au mai jucat decât pe calculator, fie, cazul cel mai fericit evident, au văzut la televizor cum se joacă.

Prima seară de biliard (pe echipe, luați aminte) poate fi descrisă în câteva cuvinte. "Hai, că începem noi ăștia de la hardware, că voi ăștia de la jocuri sunteți mai bazați". "Liviu, totul este să dai tare la început, că una intră sigur". "Zdranc" "Nu atât de tare totuși. Nu vă supărați, doamnă, ne dați și nouă bila aia? Aia de lângă cioburile albastre" "Băi, nu sunteți în stare de nimic, să vă arătăm noi cum se face" ș.a.m.d.

Căștigătoare incontestabilă a premiului "Frazza serii" a fost "Cine a pus stâlpul ăsta aici, de tre' să dau plonjat" urmată de "Hârș! Crack!" "Ups! Las că putem să jucăm și doar cu trei tacuri. Facem noi cu schimbul la unul singur. Cum adică ce facem cu postavul de pe masă? Îl întindem frumos la loc, evident."

Masa a început cu un toast ținut cu un păhărel de pălincă. Pe care l-am băut. Apoi, până ne-au adus de mâncare, am mai băut unul. Maxim două. După care nu am mai ținut șirul. Dar cred că a fost și vin pe-acolo. Pe care l-am băut. La un moment dat a sosit și Florian graficianul. Pe care l-am băut.

Sau ne-am bucurat cu toții și am mai ținut un toast. Pe care l-am băut. Sau de Florian era vorba? Dimineața a sosit ca un sfredel direct în creierul mic. Dusul avea doar două feluri de apă: fierbinte și opărită. Dacă nu mă credeți, vă pot demonstra cu arsurile de gradul trei. De pe limbă, pentru că la chiuveță era aceeași situație. Oricum, stăteam mult mai bine decât cei care n-au avut căldură toată noaptea și a trebuit să fie dezmoțiți cu palincă.

După un mic dejun frugal am plecat către castelul Bran, care ziua în amiaza mare semăna mai puțin decât pensiunea noastră cu sălașul lui Dracula. Mult mai puțin interesant decât acum 10 ani când l-am văzut prima

oară. Descoperirea că oamenii din România medievală erau mult mai scunzi decât noi s-a soldat cu cucuie la majoritatea membrilor echipei, cu excepția lui Bogdan, care ar fi încăput fără probleme și în patul printșorului. Undeva într-un holisor legat de aceasta am descoperit și o fereastră către o cameră cu adevărat secretă, plină de boarfe și mobilă, unde aparent, prințul ascundea, citez, "bagaboantele". N-am reținut cine a zis, dar cred că era din alt grup de vizitatori. Noi, cei de la XPC suntem niște gentlemeni, ce... nu vă vine să credeți? Tot la Bran puteți găsi fascinantele exponate "Scara-care-nu-duce-nicăieri" și "Cuiul-care-sfășie-geaca". De vizitat neapărat.

Aventura noastră a continuat la Cheile Nu-știi-cui, la un restaurant care a apărut și pe Discovery, aparent, punctul de atracție fiind faptul că este construit deasupra unei piscine naturale cu apă de izvor, adâncă de vreun metru. Bucăți largi de sticlă transparentă groase de vreo 20 de centimetri îi lăsau pe meseni să admire peștii care navigau liniștiți pe dedesubt. Bogdan nu a vrut să stea cu scaunul pe sticlă, din motive de rău de înălțime, zice el. Faptul că era relativ crăpată și scârțâia pare să nu fi avut de-a face cu aversiunea lui.

Seara de sâmbătă a fost dedicată biliardului. Pentru cei care au prins loc la masă. Restul au jucat fie remy, fie table, fie șah, fie de-a v-ați ascunselea, în varianta în care nu-i căuta nimeni. Poate vă așteptați la o bătaie cu zăpadă sau alte sporturi hibernale. În primul rând că spre dezamăgirea noastră nu era zăpadă, deci nu puteam să ne batem decât cu bolovani, lemne de foc și pietre de caldarâm (ceea ce, dacă stau să mă gândesc, ar fi fost destul de interesant) și în al doilea rând pentru că era un frig de crăpau pietrele. Am descoperit asta când a trebuit să dezghețăm câinele pensiunii cu apă opărită pentru că înțepenise pe pres și nu se mai deschidea ușa.

Biliardul a durat până la ore inumane, și pot certifica asta, pentru că am fost printre cei care la 4 dimineața căutau disperați bila neagră (deși jucasem împerturbabili vreo trei partide fără ea, din motive de supradoză de vin roșu) și am descoperit că o clocea Grivei, susnumitul dulău, care mirosea ca un pulovăr de lână ud de îți muta nasul. Ultima partidă s-a sfârșit când Marius (nu-l știți voi, persoană importantă) s-a întins pe masă să dea cu tacul într-o bilă îndepărtată și a adormit așa.

Ultima zi a conținut o vizită la Cetatea Râșnovului, o locație fascinantă, pe care v-o recomand cu căldură, pentru că deține celebra fântână cu lungime variabilă, care trece de la 146 de metri (în ghid) la 142 de metri (pe tăblița în limba română) și apoi se mai adâncește spectaculos cu un metru (pe tăblița în limba engleză). În plus, la taverna din vârful dealului aveau lapte de vacă nebulă.

Vitrinele cu arme ascundeau un ansamblu fascinant de arme medievale, printre care se numărau pistolul cu topor (pe bune), sabia cu mâner, cuțitul cu lunetă și baltașul cu amortizor. Imaginile horror de pe pereți ne-au ținut trei tot drumul spre casă, dar mai bine așa decât să jucăm jocuri violente toată ziua, nu? A fost frumos însă, și sperăm să mai mergem și la anul, ca să avem ce vă povesti. Momentan însă trebuie să închei, pentru că se termină pagina.



# GeXcube

## PUTERE 3D DE LA ATI



# MASSIMA POTENZA



### GeCube GameBuster RADEON 9800

- Versiuni: Radeon 9800 XT / VIVO, Radeon 9800 PRO, Radeon 9800
- Memorie: 256MB DDR II / 128MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI, Delta Force: Black Hawk Down (joc complet), Bundle software
- Opționale: Video In/Out
- Garanție: 2 ani



### GeCube GameBuster RADEON 9600

- Versiuni: Radeon 9600 XT / VIVO, Radeon 9600 PRO / VIVO, Radeon 9600
- Memorie: 256MB DDR / 128MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI, Delta Force: Black Hawk Down (joc complet), Bundle software
- Opționale: Video In/Out
- Garanție: 2 ani



### GeCube GameBuster RADEON 9200

- Versiuni: Radeon 9200 / VIVO, Radeon 9200 SE,
- Memorie: 128MB DDR / 6MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI,
- Opționale: Delta Force: Black Hawk Down (joc complet), Bundle software
- Garanție: 2 ani



### GeCube GameBuster RADEON 7000

- Versiuni: Radeon 7000
- Memorie: 64MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI
- Garanție: 2 ani

De vânzare în magazinele:

**best**  
computers  
www.bestcomputers.ro

**dc**  
DEPOZITUL DE CALCULATOARE  
www.itshop.ro

**A&D**  
computers 3P  
www.asid.ro

**terra**  
SOFT  
www.terrasoft.ro

**Intel**  
computers  
www.intel.ro

... precum și în orice magazin IT de calitate

unic importator:

**SKINMEDIA**

Str. Al. Pușkin 18 - București 1 Tel/Fax: 021-231.50.97  
021-231.65.18 Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421  
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro



Obții mai mult. Cheltuiești mai puțin.

**E timpul ca zilele tale de lucru să se schimbe !**

HP COMPAQ Business Notebook nx9010 echipat cu **procesor Intel® Pentium® 4 - 2,60 GHz** îți oferă puterea de calcul și mobilitatea de care ai nevoie, la un preț care o să te încânte. Aceste notebook-uri de la HP sunt făcute să muncească din greu pentru a-ți face viața mai ușoară.

Așa că, ce mai aștepți ?

**HP recomandă Microsoft® Windows® XP Professional pentru calculatoare portabile.**



HP COMPAQ BUSINESS NOTEBOOK nx9010

începând de la **1390\* €**

- procesor Intel® Pentium® 4 - 2.60 GHz frecvență minimă
- sistem de operare Microsoft® Windows® XP Professional Edition
- memorie minim 256 MB DDR Synch DRAM
- harddisk 40 GB
- ATI Mobility™ RADEON™
- ecran 15" XGA TFT
- DVD/CD-RW combo drive
- placă de rețea și modem integrate
- 1 an garanție



**Vino acum la unul dintre partenerii HP și profită de ofertă!**

Demonstrații live la **Look in.HP Interactive Center**: B-dul Știrbei Vodă, nr. 95, sector 1, tel.: (021) 222 20 72.

\*) Prețul corespunde configurației minimale, este orientativ și nu include TVA. Pentru detalii suplimentare contactați partenerii autorizați HP.

Intel, Pentium, Intel Inside și logotipul Intel Inside sunt mărci înregistrate ale corporației Intel sau ale subsidiarelor acesteia în Statele Unite ale Americii și în alte țări.

©2003 Hewlett-Packard Development Company L.P. All Rights Reserved.