

Există șanse ca în viitor computerele să cântărească mai puțin de 1.5 tone - Popular Mechanics, 1949

<http://www.xtremPC.ro>

# xtremPC

## Click pe Web ;)

Live cu camera web pe Internet!

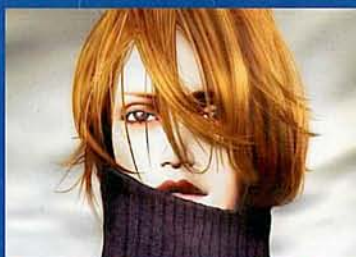
3 Super Premii

**UMFLĂ  
POTUL!**



hp PhotoSmart 850  
hp PhotoSmart 7350  
hp PhotoSmart 130

### POSER 5



Creează oameni după chipul și asemănarea ta

### PHOTOKINA 2002

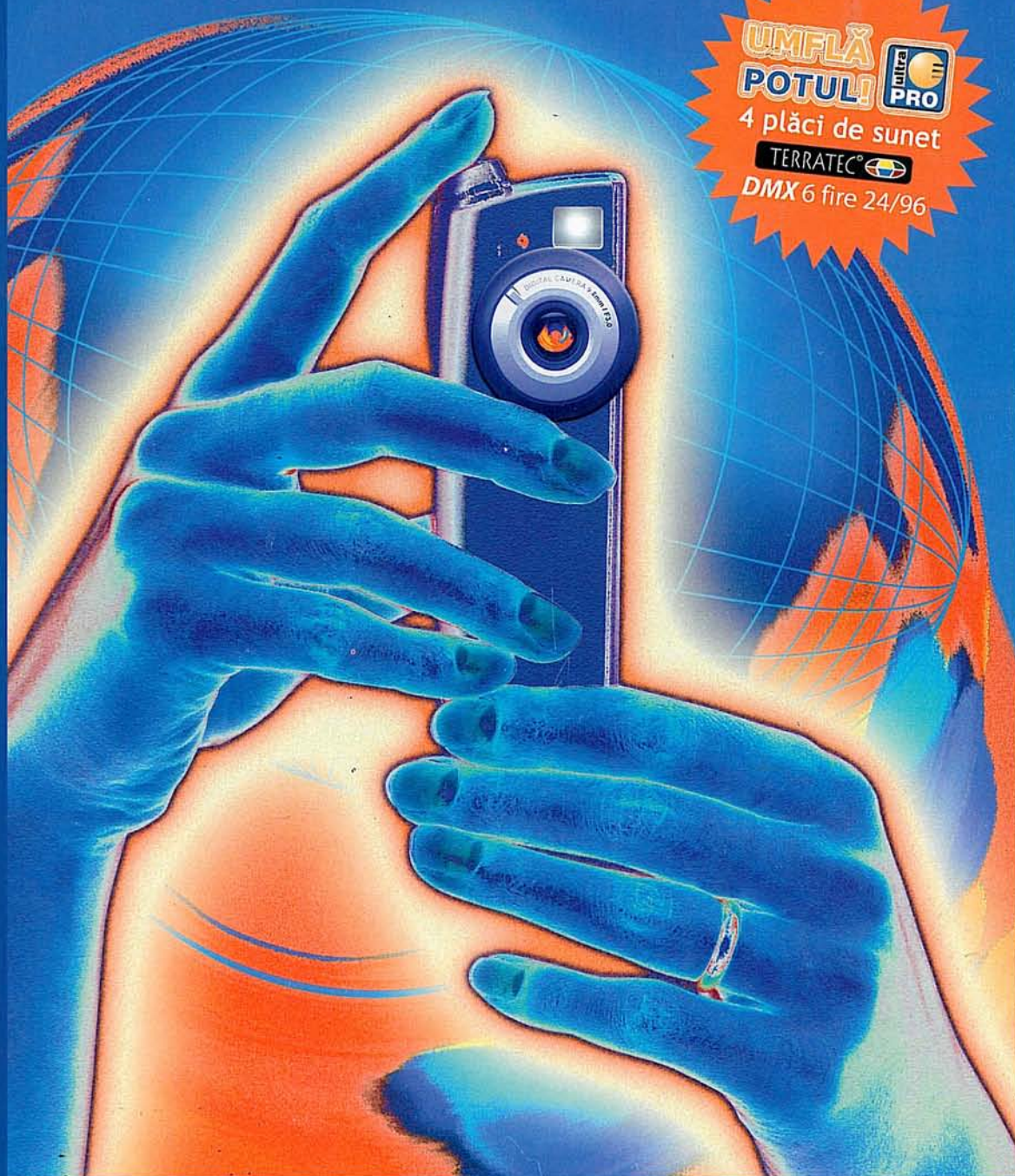
Reportaj la cel mai mare târg de fotografie din lume

### UNREAL TOURNAMENT 2003



Un FPS de referință

**UMFLĂ  
POTUL!**   
4 plăci de sunet  
**TERRATEC**   
DMX 6 fire 24/96



## ÎNFRUNTAREA TITANILOR: Radeon 9700 PRO vs GeForce 4 Ti4600

# Exersează Zapp... Online!



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

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

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

Zapp™

THE NEXT GENERATION NETWORK

**RAID**

**SERIAL ATA**

**AGP 8X**

**IEEE 1394**

Solutie Socket 478 pentru Intel P4/Celeron, FSB 533/400Mhz, chipset SIS648, 3xDDR 333/266/200 maxim 3GB, AGP(Pro) 8X, 5 sloturi PCI, sunet AC97 2.2 cu 6 canale, 6 porturi USB 2.0, 3 conectori IEEE 1394(Firewire), controller RAID ATA133, controller RAID Serial ATA, overclocking facil.

# AS45GT/R

Win at the Starting Point.

Placa de baza SiS 648



## AK35GT2/R

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



## AV45GT2

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



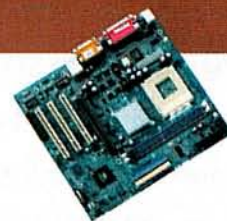
## MV42N

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



## AV40S

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



## MK32N

Supports AMD Athlon XP/Duron  
FSB 266/200  
VIA KM266 Chipset  
S3 ProSavage8 graphics  
2x DDR 266/200 up to 2GB  
AGP 4X, 3 PCI, 100MBit LAN,  
AC 97 2.1 sound, 4x USB 1.1

**Shuttle**

*Connecting Technologies*

**FT** DISTRIBUTION

FIT Distribution SRL  
Str. 1. av. Marcel Andreescu 29  
Bucuresti, Romania  
Tel: +4 01 231 09 22, +4 01 231 09 23  
Fax: +4 01 231 09 20  
Web site: www.fit.com.ro

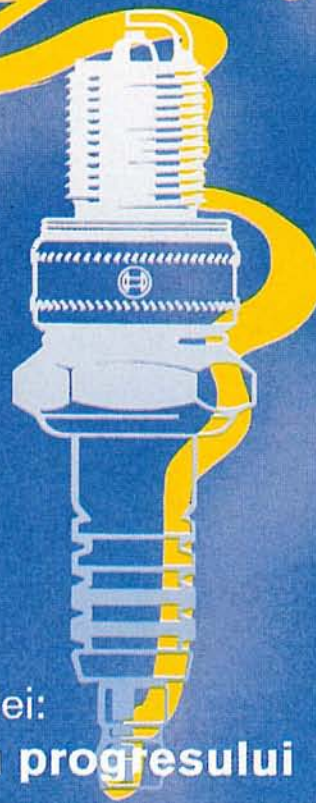
**eta-2u**  
computer

ETA-2U  
Str. Paris Nr. 2A  
Timisoara (Sector Central)  
Tel: +40 56 220287 (sales)  
Fax: +40 56 199508  
Email: office@eta2u.ro  
Web: http://www.eta2u.ro

**ProCA**

ProCA Romania SRL  
str. Turturelor 52  
Bucuresti Sector 3  
Tel/fax: (01) 323.82.00  
www.proca.ro

# 100



de ani  
strălucire  
1902-2002

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

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



Automotive

**BOSCH**

# best

computers



La un sistem nou,  
mai pune... și un birou\*

\* Pentru orice sistem cumpărat din magazinele Best Computers în valoare de peste 599 USD fără TVA, primești cadou un birou. Promotie valabilă începând cu luna noiembrie 2002.

**Magazine:**

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

**Sediu Central:**

- \* B-dul Theodor Pallady nr. 26, Sector 3 - Tel/Fax: 021 345.55.05/06/07

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

[info@bestcomputers.ro](mailto:info@bestcomputers.ro)

magazinul TĂU de calculatoare

# CUPRINS

## Lovitura de pedeapsă

În ultima perioadă, politicul s-a infiltrat obsesiv în domeniul IT-ului și nu numai sub forma legii Pruteanu, denumite astfel după numele promotorului, dar și pentru că "Lege pentru folosirea limbii române în locuri, relații și institutii publice" este o construcție prea anevoioasă pentru a fi pomenită în discuțiile pro și contra respectivului act legislativ.

Legea propriu-zisă, cu toate amendamentele ce i-au fost aduse, are toate șansele să rămână la fel de absurdă ca la început și în plus, să afecteze direct activitatea revistelor de IT. Sintagma care ne interesează în mod direct este cea de "text de interes public", care conform amendamentelor din Camera Deputaților este: "orice text care, în cadrul unor atribuții de serviciu, este afișat, expus, difuzat, sau rostit în locuri publice sau prin mijloace de informare în masă, având ca scop aducerea la cunoștința publicului a unei denumiri, a unei informații sau a unui mesaj, cu conținut direct sau indirect publicitar". Deși pompos-birocrațică, definiția cuprinde lejer revistele de IT, implicit și XtremPC. Să luăm de exemplu prezentarea unui GeForce 4: redactorul hardware o testează și îi descrie performanțele în cadrul unor atribuții de serviciu, textul este transmis prin intermediul revistei, care este un mijloc de comunicare în masă, iar inerent, mesajul are un caracter indirect publicitar, pentru că deși nu ne plătește nici o firmă pentru prezentarea respectivelor produse, se poate spune că le facem reclamă. Concluzia este că dacă nu ne vom conforma, vom plăti amenzi între 5 și 10 milioane de lei. Corect, domnule Pruteanu?

Nu ne putem baza pe interpretarea în spiritul legii pentru că organele legislative din România au o tradiție de a respecta litera legii cu o inflexibilitate demnă de o cauză mai bună. Iar cealaltă definiție a textului de interes public, propusă de Comisia juridică, de disciplină și de imunități este "orice text de informare asupra unor produse sau servicii, transmis destinatarilor prin orice mijloc de difuzare". Dacă nici asta nu este exact ceea ce facem noi, atunci nu știu ce este. Deci orice compromis ar face Comisia de Mediere între cele două definiții, nu poate fi decât unul care să ne afecteze negativ atunci când legea va fi promulgată. Și se pare că va fi.

Imaginați-vă jocurile, care sunt produse asupra cărora vă informăm lună de lună. Am încercat pe cât posibil să traducem termenii de bun simț, ca "party", "skill", "screenshot", "cut-scene", "item", "quest", "gameplay" pentru că avem corespondențe pentru ele în română, fie ele imperfecte. Dar ce ne facem cu RPG sau FPS? Le traducem prin "joc de roluri" și "împușcături la persoana I"? Sau ce facem cu titlurile care nu sunt protejate la Oficiul de Stat pentru Inventii și Mărci? Vom avea "Nimeni nu trăiește la infinit 2", "Furtuna de Fier", "Nevoia de viteză: Urmărire încinsă 2", "Alt război", "Turneul Ireal 2003", "Catastrofă 3", "Cutremur IV", "Duke Fă-i Praf Pentru Totdeauna" și alte astfel de monstruoziități? Nu este imposibil. Pentru a nu fi acuzați că nu facem altceva decât să criticăm, scormim și noi o lege, poate ne aud cei în măsură să o propună mai departe organelor în drept. N-ar fi mai bine dacă s-ar vota în schimb obligativitatea studierii limbii engleze încă din școala primară, alături de limba română și cunoștințe de bază din domeniul tehnologiei informației?

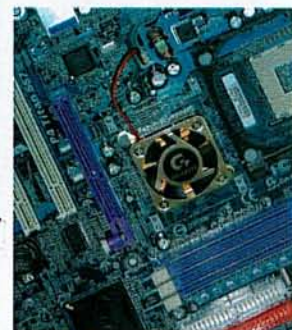
Așteptăm și părerile voastre pe forumul revistei sau la adresa [redactia@xtremc.ro](mailto:redactia@xtremc.ro)

Echipa XtremPC



### 026 CLICK - CAMERA WEB

...vede tot ce miști. Prin ea, Internetul capătă o nouă dimensiune grafică



### 042 I845PE

Intel oferă DDR333 iar Gigabyte îl implementează



### 048 RACIRE OTES

Abit implementează un nou sistem de răcire. Are acesta vreo utilitate?

### 060 POSER 5

Cum să faci oameni după chipul și asemănarea ta



## PERIODICE

- 009 REPORTAJ** Pulsul străzii  
Diverta - București Mall
- 018 REPORTAJ** Photokina, Koln 2002 -  
Imaginea e literă de lege
- 024 INTERVIU** De vorbă cu Shuttle  
despre ultimele tehnologii și ...  
cum ar trebui PC-urile să arate
- 052 HARDMAIL** Tu ai o problemă, noi  
avem în schimb o rezolvare!
- 054 TOPURI** Schimbarea sistemului de  
test răstoarnă favoriții
- 104 BLACKVIEW** O parabolă despre  
limba română

## TESTE HARDWARE

- 026 CAMERE WEB** Ochiul Internetului  
veghează la cumințenia ta
- 034 VERSUS** Hai cu toții la lupta cea  
mare. Radeon9700 Pro îl  
întâlnește pe Titanium4600
- 036 VERSUS** Segmentul de mijloc se  
lărgeste. Lupta este între  
Radeon9000 și MX460
- 038 VERSUS** VIA încearcă cu P4X400  
să îi dea o lecție lui SiS648. Oare  
va reuși?
- 042 LABORATOR** Noul chipset i845PE  
oferă din partea Intel DDR333  
pentru procesoarele Pentium4

# NOIEMBRIE



## 034 VERSUS RADEON9700

Radeon9700 se ia la trântă cu Titanium4600



## 050 TESTE PRODUSE DIVERSE

Monitoare LCD și CD-RW-urile sunt cele mai la modă produse

## 078 EON OF TEARS

Un RPG care se învecinează atât cu genul Action cât și cu cel Horror



## 083 VICE CITY

Epopoea Grand Theft Auto capătă un nou episod



## 096 NO ONE LIVES FOREVER 2

Cate Archer își arată bărbăția

## Echipa

Adrian Dorobăț redactor șef  
Liviu Marica redactor hardware  
Răzvan Rădulescu redactor hardware  
Bogdan Bridinel redactor jocuri  
Radu Alexandru redactor jocuri

## Design

Florian Marina grafică

## Publicitate & PR

Cristina Savu manager vânzări  
cristinasavu@xtrempe.ro

## Foreign advertising

E-mail: advert@xtrempe.ro

## Redacția

Str. Alexandru Puskin 18, București 1  
Telefon: 021-231.28.66  
E-mail: redactia@xtrempe.ro

## Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempe.ro

## Probleme & informații CD

E-mail: infocd@xtrempe.ro

## Poze Galeriei Xtreme

E-mail: galerii@xtrempe.ro

## Articole ale cititorilor

E-mail: cititori@xtrempe.ro

## Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempe.ro

## Probleme legate de produsele testate

E-mail: pretulcorect@xtrempe.ro

## Producție

Infopress S.A. tipar  
MCCD realizare CD

## Publisher

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

## ISSN

1582-2818

## HOBBY

062 **CURIOUS LABS POSER 5** Cum să faci oameni după chipul tău

064 **ADOBE PHOTOSHOP ELEMENTS** Fratele mai mic al gigantului 2D

065 **PROJECT DOGWAFFLE** Pictează natural cu un soft gratuit

066 **GALERII XTREME** Debutul în grafică pentru psihologi

068 **MAGIA WINAMP** Creează-ți propriul SKIN

072 **XPLORER** Căutarea continuă pe Internet

## PRIMA IMPRESIE

082 **FELLOWSHIP OF THE RING** Războiul inelului a început

083 **GTA: VICE CITY** O bătă, o mașină, un contact fin între cele două

084 **WARLORDS4: HEROES OF ETHERIA** Lorzii războiului revin la origini

085 **KREED** Un univers întunecat ...

## AVANPREMIERE

086 **THE GLADIATORS: GALACTIC CIRCUS GAMES:** Inamic pentru Warcraft3

088 **NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2** Mașini sportive și polițiști supărați

## PREZENTARI

090 **UNREAL TOURNAMENT 2003** Jocul în care împușcatul este un sport

094 **HITMAN 2: SILENT ASSASIN** Pericolul are un număr: 47

096 **NO ONE LIVES FOREVER 2** Cate Archer este cea mai bărbată

099 **BANDITS: PHOENIX RISING**

100 **GLADIATORS OF ROME**

101 **TOTAL CLUB MANAGER 2003**

102 **PRISONER OF WAR**

103 **CUVINTUL CITITORILOR**

Prezentările voastre în paginile voastre: Divine Divinity, Commandos 2: MOC, UT2003

# hardware

testele indispensabile pentru achiziția oricărui produs

## PERIODICE

### 009 TEHNOTREND

Cul îl este frică de întuneric?

### 011 STIRIHARDWARE

Nokia se lansează în domeniul jocurilor

### 016 ROMANIAINSIDE

De vorbă cu Shuttle

### 018 REPORTAJPHOTOKINA

Imaginea este în prim plan

### 022 INTERVIUSHUTTLE

De vorbă cu Shuttle

### 052 HARDMAIL

O nouă lună, noi probleme, noi rezolvări

### 054 TOPURI

Noul sistem de testare aduce produsele pe alte nivele de competiție

### 051 UMFLAPOTULULTRAPRO

Premiile Terratec la loc de cinste

### 057 UMFLAPOTULHP

Câștigă premiile oferite de HP!

## TESTE HARDWARE

### 024 CAMEREWEB

Ochiul Internetului te veghează

### 032 SIS648 vs P4X400

Soluția optimă pentru Pentium 4

### 034 RADEON9700 vs T14600

Cine este liderul accelerării 3D?

### 036 RADEON9000 vs MX460

Segmentul de mijloc la răscruce

## LABORATOR

### 040 PLACIDBAZA

i845PE debutează pe piață

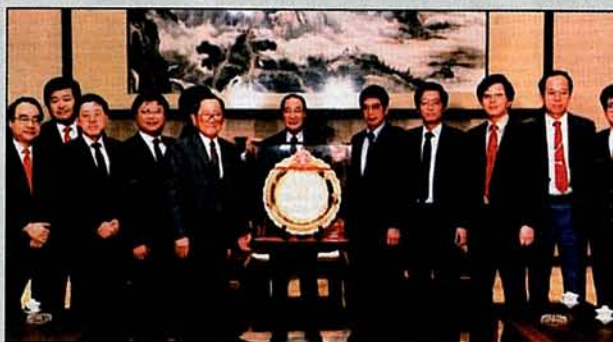
### 046 PLACIVIDEO

Radeon9700 la scară largă

### 048 PRODUSE DIVERSE

Monitoare LCD, CD-Writere și accesorii care de care mai năstrușnice

## ▶ VESTUL ESTE LA PICIOARELE ASIEI



Două lansări care au avut loc în această lună care ne-au atras atenția prin simultaneitatea lor și ideea pe care o reprezintă. Nici una nu vine însă datorită apropierii sărbătorilor ci din cauza unor lansări întârziate care ar fi trebuit să aibă loc cu circa două sau chiar trei luni în urmă. Ambele sunt în domeniile plăcilor de bază și reprezintă replicile întârziate a două companii vestice la mutări mult mai rapide ale concurenților din Taiwan. Este în primul rând vorba de Intel care este ultimul producător de pe piață care aduce suport pentru DDR333 procesoarelor Pentium4 prin I845PE. SIS și VIA oferă deja de ceva timp acest suport iar Intel, proprietarul a tot ce se poate începând cu procesorul și terminând cu dreptul de a dezvolta chipset-uri pentru acesta reușește de abia acum să ofere DDR333. Probabil neimpunerea pe piață a memorie DDR400 scapă Intel de rușinea de a fi cu mult în spatele concurenței din acest punct de vedere. Al doilea salvat al lunii este NVIDIA (pe partea procesoarelor AMD de această dată) care a lansat, din nou cu întârziere, concurentul pentru KT400. NFORCE2 oferă într-adevăr facilități de top și performanțe rezonabile, dar din nou când piața este invadată de soluții KT400. Ambele firme sunt considerate de oricine ca fiind de "top". Se pare însă că cercetarea realizată în Asia și modul de organizare de aici conferă avantaje vizibile vitezei de apariție pe piață și chiar și performanțelor. Dacă va continua în ritmul actual de a câștiga măcar o lună de avans tehnologic în fiecare an, dominația Taiwanului în câțiva ani asupra pieței mondiale va fi una complet autoritară.

### ABIT AT7 MAX2



Chiar dacă nu aduc performanțe în plus chipset-urile KT400 sunt suportul pentru numeroase dotări. Continuând seria de plăci MAX, Abit implementează acest chipset și oferă în plus 8 porturi USB 2.0, SerialATA, Lan on board, RAID și porturi FireWire. Să nu uităm desigur și voltajele extreme implementate.

### LOGITECH QUICK CAM TRAVELER



"Firmele cunoscute fac produse de calitate" este o afirmație care cu greu poate fi dovedită falsă. Camera web produsă de Logitech oferă o calitate foarte bună a imaginii și poate funcționa și ca o cameră foto digitală. Dacă sunteți pasionați de domeniu, aceasta este alegerea optimă.

## TRENDURI

Radeon9700 Pro este deja de vânzare peste tot. Versiuni de la ATI, Gigabyte, Abit sau Hercules la prețuri substanțiale de circa 370\$ umplu piața. La noi însă, prețul este absolut prohibitiv. Lupta la marea vânzare se dă pe segmentul de mijloc unde un MX440 a ajuns în jur de 70\$

KT333 nu mai există deoarece KT400 i-a luat complet locul chiar și cu prețul variind între 130 - 190\$. Ieftin și cu DDRAM rămâne SiS735, cu performanțe rezonabile la circa 55\$. Pentru Pentium4, a sosit soluția de la Intel cu DDR333: I845PE. Prețuri între 115-180\$, cu mult mai scump față de SiS648.

AthlonXP 2000+ stă la 94\$, fiind un procesor foarte puternic la un preț foarte bun. Pentru aceeași bani nu poți lua nici măcar un P4 la 1.5 GHz, acesta costând în jur de 110\$. Celeron 1800MHz cu 98\$ se apropie cel mai mult de Athlon-ul menționat, însă doar ca preț. Cel mai ieftin: Duron 800 - 27\$

HDD-urile de 20GB la 5400 rpm se situează la circa 65\$ însă se găsesc din ce în ce mai rar. Soluția optimă pare a fi cea a unui hard de 60GB, prețul la 5400 rpm fiind de circa 100\$ în timp ce la 7200 rpm prețul crește cu 5-10\$. Diferența de performanță face nejustificată alegerea de 5400.

PLACI VIDEO

PLACI DE BAZA

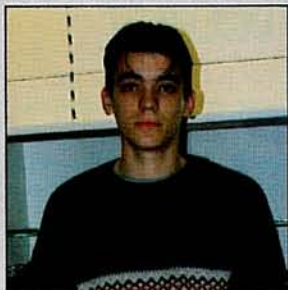
PROCESOARE

DIVERSE



# PULSUL STRĂZII

Luna aceasta am luat "pulsul străzii" în magazinul **Diverta** din Complexul Comercial **București Mall**



**CRETULESCU ANDREI**

17 ani, elev

Pentru ce ai venit în magazin?  
Mă uit după oferte de calculatoare.

Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?

Da. Partea de jocuri este preferata mea.

Cât te influențează testele din revistă la achizițiile făcute?  
Aproximativ 30%.

Pentru ce folosești calculatorul?  
Muzică și pentru jocuri.

Ce configurație are?

Celeron 633, 128 MB RAM, HDD de 20 GB.

Ce software folosești?

Windows 98. WinAmp, Raduga, GTA 3



**ANDREI RAȚI**

19 ani, student

Pentru ce ai venit în magazin?  
Am venit să-mi cumpăr CD-uri blank.

Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?

Da. Partea hardware.

Cât te influențează testele din revistă la achizițiile făcute?

Foarte mult. Cam 80% - 90%.

Pentru ce folosești calculatorul?  
Navighez pe Internet, mă joc și prelucrez fotografii digitale.

Ce configurație are?

Duron 700

Ce software folosești?

Windows Me. Premier Manager 2002, Warcraft 3.



**UNGUREANU SILVIU**

47 ani, inginer

Pentru ce ai venit în magazin?  
Am intrat să mă informez ce mai este nou în comunicații.

Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?

Am citit un număr. Mi-a plăcut partea hardware.

Cât te influențează testele din revistă la achizițiile făcute?  
Nu foarte mult.

Pentru ce folosești calculatorul?  
Dezvoltare programe, pagini web, editare sunet.

Ce configurație are?

Pentium III, 32 MB RAM, 3.2 Gb

Ce software folosești?

Windows 98, Visual C++, jocuri nu am instalate.



**IVAN MARIAN**

19 ani, somer

Pentru ce ai venit în magazin?  
Să mă uit la jocuri.

Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?

Nu. Nu citesc presa de specialitate.

Cât te influențează testele din revistă la achizițiile făcute?

Nu mă influențează.

Pentru ce folosești calculatorul?  
Jocuri și mIRC.

Ce configurație are?

Momentan nu dețin un calculator. Îmi petrec timpul prin săli de calculatoare.

Ce software folosești?

Nimic, neavând calculator.



**GROSU DIANA**

13 ani, elev

Pentru ce ai venit în magazin?  
Să mă uit la CD-uri și la jocurile de consolă.

Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?

Am citit mai demult când am cumpărat calculatorul.

Cât te influențează testele din revistă la achizițiile făcute?

Nu am posibilitatea de a cumpăra astfel de produse.

Pentru ce folosești calculatorul?  
Jocuri și programe educaționale.

Ce configurație are?

Pentium II dar nu știu mai multe detalii despre el.

Ce software folosești?

Windows Me. FIFA 2000, Mario.



**TEODORESCU VLAD**

13 ani, elev

Pentru ce ai venit în magazin?  
Vreau să-mi cumpăr CD-uri cu muzică.

Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?

Da. Îmi place partea hardware.

Cât te influențează testele din revistă la achizițiile făcute?

Mă influențează destul de mult, cam 20% din decizii.

Pentru ce folosești calculatorul?  
În special pentru jocuri.

Ce configurație are?

AMD Athlon XP 1800+, memorie 256 MB DDR, HDD 10 Gb.

Ce software folosești?

Windows Me. Counter Strike, B & W, mIRC, Red Alert II.



**ILIESCU RADU**

19 ani, student

Pentru ce ai venit în magazin?  
Să văd ce a apărut nou pe piața hardware.

Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?

Nu. Citeam înainte PC World și Chip dar nu le-am mai cumpărat

Cât te influențează testele din revistă la achizițiile făcute?

Nu mă influențează foarte tare.

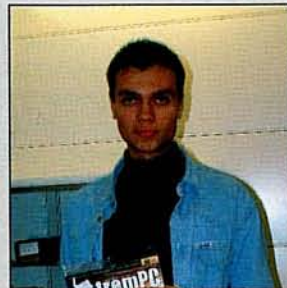
Pentru ce folosești calculatorul?  
Pentru școală. Programare și aplicații multimedia.

Ce configurație are?

AthlonXP 1800+, 256 RAM, 20GB

Ce software folosești?

Windows XP, MS Office, Visual Studio 6, Collin McRae 2



**MATEI ADRIAN**

19 ani, student

Pentru ce ai venit în magazin?  
Mă uit după o placă video.

Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?

Nu. Mă documentez de pe Internet.

Cât te influențează testele din revistă la achizițiile făcute?

Nu mă influențează.

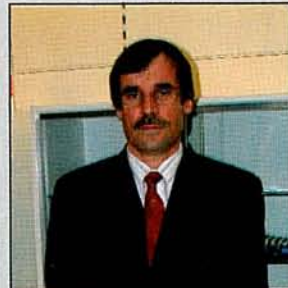
Pentru ce folosești calculatorul?  
Comunicații, programare și multimedia.

Ce configurație are?

Athlon XP 2000+, 256 MB DDR, HDD 40 GB.

Ce software folosești?

Windows XP, Sound Forge, compilatoare C++.



**STANCA ION**

48 ani, analist programator

Pentru ce ai venit în magazin?  
Să mă uit după noutățile software și hardware.

Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?

Nu. Citesc PC World și rubrica IT din Capital.

Cât te influențează testele din revistă la achizițiile făcute?

Nu sunt influențat.

Pentru ce folosești calculatorul?  
Numai pentru programare.

Ce configurație are?

Este un notebook cu procesor Intel 1 Ghz și 384MB Ram.

Ce software folosești?

Windows 2000. Visual FOX, SQL Server, MS Office.



**ALEXANDRU POJOGA**

27 ani, inginer

Pentru ce ai venit în magazin?  
Caut să achiziționez un PDA.

Ai citit XtremPC? Ce parte îți place cel mai mult?

Da. Am citit și cel mai recent număr (cel cu sisteme de jocuri).

Cât te influențează testele din revistă la achizițiile făcute?

Cam 30% din cumpărăturile hardware le fac după testele hardware.

Pentru ce folosești calculatorul?  
Editare texte, e-mail și jocuri.

Ce configurație are?

K6-2 500MHz, 64 MB RAM

Ce software folosești?

Windows 98, MS Office, Acrobat Reader, Auto CAD 2000



## Digital "Monitor" LUMINA VINE DIN BIBLIOTECA

► Hackerii germani din Chaos Computer Club au obținut permisiunea guvernului francez de a folosi ferestrele și becurile de pe fațada Bibliotecii Naționale din Paris pentru a transforma clădirea într-un monitor imens, ce-i drept cu o rezoluție foarte slabă. Cu un computer ce controla dacă o lumină era aprinsă sau nu și intensitatea sa, ei au putut afișa imagini cu mai multe tonuri coloristice. Rezultatul i-a uimit pe cei care au participat la Festivalul Noptii Albe din Paris.



## EluminX Keyboard

## CUI II E FRICA DE STAT PE INTUNERIC?

► La 99\$ tastatura celor de la EluminX este cam scumpă, chiar dacă luminează pe întuneric și se apasă ușor. Dar dacă vă este teamă să stați singuri pe întuneric sau vreți să faceți economie de curent, aveți o soluție. Poate lumina în numeroase culori și este recomandată surferilor de noapte sau jucătorilor care nu pot să ia nici pauze de somn.

TEHNO

TREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului



## Nokia N-GAGE

# CONCURENȚA PENTRU GAME BOY ADVANCE

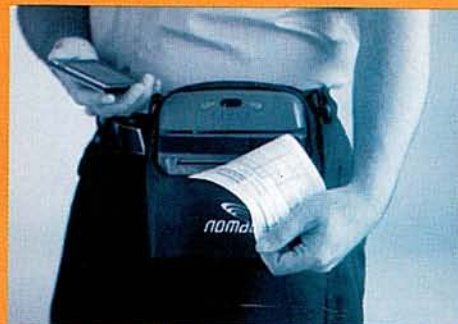
► Anunțat la o expoziție IT din Munich, N-Gage a luat pe toată lumea prin surprindere. Nimeni nu se aștepta ca Nokia să lanseze un handheld pentru divertisment, intrând pe o piață dominată de Nintendo și luând-o înaintea Microsoft, care avea și el planuri asemănătoare. N-Gage, care este practic un telefon ceva mai spectaculos, beneficiază de un design foarte atractiv, care este totodată și funcțional: butoane cromate, în linia terminalelor Nokia anterioare și un ecran luminos, cu culori vii. Principalul avantaj al consolei este capacitatea de conectare wireless, ce permite rularea de jocuri multiplayer în rețele Bluetooth de mici dimensiuni sau prin intermediul rețelelor GSM, caz în care proximitatea fizică a jucătorilor nu mai este o necesitate. Sunetul stereo și vibrația fac și ele parte din dotările standard. Nokia va juca și rolul de producător/publisher de jocuri, ca și Nintendo, iar cei de la Sega s-au arătat și ei interesați să producă jocuri pentru această platformă. Titlurile vor fi distribuite pe carduri de memorie MMC și vor rula pe Symbian OS, dotare standard pentru platforma Nokia Series 60 pe baza căreia este construit și N-Gage. Dispozitivul de la Nokia va mai avea suport pentru J2ME (Java Micro Edition) și transfer de jocuri OTA (over-the-air).

N-Gage va fi disponibil începând cu luna februarie 2003.

## Mobile Command Systems Nomad

# IMPRIMANTA STA LA CENTURA

► Mobile Command Systems se pot lăuda că produc prima imprimantă Bluetooth pe care o puteți purta la centură. Cântărind mai puțin de 300 de grame, imprimanta, numită Nomad, este alimentată cu baterii și prindează pe hârtie lată de 15 centimetri. Are trei porturi infraroșii, unul USB și unul serial. Memoria flash cu care este dotată este upgradabilă. Bluetooth este suportat printr-un modul adițional, iar anul viitor va fi suportat și



standardul wireless Wi-Fi.

La 795\$ bucată, este mai scumpă decât un costum Armani așa că s-ar putea să devină un accesoriu nelipsit de la brâul snobilor.





# UNDE FUG TOȚI ACEȘTI OAMENI?

Vor să ajungă în Bd. Decebal nr. 18.

Au aflat că s-a deschis

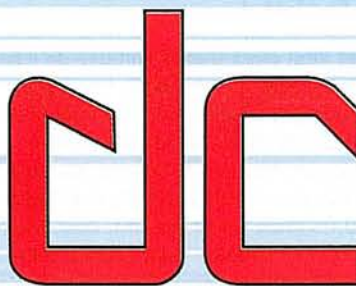
**al doilea Depozit de Calculatoare din București.**

**Aceeași marfă de calitate la prețuri corecte.**

**Aleargă să prinzi și tu ofertele de lansare!**

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

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



**DEPOZITUL DE  
CALCULATOARE**

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

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

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

# ULTIMA ORĂ

Produsele care merită toată atenția

Philips PSA64 și PSA128

## Playere MP3 cu CD și memorie Flash cu sigla Nike



Cele două playere MP3 de la Philips suportă atât citirea de pe CD cât și din memoria Flash încorporată. Playerele diferă prin capacitatea memoriei încorporate care este de 64MB pentru PSA64 și 128MB pentru PSA128 și diametrul CD-urilor suportate. Pe PSA64 pot fi folosite CD-uri cu diametrul de 8cm, iar pentru PSA128 CD-uri cu diametrul de 12cm și 8cm. Ambele playere folosesc tehnologia ID3 TAG pentru afișarea detaliilor despre fișierele MP3 utilizate. Producția playerelor este rezultatul colaborării dintre Philips și Nike.

NVIDIA Titanium4600

## NVIDIA renunță la GeForce4 Ti4600

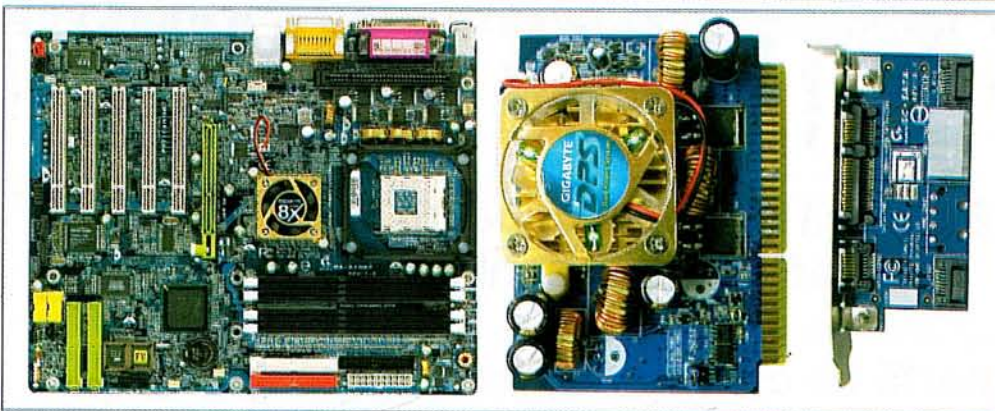


NVIDIA a oprit producția de chipuri grafice GeForce4 Ti4600 la fabrica TSMC din Taiwan deoarece acest GPU nu mai poate concura cu ATI Radeon 9700 PRO în termeni de performanță și chiar de raport

preț/performanță. În plus vor fi eliberate costurile de producție suplimentare pentru acest chipset în favoarea noilor chipset-uri GeForce4 MX și Ti4200 care suportă AGP 8X. Un alt motiv pentru renunțarea la acest chipset este acela că posibila cumpăratori preferă să aștepte lansarea lui NV30 decât să își cumpere un GeForce4 Ti4600. Cu părere de rău pentru entuziaști, surse apropiate companiei din Santa Clara au afirmat că imediat după lansarea lui NV30 de la Comdex, NVIDIA nu va fi capabilă să producă un număr suficient de mare de chipuri grafice pentru a satisface cererile pieței. Abia la începutul anului următor producția va intra la capacitatea maximă. Este prima oară de la apariția plăcii GeForce256 DDR când plăcile video de top de pe piața mondială nu mai utilizează chipseturi NVIDIA.

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

Gigabyte GA-8INXP



## Miracolul vine în 6 moduri

Prima lansare a unei plăci de bază construite în jurul chipset-ului Intel® E7205 (Granite Bay) vine de la Gigabyte. Placa este considerată de inginerii Gigabyte ca fiind un produs ce oferă 6 "miracole" care particularizează produsul Gigabyte. Acestea sunt Dual Power System (utilizarea a 6 faze ale circuitului de curent față de 3 prezente la plăcile de bază în general - cele 3 suplimentare sunt oferite printr-o placă adițională care se montează pe placa de bază), Dual Logical Processors, Dual Channel DDR, Dual Raid, Dual Cooling System (cooler pentru cele 3 extra circuite și cooler pentru northbridge) și Dual BIOS. Utilizarea noului

chipset Intel oferă și oportunitatea de a beneficia de o serie întregă de tehnologii, inaccesibile până acum prin intermediul unui chip Intel și doar prin chipseturi oferite de SiS sau VIA pentru procesoarele Pentium 4. Tehnologiile suportate sunt: FSB 533/400MHz; AGP 8X; Dual Channel DDR 266; D.P.S (Dual Power System); Dual RAID (IDE RAID (0,1) + ATA-133); Dual Cooling System; DualBIOS™; Silicon Image Serial ATA; chip rețea Intel® Kenai 32 Gigabit; 6 porturi USB 2.0; audio AC'97 cu 6 cănațe; 6 x sloturi PCI

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

TerraTec Cameo Convert

## Convertor... de la analog la digital



Cameo Convert este un convertor extern între semnalul video analog și digital. Cu ajutorul acestui dispozitiv vom putea transfera pe PC-uri filme de pe VCR sau camere video în vederea editării. După ce proiectul este gata tot Cameo Convert ne ajută să transferăm filmul pe VCR sau să vizionăm creația pe ecranul televizorului. Dispune de 2 conectori FireWire, 2 audio in, 2 audio out, RC video in/out și 2 S-Video. Este compatibil cu sistemele de operare Windows iar pachetul software conține programul de editare video Ulead MediaStudio Pro 6.5 VE. TerraTec Cameo Convert va fi disponibil la începutul lunii decembrie dar în acest moment prețul de comercializare nu este cunoscut.

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

Rezultatele concursului din numărul 35

## “Potul” chestionarului a fost umflat

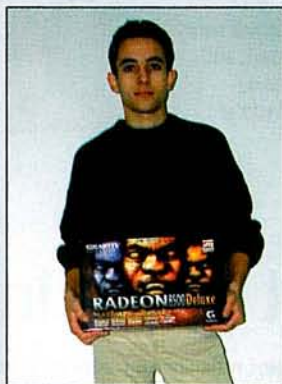
Concursul “Umflă potul” lansat în numărul 35 XtremPC, ce oferea prin tragere la sorți 5 super produse hardware a ajuns la final. Participanții la acest concurs i-au reprezentat cititorii revistei care au completat chestionarul prezent în numărul 35 și l-au expediat pe adresa redacției XtremPC până la 21 octombrie (data poștei). Întrucât filmul tragerii la sorți a fost prea mare acesta nu a mai încăput pe CD-ul

revistei, însă, este disponibil pentru download pe site-ul [www.xtrempc.ro](http://www.xtrempc.ro). Norocoșii câștigători care au intrat în posesia premiilor puse atunci în joc sunt:

**Carabea Colver** (33 ani - Craiova) - *Chaintech Apogee 7VJL*;  
**Borca Sorin** (19 ani - Bocșa) - *Gigabyte Radeon8500 Deluxe*;  
**Popescu Florin Andrei** (18 ani - București) -

*Shuttle Spacewalker AK35GT2R*;  
**Popescu Gabriel Petruț** (27 ani - București) - *Plextor Combo 20/10/40-12A* (oferit de Depozitul de Calculatoare);  
**Iavorschi Doru** (28 ani - București) - *Chaintech 9BJF*

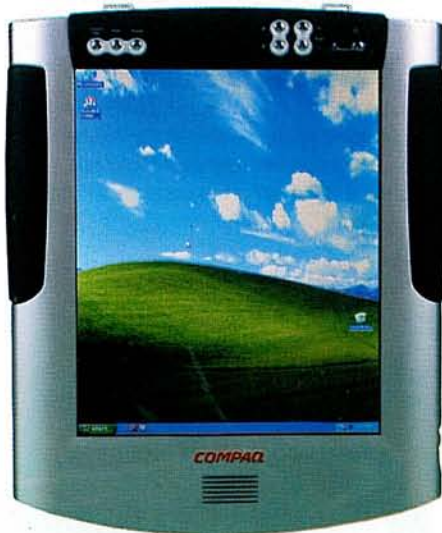
Dorim să mulțumim tuturor participanților la concurs și să le urăm succes la umflarea poturilor viitoare.



Compaq Tablet PC TC1000

Cypress WirelessUSB CY694X

## Noul computer destinat oamenilor de afaceri



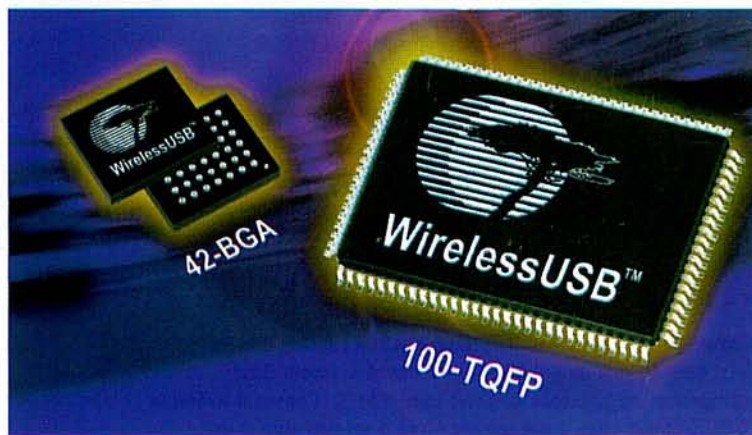
importante modele de Tablet PC la momentul lansării au fost însă cele de la HP (Compaq), ViewSonic și Xplore. Modelul de la HP este denumit TC1000, iar cel de la ViewSonic Tablet PC V1100.

HP Tablet PC TC1000 va folosi procesorul grafic GeForce2 Go iar dotarea sa va cuprinde ecran TFT de 10,4", procesor Transmeta Crusoe 5800 la 1 GHz, memorie de 256 MB SDRAM (maxim 768 MB) iar HDD-ul va avea o capacitate de la 30 la

Odată cu lansarea conceptului Tablet PC de către Microsoft pe 7 Noiembrie mai multe versiuni ale acestui produs au ajuns în magazine. Peste o duzină de producători își vor face debutul în magazine cu propriul lor model dotat cu Windows XP - versiunea pentru tablet PC. Cele mai

60 GB. Destinația de piață a Tablet PC-ului este sectorul business unde mobilitatea este primordială. Prețul va începe de la 1699 USD, Tablet PC-ul urmând a fi disponibil pe piața internațională începând cu luna decembrie.

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



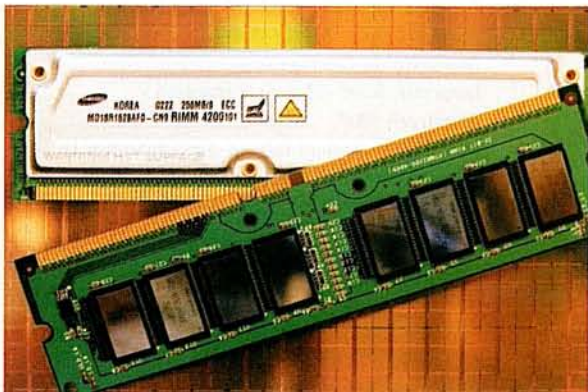
## A sosit concurentul pentru Bluetooth: WirelessUSB

Cypress Semiconductor a anunțat dezvoltarea unei noi tehnologii wireless care poate înlocui Bluetooth. Argumentele ce susțin această afirmație sunt următoarele: cost mic (chipset-urile CY694X costă sub 4 dolari), facilități asemănătoare cu bluetooth, instalare simplă, compatibilitate foarte bună cu sistemele de operare actuale. Familia chipset-urilor WirelessUSB se compune din CY6941 (pentru mouse), CY6943 (pentru tastatură) și CY6943 (bridge USB). Un aspect foarte

important este timpul de reacție foarte bun (numai 20 ms). Transferul maxim de date este de 217.6 Kbps și suportă criptarea pe 64 și 128 biți. Voltajul chipset-ului este 2.7 - 3.6 V. Începutul producției de masă este preconizat pentru ianuarie - februarie 2003. Dacă și în practică se vor confirma toate performanțele din specificațiile tehnice vom avea la dispoziție o tehnologie wireless foarte bună și accesibilă din punct de vedere al prețului.  
<http://www.cypress.com>

Samsung RIMM PC 1066

## Producția de RIMM-uri în derivă continuă?

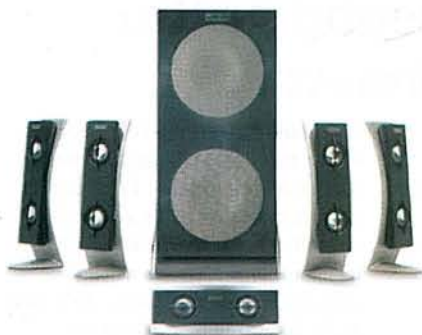


Samsung care se mândrește cu cei 85% din piața de memorii care utilizează design-ul Rambus, a anunțat că a început producția modulelor RIMM de 1GB. Modulele de memorie vor putea fi folosite și în console pentru jocuri sau în aparatură digitală pentru televiziune. Samsung a declarat că va continua să dezvolte acest tip de memorie prin mărirea densității și implicit a capacității de stocare. Acest proiect se va desfășura până în anul 2007 conform declarațiilor unor oficiali de la Samsung. Cu toate acestea începând din primăvara anului următor Intel va introduce chipset-urile Springdale P și Springdale S care vor utiliza memorie "dual channel Double Data Rate", lăsând doar în seama SiS producția unor chipset-uri bazate pe memoria RDRAM. <http://www.samsung.com>

Altec Lansing 5100

## Stil real pentru muzica digitală

Alături de linia standard de produse, Altec Lansing oferă și o serie tehnologică de produse audio, topul acesteia fiind reprezentat de proaspăt lansatul sistem 5100. Construit având la bază sistemul 4100, noua soluție oferă 5 sateliți slim și un



subwoofer cu 2 difuzoare. Puterea totală a sistemului este de 73W RMS (4x7 W sateliți, 22.5W satelitul central, 22.5W subwoofer). Puterea de vârf ce poate fi atinsă de 5100 este de 100W.

Accesoriile suplimentare oferite de sistem sunt controler-ul digital sub formă de "pad" pe care este prezent controlul pentru volum, mod, bass, înalte, jack pentru căști și un input jack auxiliar.

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

Shuttle XPC SB51G

## HyperTreading într-un cub

Shuttle XPC SB51G este construit după un design ce are la bază chipset-ul Intel i845GE și este cel mai mic sistem bazat pe procesoarele Pentium 4 care suportă tehnologia HyperTreading disponibilă în procesoarele de la 3,06GHz în sus. Sursa de alimentare a sistemului are o putere totală de 200W iar carcasa este construită în totalitate din aluminiu. Placa de bază încorporată suportă procesoare Pentium4 socket 478 cu FSB de 400 și 533MHz. Conectorii de care dispune sistemul sunt: USB/USB2.0, Line-Out/Headphone, MIC, Parallel Port(optional), Serial Port, 2X1394, LAN, 1xFDD, 2xIDE ATA100 și 2 sloturi pentru memorie DDR200/266/333.



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

Logitech MX700 Cordless Optical

## Controlul optic în mâna ta



Deși nu a trecut foarte mult timp de când Logitech ne-a prezentat o nouă serie de mouși iată că acum a sosit momentul pentru seria MX. Realizați ca design undeva la limita între nava Enterprise și utilitatea necesară oricărui utilizator, moușii seriei MX vin în 3 versiuni: MX300, MX500 și MX700. Cel mai performant mouse al seriei (MX700) este de altfel și optic spre deosebire de MX300 și MX500 care utilizează portul USB. Facilitățile lui MX700 sunt întregite de cele 8 butoane încorporate (din care 2 de forward și backward), stație pentru încărcare ce se utilizează cu bateriile reîncărcabile incluse și sistem de "cruise control". Sistemul optic utilizat poate procesa până la 4.7 Megapixeli pe secundă și utilizează o rezoluție de 800 dpi.

Terratec Aureon 7.1 Space

## O nouă soluție sonoră de calitate pentru PC

Terratec aduce pe piață un concurent serios pentru seriile Audigy și Fortissimo. Plăcile Aureon (5.1 Fun, 5.1 Sky și 7.1 Space) se adresează segmentului utilizatorilor cu pretenții. Topul seriei, 7.1 Space oferă 8 canale (7.1), înregistrare la 24 Bit / 96 kHz, playback la 24 Bit / 192 kHz și o rată signal-to-noise de 100 db. Facilitățile oferite de placă sunt complete de suportul pentru API-urile Sensaura 3D, EAX, A3D, DirectSound și MacroFX. Conectorii digitali optici asigură conectivitatea completă pe care noua soluție Terratec o oferă.



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



# PETRECERE CU WALKMAN!



D-E330



WM-FX277



D-E350



WM-FX193

## 10% reducere

Ești pieton? Vrei muzică oriunde și oricând? Ia-ți un Walkman adevărat de la Sony și vei avea parte de cea mai plăcută companie. Sunetul său de excepție și designul modern ți-l vor face cel mai bun prieten. Îți poți asculta cântecele preferate de pe orice casetă, CD sau MiniDisc și nimeni nu îți va spune că muzica este

prea tare. Dacă ești mai agitat, Sony are pentru tine modele cu sistem antișoc. Asta înseamnă că te vei putea mișca în voie fără a distorsiona calitatea sunetului. Pentru modelele din promoție, Sony îți oferă 10% reducere. Grăbește-te. Petrecerea ține cât vrei tu. Promoția, doar 3 luni!!!



go create  
SONY

# REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

## Ultra PRO deschide două noi supermarket-uri IT în București

Ultra PRO Computers a inaugurat joi 31 octombrie 2002 două noi supermarket-uri situate în zone centrale: Calea Dorobanților nr.116-122 și pe Calea Moșilor nr. 292. Amplasamentele au o suprafață totală de 350 metri pătrați fiecare iar investiția totală depășește suma de 300.000 USD. Cu aceste două noi puncte de vânzare numărul de magazine Ultra PRO a ajuns la 20. Radu Niculescu, directorul de marketing al companiei Ultra PRO Computers a declarat: "Pentru perioada următoare, planurile de extindere prevăd deschiderea unui

nou magazin în București și unul în Bacău, efortul investițional fiind de peste 750.000 dolari de la începutul anului. Motivația esențială constă în capacitatea noastră de a oferi cele mai noi și performante produse de pe piața IT, servicii de calitate și consultanță de excepție la prețuri mai mult decât competitive. Dialogul permanent ne-a ajutat să alegem cele mai bune soluții, liderii mondiali ca ASUS, AOC, Gigabyte, LG, KINGMAX, TERRATEC, Planet, UMAX fiind doar câțiva dintre furnizorii noștri." [www.ultrapro.www](http://www.ultrapro.www)



## Orange lansează serviciul de mesaje multimedia



Începând cu jumătatea lunii noiembrie, utilizatorii Orange vor putea trimite mesaje avansate ce înglobează text, imagine și voce. Până acum Orange a lansat acest tip de serviciu

în Marea Britanie și până la sfârșitul anului el va deveni operațional și în Belgia, Danemarca, Elveția și Franța. Pozele făcute cu un telefon de ultimă generație ca Nokia 7650 sau Sony Ericsson T68i vor putea fi trimise instantaneu prietenilor și cunoscuților, sau clasate într-un album online. Costul va fi de 0,28 USD pentru un mesaj multimedia trimis și de 3 USD pentru găzduirea albumului timp de 6 luni, 1 Mb de memorie per client. Posesorii de telefoane de ultimă generație vor putea primi de la Orange informații în formate multimedia animate, gen horoscop, meteo, etc.

Cei cu telefoane mai

vechi nu vor fi uitați: dacă le va fi transmis un mesaj multimedia, ei vor primi un SMS care îi va informa că își pot citi mesajul multimedia la [www.orange.ro](http://www.orange.ro) folosind numele de utilizator și parola incluse.

Pentru aceste servicii avansate de mesaje, Nokia și Ericsson au fost numiți ca furnizori preferați prin contracte la nivelul grupului Orange. Pentru Orange România, infrastructura va fi organizată de Nokia. De miercuri, 23 octombrie, la București Mall, oricine dorește poate experimenta serviciul Mesaje Multimedia prezentat în premieră de Orange în România. [www.orange.ro](http://www.orange.ro)



## Rezervă online bilete la cinematograful

Începând de vineri 1 noiembrie, [www.cinemagia.ro](http://www.cinemagia.ro) a lansat un nou serviciu: rezervări de bilete online la cinema. Rezervările vor putea fi posibile numai pe baza card-ului CineMagia, card care poate fi comandat pe site gratuit. Procedul de rezervare este considerat de administratorii site-ului ca fiind unic, prin facilitatea oferită utilizatorului de a-și selecta un anumit loc în sala de cinema. Sistemul de rezervări va fi activ într-o primă fază numai pentru cinematografele Studio și Studio Glendale, urmând ca în a doua etapă să fie extins și pentru cinematografele Scala și Patria din rețeaua RomaniaFilm.

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



## TechNet Briefing din partea Microsoft și Brinel



Hotelul Transilvania din Cluj a găzduit sesiunea TechNet. La eveniment au participat peste 250 de profesioniști IT. Această sesiune este dedicată inițiativei pe termen lung a Microsoft referitoare la construirea unui mediu de calcul demn de încrederea utilizatorilor. Parte integrantă a acestui demers, securitatea și fiabilitatea desktop-ului și a rețelelor au fost dezbătute pe larg.

"Fiecare eveniment Microsoft TechNet este așteptat cu interes de profesioniștii IT. Știm acest lucru din comunicarea permanentă pe care o avem și ne convingem, de fiecare dată, de impactul pozitiv pe care îl are asupra comunității specialiștilor care utilizează produse Microsoft." a declarat Gabriel Nicolaescu,

Program Manager, Microsoft România.

"Focalizarea pe nevoile clienților și informarea permanentă a acestora despre evoluția tehnologică din domeniul IT, a adus Clujul în postura de al doilea pol IT din România după București. Dovada: cei peste 250 de participanți din Transilvania la acest eveniment. Nevoia permanentă de eficientizare și securizare a business-ului (să nu uităm că România se află pe locul III mondial la numărul de atacuri primite), ne-au determinat să alegem ca subiect principal al acestui eveniment: Securitatea și fiabilitatea rețelelor", ne-a declarat Marcel Borodi, Președinte BRINEL.  
[www.brinel.com](http://www.brinel.com)

## INTERNETICS 2002 - Festivalul de Internet din România

INTERNETICS 2002, competiția celor mai bune site-uri românești, a luat sfârșit pe 25 octombrie cu festivitatea de premiere care a avut loc la Athenee Palace Hilton din București. Marele premiu al festivalului, "Cel mai bun web designer al anului 2002", a fost atribuit agenției Webstyler. Desemnarea web designer-ului anului a fost făcută pe baza unui punctaj cumulat în urma nominalizărilor și premiilor obținute de participanți. Astfel, Webstyler a devansat agențiile Openlink, IT Studio și Green Pixel la diferență de un singur punct. Premiile pe secțiuni au fost acordate astfel: Afaceri - E-transport.ro; Artă și cultură -

VisualART.ro - The World of Digital Imaging; Cariere - BestJobs; Comerț - elibris - E semn de carte; Divertisment - Divertis.ro; Educație și știință - Muzeul Grigore Antipa - București; Guvernământ - Nu au fost situri nominalizate; Lifestyle - Culinar.ro; Mass-media - Radio ProFM; Personal - Portfolio Sergiu Ardelean; Portal - Romania Online; De prezentare - Policolor.ro EncoilMARK.ro; Societate civilă - dodeduca.ro; Sport - snowboard.ro; Cea mai creativă campanie de advertising online - Zapp - Internet de 15 ori mai rapid - Webstyler; Cea mai inovativă utilizare a tehnologiei - RADIO 21; Cel mai neconvențional website - Divertis.ro.

## IBM sponsorizează concursurile universitare de programare

Pentru al șaselea an consecutiv, IBM sponsorizează cel mai mare concurs de programare din lume - Concursul Internațional Universitar de Programare ACM. Continuând eforturile de dezvoltare și recrutare a generației următoare de talente în domeniul tehnologiei informației, compania IBM și-a extins planurile de sponsorizare a acestui concurs până în anul 2007.

ACM - Association for Computing Machinery, cea mai prestigioasă organizație profesională din domeniul calculatoarelor organizează cea de-a 27-a ediție a concursului internațional de programare. Acest concurs mondial, cel mai important concurs de programare, adună laolaltă peste 17.000 dintre cele mai strălucite minți în domeniul programării - studenți și profesori - într-o adevărată bătălie a creierelor.

În 2001, fazele regionale din întreaga lume s-au bucurat de participarea a aproape 3100 de echipe din 67 de țări în faza preliminară, iar pentru acest an, organizatorii anticipează o participare mult mai largă. Vor fi selectate 64 de echipe pentru a concura la Finalele Mondiale din 2003, finale ce vor avea loc în perioada 22-26 martie, la Los Angeles, California.

La faza regională Europa de Sud-Est de anul trecut (2001-2002), finalista a fost Universitatea "POLITEHNICA" București. Universitatea

"Politehnica" din București și Universitatea București s-au calificat de mai multe ori în faza finală a concursului ACM. Echipele Universității "POLITEHNICA" București a făcut parte din cele 64 de echipe prezente la finala concursului ACM de la Hawaii, SUA. Campioana ediției 2001-2002 a fost Universitatea Shanghai Jiao Tong, din China.

Ca urmare a bunei desfășurări a concursului regional Europa de sud-est și a rezultatelor obținute, Catedra de calculatoare a Universității "POLITEHNICA" București a fost din nou desemnată să organizeze faza regională Europa de Sud-Est, ediția 2002-2003. Acest fapt reprezintă o recunoaștere a valorii școlii românești.

IBM România împreună cu partenerul său de afaceri FORTE Computers, au pus la dispoziția organizatorilor din "POLITEHNICA" București, toată infrastructura necesară pentru desfășurarea acestui concurs de anvergură internațională (calculatoare personale IBM PC conectate în rețea, servere, imprimante, echipamente de comunicație, pachetele de software corespunzătoare). De asemenea, toate acțiunile de mediatizare a concursului, premiile acordate câștigătorilor concursului, participarea lor la fazele următoare, etc. sunt asigurate de IBM.

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

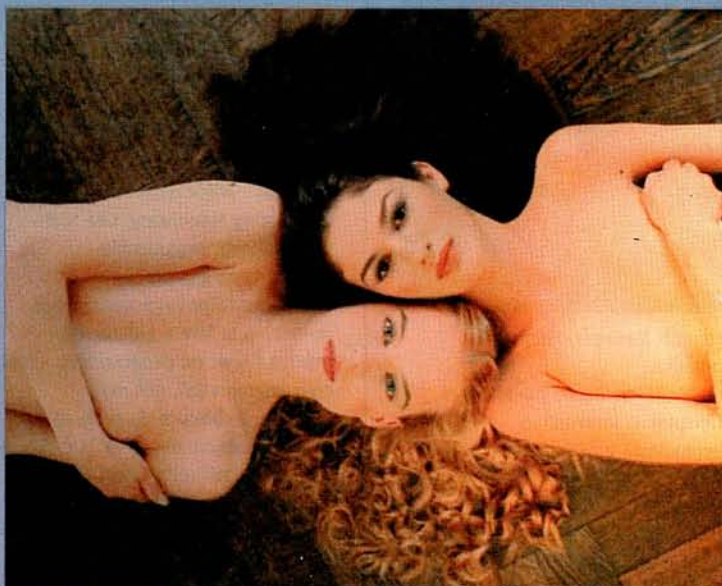
# PHOTOKINA

## REPORTAJ PHOTOKINA - KOLN 2002

PHOTOKINA ESTE CEA MAI MARE expoziție dedicată fotografiei. Cu certitudine acest lucru este valabil pentru Europa, dar putem extinde cu ușurință afirmația asupra întregului glob. Această expoziție are loc din doi în doi ani în orașul Koln(Cologne) din Germania și de fiecare dată mii de vizitatori din întreaga lume și sute de jurnaliști se îndreaptă curioși către corpul expozițional Koln Messe, care găzduiește expoziția. Invitat de Hewlett-Packard pentru a le vizita standul în cadrul căruia urmau să își prezinte produsele de imagistică digitală, am avut ocazia să văd ce înseamnă cu adevărat o expoziție, chiar dacă mai puțin de jumătate din produsele expuse se suprapuneau cu domeniul IT. Celor care au vizitat CERF-ul sau IFABO și au o oarecare idee despre cum arată un târg românesc le voi spune doar că întreg corpul Romexpo în care avea loc CERF-ul încăpea bine mersi într-un corp al Koln Messe. Iar spațiul expozițional pentru Photokina 2002 era compus din 14 astfel de corpuri, fiecare dintre ele cu două nivele. Din păcate nu știu cât înseamnă acest lucru în metri pătrați, însă dacă ar fi fost desfășurat, Koln Messe ar fi putut servi drept aeroport, lăsând loc și pentru vreo două terenuri de fotbal. Dimensiunea spațială poate fi corelată cu una temporală: drumul dintr-un colț într-altul al expoziției, în pas grăbit, fără a admira peisajul în stânga și în dreapta dura aproximativ 45 de minute. Imens și extraordinar de variat, Photokina este pentru lumea fotografiei ceea ce CEBIT-ul este pentru lumea IT, fapt ce dovedește că unul dintre lucrurile pe care nemții știu să le facă excelent, este organizarea de târguri. Dar să nu anticipăm.

### LA ÎNCEPUT A FOST SONERIA

Trezirea la ore matinale nu este punctul meu forte, și de aceea nu



Un exponat din cadrul uneia dintre multele expoziții de fotografie din cadrul târgului.



Standul Canon, în care se evidențiază o frumoasă mașină de formula 1. Nici o legătură cu fotografia, însă atrăgea curioșii ca un magnet

este greu de înțeles de ce am ajuns la aeroport cu doar un sfert de oră înainte de decolarea avionului care pleca către Zurich cu noaptea în cap. Întârzierea mi-a atras priviri acre și țâțâituri din partea personalului administrativ, proteste non-verbale îndreptățite de-altfel, dar care nu aveau nici un efect

asupra cuiva care mai avea puțin și adormea lin lângă geamantan. "Semnați aici că renunțați la masa din timpul zborului și puteți pleca", îmi spune o cucoană cu o umbră de mustață vizibilă chiar și pentru ochii mei lipiți de somn. Aș fi semnat și că renunț la un rinichi doar să mă lase să ajung în avion și

să dorm, dar realizarea că ei considerau că mă pedepsesc într-un fel pentru întârziere trecându-mă cu vederea la micul dejun din avion mi s-a părut hilară. Ca și cum ar fi spus că pentru că nu ai fost cuminte nu mai primești cianură în dimineața asta.

Am dormit tun până ce avionul a izbit pista în Zurich, de unde nu peste mult timp urma să zbor către Cologne. "Nu peste mult timp" s-a transformat în "foarte mult timp" datorită condițiilor atmosferice, dar ceața de afară nici că se compara cu ceața dinăuntrul sălii de așteptare unde fumătorii produceau suficient fum cât să innee și zona de nefumători, deși erau claustrați undeva într-un colț departe de puținii care nu vroiau să moară atât de urgent. În Koln era soare și frumos, lucru pentru care ar fi trebuit să fiu mulțumit, pentru că m-am cam rătăcit pe străzi în căutarea hotelului. Noroc cu niște "conaționali" mai tuciuiri care zburdau pe lângă o fântână arteziană. Deși cred că băuseră suficientă apă din ea, nu păreau să aibă nimic. Pesemne că inscripția "Kein Trinkwasser" de pe arteziană nu avea efect decât asupra vorbitorilor de limbă germană. Sau erau romii noștri mai rezistenți la apă. Oricum, întâlnirea a fost de bun augur, paradoxal, pentru că m-au îndrumat către hotel, pe care altfel mi-ar mai fi luat o oră să îl gădesc deși eram la doi pași de el. Limba germană nu îmi este necunoscută, dar vă asigur că nu există nimic mai iritant decât să fii înconjurat de frânturi de conversație pe jumătate înțelese, sau să descoperi că la întrebarea "Mă scuzați, vorbiți engleza?" (în germană, evident), răspunsul să fie "Nein" sau chiar "Danke". După-amiaza primei zile a fost dedicată descoperirii drumului către Koln Messe. Pe parcurs am descoperit avantajele și dezavantajele unui oras

# GERMANIA - o săptămână cu HP în patria fotografiei

contactul direct cu liderii industriei IT

informatizat. Cumpărarea unui bilet de la distribuitorii automate era un test de inteligență în sine, iar pentru biletul de la aeroport până în centrul orașului trebuise deja să apelez la cunoștințele de matrici, integrale și algebră diferențială. Afișaje electronice anunțau următorul mijloc de transport, timpul care mai rămânea până la sosirea lui și care era următoarea stație. Tramvaiul/metrou ușor circula pe sub pământ și pe deasupra lui, harta transportului urban din Koln fiind un labirint complicat în care era foarte ușor să te pierzi. Ceea ce am și făcut, intenționat, trecând și pe la celebra catedrală din Koln în drumul meu către Koln Messe. Un lăcaș de cult cu adevărat impunător, care te ingenunchează prin verticalitatea sa amețitoare.

Dincolo de asta, Koln rămâne un oraș al contrastelor. Un copil scapă suzeta din gură pe gresia de la metrou iar mama lui o ia, suflă peste ea și i-o dă înapoi. Ori la ei la metrou este foarte curat, ori părinții sunt mult mai delăsători. Pe geamul tramvaiului/metrou văd un Gay Sex Shop lângă un Christian Bookstore. Diversitate și democrație. Nu?

## PHOTOKINA

Nemții sunt excesiv de ordonați, dar în ciuda unui zid impenetrabil de birocrație, sau poate tocmai datorită lui, totul funcționează rapid și eficient. Îmi iau legitimația de presă și purced către meandrele expoziției. Lume ca la balamuc, într-o continuă mișcare. Un zumzet de stup plin de albine iritate umple aerul ca un fluid sonor. Pierdut din nou în ciuda hărții, mă văd nevoit să renunț la ea și mă las în voia mulțimii. Sau mai curând încerc să evit aglomerația, ceea ce nu se dovedește a fi o idee prea bună, pentru că sălile mai puțin populate sunt evident și mai puțin interesante. Ajung la parterul unui corp de clădire unde cât vezi cu ochii se întind staturile unor firme care produc și vând cerneluri, hârtie și roțițe și alte elemente de tot felul, insignifiante, dar fără de care fotografierea și printarea nu ar putea avea loc. Fețe triste, resemnate, care privesc hulpave fiecare vizitator rătăcit, poate-poate se va opri și la standul lor. Un miros acru ca de plăcuță de frână arsă umple aerul și îmi închipui că dacă există un iad al tipografilor, așa ar trebui să arate.

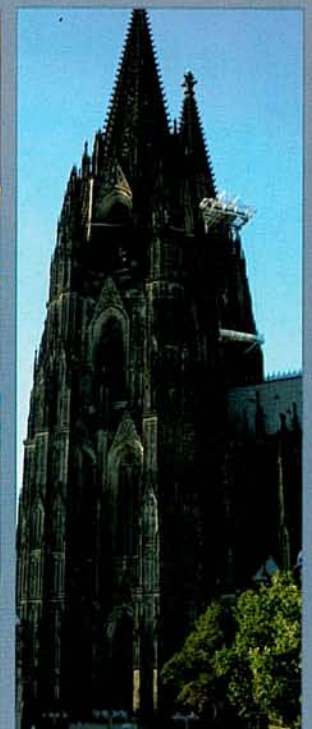
Toate firmele importante producătoare de imprimante au servicii de printare gratuită a pozelor, direct de pe aparatul digital. Și sunt puțini cei care nu au aparate digitale la gât, mai ales că unul poate fi închiriat pentru o sumă mică de la administrația expoziției. Alte firme, ca Fujji, au servicii de "developare automată". Introduci cardul de memorie într-un aparat, îți selectezi pozele, dimensiunile și faci comanda. După zece minute poți ridica pozele. Doar trei sunt gratuite. Bune și ele. HP închiriază carduri de memorie și prindează pozele de pe ele când le aduci înapoi pline. Ba chiar îți și înrămează



Deplasarea echipei XtremPC la PHOTOKINA a fost posibilă exclusiv datorită firmei HP. Dorim să mulțumim HP pe această cale și să sperăm că în viitor vă vom putea oferi și alte reportaje deosebite de la marile manifestări de pe piața IT.



Standul HP, plin de mini-standuri în care tehnicienii demonstrează posibilitățile imprimantelor și aparatelor foto digitale



Catedrala din Koln

# "O cameră foto cât mai compactă este Sfântul Graal în căutarea căruia au plecat toți producătorii de echipamente foto"



Fotomodelul drăgălaș care poza în standul Sinar Media



Agfa, sau cum extraterestrii cu costume mulate au cucerit planeta



Infernul galben din corpul amenajat de Kodak



Expoziția văzută de la înălțime, la fel de aglomerată în fiecare zi

una dintre ele la alegere. Rama este din plastic și gonflabilă. Mi-aș face și eu una, dar mi-e că nu mă primesc cu ea în avion. Privesc cu uimire imprimantele imense care tipăresc minunate afișe A2 și A1 și mă gândesc ce bine le-ar sta acasă la mine pe pereți. Generoși, cei de la HP sunt dispuși să îmi printeze unul, ba chiar și două, dar din nou mă gândesc cum încap în avion cu două suluri de 2 metri și jumătate fiecare și mă las păgubaș.

Da u raită pe la centrul de presă, mă încarc cu pliante și CD-uri, infulec un sandwich și îmi continui peregrinările. Pierd o oră cu două expoziții de fotografie, una cu tema "World Press Photography" sponsorizată de Fuji și cealaltă cu cele mai bune fotografii din National Geographic, sponsorizată de HP. Nu mă pot hotărî care este cea mai interesantă, așa că le iau pe amândouă sub formă de album, ca să mă decid acasă.

Camere digitale în stânga, camere digitale în dreapta. Bijuterii ale tehnicii moderne, care au alături un om de la marketing care abia așteaptă să îți impuie capul cu performanțele lor miraculoase. Mai ales dacă ai legitimație verzuie de ziarist. La Sinar Electronics se face o ședință foto cu un manechin foarte drăgălaș. Mă infiltrez și eu și trag trei fotografii la repezeală, ca să am amintire. Din nou camere digitale, camere video, dar și telescoape, binocluri, lupe, reflectoare, filtre și alte accesorii.

Un etaj întreg este dedicat hârtiei fotografice cu imprimeuri personalizate, plicurilor foto de tot felul și ramelor de fotografi. Mai mult de 500 de metri pătrați de rame. Toate culorile, toate materialele posibile și imposibile. Într-un colț, doi taiwanezi de la o firmă cu nume imposibil de pronunțat, fac reclamă la fotografii/hologramă, care dau iluzia de spațiu în interiorul fotografiei. Fascinant, dar bate înspre kitsch.

La Sony Ericsson m-am lăsat păcălit de o fetișcană zgłobie care mi-a zis că am o figură fotogenică și că îmi face o poză cu telefonul și mi-o trimite direct pe mail. Reclamă, reclamă, dar am zis ca dacă îi dau mail-ul meu, poate îmi dă și ea mail-ul ei. Ți-ai găsit. A trecut la următorul "fotogenic" cât ai zice pește.

## TRENDURI

Per total, întreaga parte de imagistică a Photokina 2002 poate fi grupată în jurul

câtorva trenduri pe care le voi prezenta în continuare, fără a le așeza într-o ordine anume, pentru că o ierarhie, fie ea și subiectivă, ar fi imposibilă. Oricum, principala mențiune este că termenul "digital" era nelipsit de pe buzele tuturor celor prezenți la show, fie ei expozanți, vizitatori sau membri ai presei.

O cameră foto cât mai compactă este Sfântul Graal în căutarea căruia au plecat toți producătorii de echipamente foto. Designul cât mai compact nu era rezervat doar camerelor digitale, ci și celor analogice, Olympus lăudându-se cu cea mai compactă cameră de acest tip. Pe domeniul digital titlul de cea mai compactă cameră digitală era disputat de multe firme, pe multe categorii și depindea de megapixelii puși la dispoziția utilizatorului, dar favorita mea a fost Sony DSC-U20, o cameră extrem de mică pentru cei 2 megapixeli pe care îi oferă. Ceva mai mare, dar cu un volum impresionant de 5 megapixeli, TV5 Digital de la Kyocera/Contax mi s-a părut și ea impresionantă, iar Revio C2 de la Konica se lăuda cu o greutate de doar 70 de grame, o grosime de 14 mm și o rezoluție de 1,22 megapixeli.

Megapixelii care de fapt sunt cei care contează, lucru dovedit din plin de Canon, care a lansat EOS-1Ds, o cameră digitală SLR (Single Lens Reflex) de 11,1 megapixeli, cu senzor CMOS. Kodak a replicat cu lansarea DCS-14n, o cameră digitală de 14 megapixeli, tot cu senzor CMOS. Aceasta a atras numeroși vizitatori interesați către sala lor dedicată în ciuda faptului că avea pereții îmbrăcați în întregime în galben. Poate părea un amănunt nesemnificativ, însă după 20 de minute petrecute în infernul galben îți venea să îți scoți ochii și să îi ascunzi în buzunar. Camera celor de la Kodak costa 4000\$, mai puțin decât cea de la Canon, față de care avea 3 megapixeli în plus.

Fuji, Nikon, Olympus, Minolta, Pentax au avut numeroase camere noi, însă nici una nu s-a apropiat de performanțele campionilor show-ului. Fuji a atins 6,17 megapixeli cu S2 Pro iar Nikon a fost aproape cu D100, la 6,1 megapixeli. Centrul atenției la Hewlett Packard a fost Photosmart 850, o cameră lansată oficial înainte de show, dar care este cel mai important pas făcut de HP în domeniul fotografiei digitale și cea mai bună cameră a lor la ora actuală. Bazată pe același engine de



Postere la dimensiuni apreciabile, tipărite pentru exemplificare în standul Kodak

4 megapixeli din HP812 aceasta utilizează lentile Fuji 8X Zoom și un EVF mai luminos.

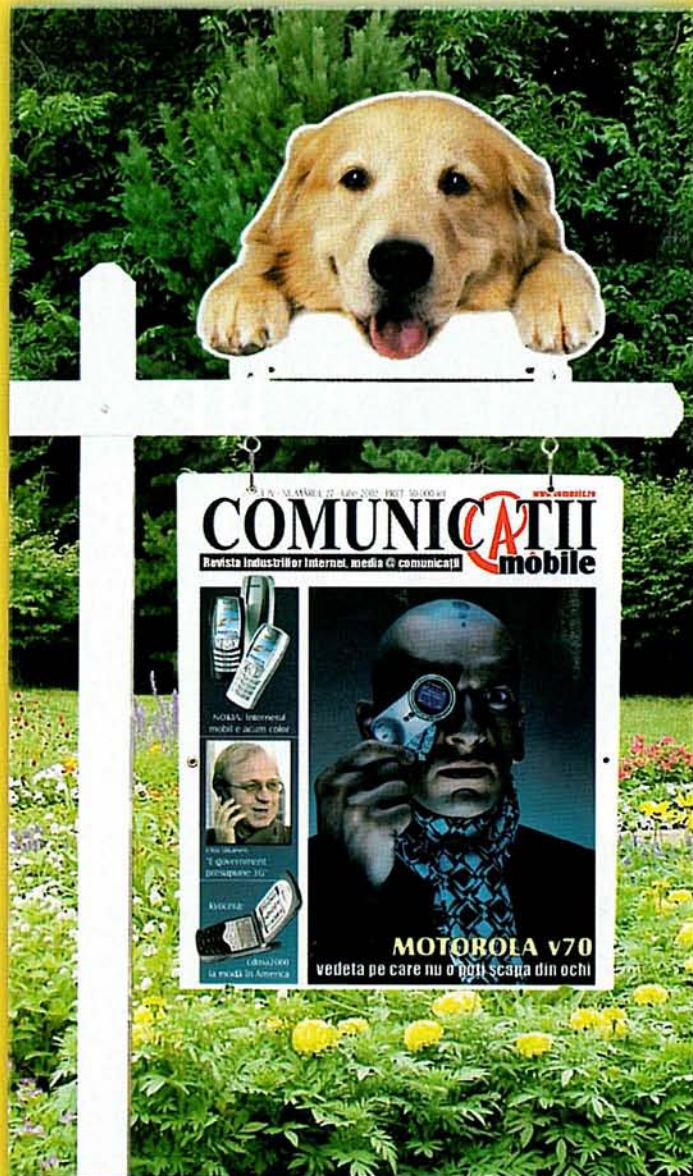
Camele video cu funcții de cameră digitală erau și ele un trend, cu Sony și Canon conducând detașat cu camcordere ce puteau să captureze imagini la 1.3 megapixeli. Tot Sony conducea și în domeniul sisteme de mesagerie multimedia (MMS), noul terminal Sony Ericsson cu care poți face poze fiind un succes deosebit. Iar acum că Orange a lansat serviciul de mesagerie multimedia și în România, nu vă mai trebuie decât un telefon multimedia.

Taiwanezii de la Sinar au ilustrat un alt trend, cel de "camera back", senzori speciali ce pot fi folosiți cu anumite camere digitale SLR pentru a crește rezoluția fotografiilor. Dispozitivul de la Sinar permitea cea mai mare rezoluție din lume, 22 de megapixeli, depășindu-l pe cel de la Kodak, care avea "doar" 18 megapixeli.

Tipărirea fotografiilor digitale pe hârtie fotografică obișnuită, mașinile automate de "developat" fotografii digitale și imprimantele portabile au fost și ele parte dintr-un trend ce ține mai mult de păstrarea fotografiilor pentru posteritate decât crearea lor. Standardele internaționale (USB 2.0, Bluetooth) au fost luate în discuție în cadrul întâlnirilor de presă iar partea software nu a fost neglijată. Am remarcat ACDSsee 5.0, Adobe Photoshop Elements 2.0, Ulead PhotoImpact 8.0 și o mulțime de produse de retușare foto de la firma Applied Science Fiction.

#### CONCLUZIE

Lumea imagisticii digitale se mișcă la fel de repede ca restul industriei de hardware și începe să înghită încetul cu încetul tot ceea ce înainte ținea de domeniul analogicului. Uniți pentru o săptămână de același scop o mare de oameni din colțurile lumii au admirat cu invidie bijuteriile tehnologice de la Photokina 2002. Pentru a sublinia internaționalitatea acestui eveniment, nu pot decât să vă spun că am petrecut o seară într-un local cu specific italian, în care un grup de taiwanezi ameteți au cântat împreună cu o solistă de origine germană melodii francezești și englezești în timp ce erau fotografiați de prieteni și de un grup de ruși nu cu mult mai treji. În total am numărat în local 23 de aparate de fotografiat digitale, fără a-l include pe al meu. Viitorul e digital, cu siguranță.



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

**Adresa: București, sector 1, O.P. 22, C.P. 124,  
Tel./fax: 01-315.20.42,  
Mobilink: 093.319.678  
E-mail: redactia@comunic.ro**

**COMUNICATII** www.comunic.ro  
**mobile**  
Revista Industriilor Internet, New Media @ Comunicații

# DE VORBA CU HP DESPRE FOTOGRAFIA DIGITALA SI NOUL HP PHOTOSMART 850

## INTERVIU HP



### Robert Yockey

Camera Future Product Manager  
HP

XPC: De-a lungul timpului am observat că utilizatorii nu vor întotdeauna ca fotografiile să reprezinte realitatea așa cum este ea. Ei vor ca fotografiile să arate bine, să aibă culori vibrante, vii. Practic ei vor ca aparatul foto să înfrumusețeze realitatea. Cum abordează Hewlett-Packard acest aspect?

Robert Yockey: Camerele digitale nu reflectă exact culorile din realitate. Și de aceea nu încercăm să obținem o replică perfectă a culorilor din natură, ci încercăm să oferim culori calde, care pun în valoare scena fotografiată, culori care sunt mai mulțumitoare din punct de vedere estetic astfel încât în final fotografia să reflecte mai mult perspectiva utilizatorului asupra realității decât realitatea însăși.

### Segmentul de piață căruia ne adresăm noi este cel al utilizatorilor "point-and-shoot"

Ne încadrăm pe o piață dedicată consumatorului, iar sondajele ne-au arătat că pentru clienții noștri este mai important ca fotografiile să fie reprezentări plăcute ochiului ale unor momente din trecut, decât reprezentări exacte ale respectivului moment, așa cum a fost el.

Am încercat prin intermediul camerelor noastre digitale să oferim utilizatorului ceea ce credem noi că este cea mai bună setare de parametri (temperatura culorilor, saturație, luminozitate, contrast) pentru a obține cele mai bune imagini fără a schimba nimic. Dacă vor să modifice parametrii pentru a obține imagini mai apropiate de realitate, acest lucru este posibil, firește.

XPC: Aveți profile prestabilite pe care utilizatorul să le poată folosi la nevoie? Poate utilizatorul defini un ansamblu de parametri pe care să îl folosească pentru un anumit tip de fotografie?

RY: Nu avem profile definite de utilizator, dar de exemplu, HP 850, ca și alte camere produse de Hewlett Packard, are două moduri de fotografiere: unul este cel "Portrait", care are culori mai apropiate de cele din realitate și creează imagini mai veridice, cu tonuri pastelate, iar cel de-al doilea este "Landscape", care creează o imagine puțin idealizată,

cu culori mai vii. Utilizatorul poate modifica doar modul de fotografiere, nu poate seta fiecare parametru în parte, din păcate.

XPC: Putem spune deci că utilizatorul nu are foarte multe ajustări de făcut. La cât estimați perioada de adaptare, timpul în care utilizatorul se familiarizează cu camera până ce ajunge să o folosească la întregul potențial?

RY: Hewlett Packard s-a străduit mereu să facă lucrurile cât mai puțin complicate pentru utilizator. Iar în cazul fotografiei, al camerelor digitale, am abordat o simplitate radicală. Segmentul de piață căruia ne adresăm noi este cel al utilizatorilor "point-and-shoot" ("încadrează și fotografiază", dar credem că o traducere mai puțin elegantă dar mult mai apropiată de realitate este "țac-pac" n.r.) și ei vor o cameră cu care să captureze cea mai bună fotografie posibilă, fără să mai trebuiască să ajusteze diverși parametri. Este adevărat că HP 850 are o mulțime de parametri (exposure compensation, shutter priority, shooting modes), dar am încercat să nu încărcăm aparatul cu butoane, luminițe și roțițe și credem că am reușit să

creăm o interfață cu utilizatorul deosebit de intuitivă. Pentru cei care vor să facă setări de detaliu, apăsarea butonului "OK" în shooting mode pentru mai mult de 3 secunde va deschide o listă cu parametrii ce pot fi modificați manual.

Un alt aspect care credem noi că le va fi de foarte mare ajutor utilizatorilor este implementarea unor mini-wizards, care într-un text afișat pe viewer-ul LCD explică pe scurt de ce ar folosi utilizatorul o





contactul direct cu liderii industriei IT

anumită setare mettering, average, etc.

Practic am transpus în mare parte manualul de utilizare în interiorul camerei și încercăm în același timp să lămurim câteva din conceptele de bază din fotografie, pentru a permite oricui să realizeze o imagine bună, chiar dacă nu are experiență în domeniu. Explicațiile de pe ecranul camerei pot fi afișate în patru limbi străine în afară de engleză ( franceză, italiană, spaniolă și germană), astfel încât nici măcar cunoașterea limbii engleze nu mai este o necesitate absolută. Iar softul care vine pe CD odată cu camera este tradus în 20 de limbi străine.

## “Lumea ne cunoaște pentru sistemele desktop, pentru servere, pentru conectivitatea Internet, care sunt zonele în care suntem fruntași”

XPC: Credeți că profesioniștii ar putea fi și ei interesați de acest model?

RY: Firește. Setările avansate sunt totuși prezente, chiar dacă nu aglomerează interfața. De ce nu?

XPC: Ce ne puteți spune despre calitatea imaginii?

RY: Am avut numeroase review-uri pozitive din partea presei de specialitate și credem că în ceea ce privește această cameră, ne situăm la același nivel cu orice aparat similar al competiției.

XPC: Am observat că pentru acest model ați folosit un modul optic de la Fuji, pe când pentru HP 812 aveți lentile de la Pentax. Ce ne puteți spune despre diferențele de calitate între sistemele optice produse de cele două firme?

RY: După cum bine știți, HP nu are un departament de optică și lucrăm cu diverse alte companii pe acest segment, încercând să îmbunătățim configurația pentru fiecare produs în parte. Cu Pentax avem relații mai bune, pentru că lucrăm cu ei de ani buni pentru aparatele noastre foto. I-am ales până acum pentru abilitatea lor de a crea sisteme optice performante, de mici dimensiuni, însă, din păcate Pentax nu ne putea oferi un sistem care să aibă capacitatea de zoom optic pe care ne-o doream pentru HP 850. Am căutat o altă firmă pentru lentile și după ce am analizat mai multe

oferte am ajuns la concluzia că Fuji oferea cel mai mult pentru prețul pe care eram dispuși să îl plătim.

În plus, din moment ce HP nu este cunoscut pentru aparatele foto digitale, un sistem optic de marcă ne-a ajutat să conferim credibilitate modelelor noastre. Lumea ne cunoaște pentru sistemele desktop PC, pentru servere, pentru conectivitatea Internet, care sunt zonele în care suntem fruntași. De aceea, pentru aparatele foto digitale ne străduim ca în fiecare an să găsim cea mai bună configurație de componente de marcă: sistemul optic, CCD-ul, etc. De exemplu, în cazul HP 850, CCD-ul este Sony,

lucru valabil și pentru HP 812. Fuji este una dintre cele mai bune firme din lume pentru sistemele optice, dar din păcate nu este atât de renumită ca Pentax în Statele Unite. Pentru majoritatea americanilor Fuji înseamnă “filmul care este mai ieftin decât Kodak” și cam atât. Acesta este și un motiv pentru care am folosit Pentax până în prezent. Fuji este însă mai cunoscut în Europa și sperăm că atitudinea se va schimba și în Statele Unite.

XPC: Ce ne puteți spune despre posibilitățile de interconectare?

RY: În ceea ce privește fotografia digitală, HP și-a pus mereu problema “Ok, am prins o poză grozavă. Ce fac cu ea?”. HP 850 poate fi presetată să trimită pozele către o adresă de mail sau mai multe, odată ce are acces la Internet prin intermediul unui PC, sau către un atelier de photofinishing. De asemenea, un alt concept pe care îl propunem este stația de docare, transpunerea în practică a metaforei “să-i ofer camerei mele digitale o casă”. Odată plasată camera în stația de docare, sistemul Instant Share se ocupă de transferarea pozelor și golirea cardului de memorie și simultan de încărcarea bateriei.

Un alt aspect important este DirectPrint, tehnologia care permite conectarea camerei la o imprimantă HP, selectarea și printarea fotografiilor fără ca prezența unui PC în acest circuit să fie necesară.

XPC: Care sunt diferențele de preț față de celelalte modele disponibile?

RY: Dacă privim piața aparatelor digitale din zona de 4 megapixeli, putem observa cu ușurință că HP 850 este singurul care costă mai puțin de 500\$. Avem competiție din partea Sony, Olympus, Fuji, Nikon, însă toate aparatele lor apropiate de 4 megapixeli costă 5-600 de dolari, unele modele chiar peste 700\$. Dacă adăugăm la criteriile de corespondență și un zoom optic 8x, cum are HP 850, vorbim deja de prețuri ce depășesc 1000\$ deci se poate spune că avem una dintre cele mai ieftine soluții “de firmă”.

XPC: Când va fi disponibilă în Europa?

RY: Vom începe să trimitem acest model distribuitorilor după jumătatea lui octombrie, astfel că putem spune că până de sărbători el va fi disponibil oriunde în Europa.

XPC: Credeți că HP are un cuvânt greu de spus în domeniul aparatelor foto digitale? Dacă este să comparăm segmentele de piață cu cele ale competitorilor, este evident că aparatele foto digitale nu sunt punctul forte al HP.

RY: Am recunoscut deja asta. HP nu are renumele moștenit de afacerile în domeniul camerelor foto pe care îl are Olympus, nu are renumele moștenit din calitatea filmului fotografic pe care îl are Kodak, nu are tradiția bogată a unor firme care sunt în domeniul foto de zeci de ani. Noi venim din domeniul IT, cu o tradiție în puterea de calcul, în domeniul conectivității Internet, fiind renumiți în zona imagisticii digitale cel mult pentru imprimantele și scanerele noastre. Dar credem că avem un produs de calitate de oferit consumatorilor pentru că lucrăm cu partenerii noștri din lume pentru a achiziționa cele mai bune componente și ne gândim cum să facem totul cât mai eficient și mai plăcut pentru consumator. În plus, în momentul în care “punem pe masă” o cameră foto HP, nu vindem doar o cameră bună, ci tot ceea ce înseamnă universul interconectat HP. Încercăm să facem clienții să vadă viziunea noastră asupra unei lumi digitale și camerele foto sunt un element foarte important.

# DE VORBA CU SHUTTLE DESPRE PC-URILE VIITORULUI SI NOILE TEHNOLOGII HARDWARE

## INTERVIU SHUTTLE



### Arne Schuenemann

Germany Sales Manager

XPC: Care este întreaga gamă de produse Shuttle? Pe ce puneți cel mai mult accentul?

Arne Schuenemann: În ceea ce privește plăcile de bază, avem K7 ATX și MiniATX, în marea lor majoritate bazate pe chipset-uri VIA, de la modele entry-level ca AK32 și MK32 la ultimul KT400 pentru segmentul de power user. Avem de asemenea plăci pentru P4 cu varietățile ATX și MATX, cu chipset-uri de la SIS, VIA și Intel. Chipset-urile de la terți (VIA, SIS) tind însă să aibă mai multe opțiuni, ca AGP 8x, ATA 133, etc, așa că preferăm să oferim chipset-uri third-party de P4 pentru utilizatorii care caută performanțe de vârf, în timp ce pe chipset-urile Intel se poate pune bază, se poate conta pe ele, dacă putem spune așa și le folosim pentru segmentul mai comercial. De partea cealaltă se situează gama XPC: Shuttle este leader pe piața SFF (small form factor), produsele noastre variind de la P3 la P4 și la K7, în timp ce chipset-urile folosite sunt soluții integrate cu

dependabilitatea fiind cele care contează cel mai mult la un chipset. Din punct de vedere al marketing-ului brandul nu crește foarte mult valoarea produsului în sine, astfel că noi încercăm să fim competitivi prin preț. Veți putea vedea mereu de la Shuttle soluțiile cu cele mai multe opțiuni la cel mai mic preț.

XPC: Shuttle AS45GTR a fost prima placă de bază care a oferit Serial ATA. Când credeți că această tehnologie va deveni acceptată de toată lumea? Vor renunța utilizatorii fără prea multe regrete la hard disk-urile vechi în schimbul unor performanțe crescute?

Arne Schuenemann: Dacă este să fim sinceri, credem că Serial ATA va deveni universal folosit de-abia în 2004, dar în mod obișnuit utilizatorii tind să își upgradeze procesorul și harddisk-ul mult mai des decât placa de bază, așa că este mai bine să oferim o placă de bază care să aibă atât ATA cât și Serial ATA înainte ca HDD-urile Serial ATA să devină mainstream, pentru că flexibilitatea va conferi o durată de viață mai mare plăcii de bază.

XPC: AS45GTR a ieșit pe primul loc în topul nostru de plăci de bază și a primit și titlul de "Produsul lunii".

"SB51G este bazat pe chipsetul 845GE și are o mulțime de opțiuni: tehnologia ICE, șasiu de aluminiu, video și audio integrate, FireWire, network, USB 2.0"

capacitate de expansiune AGP, cum ar fi SIS 651, 845GE, KM266 și nForce 2.

XPC: Care este poziția Shuttle pe piața românească? Cât de importantă este această piață pentru Shuttle?

Arne Schuenemann: Recunoașterea brandului și vânzările cresc constant, din moment ce am făcut și un efort publicitar (în XtremPC, CHIP) anul acesta și am și pus mostre la dispoziția revistelor de profil pentru testare. Dacă este să ne luăm după spusele clienților noștri, plăcile Shuttle sunt cunoscute pentru bunul raport calitate preț, iar experții hardware din România au scos în evidență și performanțele, stabilitatea și opțiunile adiționale. Pentru Centrul European Shuttle din Germania piața românească devine din ce în ce mai interesantă și ne așteptăm la mai mult în viitor.

XPC: Cum vă raportați față de principalii competitori de pe piața plăcilor de bază (Asus, Gigabyte, Epox)? Ce face Shuttle să iasă în evidență?

Arne Schuenemann: Plăcile de bază sunt un produs și o afacere matură. În ceea ce privește opțiunile, toată lumea este pe aceeași poziție, stabilitatea și

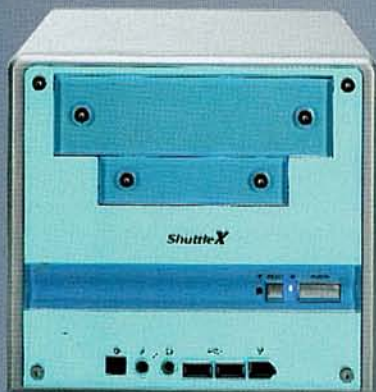
Cum au primit utilizatorii această placă? Ce vânzări a avut?

Arne Schuenemann: Vă mulțumim că ați înțeles efortul de dezvoltare pe care l-a investit Shuttle în acest produs, însă AS45GTR nu intenționează să devină un produs mainstream ci un favorit al power user-ilor. Vindem câteva mii de bucăți lunar în întreaga lume.

XPC: Luând în calcul performanțele deosebite, se poate spune că SIS648 este cea mai bună soluție pentru Socket478? Mulți utilizatori consideră încă platformele Intel (ca I845GE/PE) ca fiind mai sigure decât altele.

Arne Schuenemann: După cum am menționat deja, SIS648 oferă mai multe opțiuni decât chipset-urile Intel, iar entuziaștii și power user-ii vor prefera soluțiile SIS în timp ce restul pieței va merge pe mâna Intel. Noi considerăm că SIS egalează Intel în privința performanțelor și stabilității.

XPC: Ce credeți despre chipset-urile I845PE și I845GE? Aduc performanțe suplimentare pentru procesoarele Intel sau doar concurează cu chipset-urile deja







contactul direct cu liderii industriei IT

existente pe piață?

**Arne Schuenemann:** Cea mai importantă opțiune pe care o oferă gama 845PE/GE este suportul pentru Hyperthreading. SIS a trebuit să schimbe versiunea de chipset pentru a introduce această opțiune în timp ce VIA suportă deja Hyperthreading. Pe de altă parte, nu vom vedea foarte multe procesoare P4 cu hyperthreading înainte de a doua jumătate a anului viitor și într-un mediu single user hyperthreading-ul nu are aceeași importanță ca într-un mediu multitasking. În afară de această opțiune, 845PE/GE este doar un alt chipset pentru P4 care concurează pe piață.

**XPC:** Chipset-ul Granite Bay de la Intel este aproape gata. Intenționați să lansați plăci de bază construite în jurul acestui chipset?

**Arne Schuenemann:** Plănuim să sărim peste Granite Bay și să trecem direct la Springdale, pentru că în momentul în care Intel va introduce Prescott în toamna 2003, nici una din plăcile de P4 de pe piață, inclusiv cele bazate pe Granite Bay nu vor suporta Prescott. Deși Granite Bay va fi vârful tehnologiei în gama de chipseturi Intel, el va fi depășit în jumătate de an și de aceea nu ne vom irosi resursele pentru a-l produce și nici nu recomandăm utilizatorilor să plătească mai mult pentru o astfel de soluție.

**XPC:** Cum vedeți situația chipset-ului KT400 pe piață? Intenționați să mai lansați produse bazate pe acest chipset?

**Arne Schuenemann:** Avem deja placa AK37GT/R bazată pe chipsetul KT400. O versiune value numită AK39N va fi lansată în curând. Credem că KT400 este soluția mainstream pentru K7 în 2003.

**XPC:** Cum va aborda Shuttle problemele de compatibilitate între chipsetul KT400 și anumite modele de memorie DDR 400? Este KT400 o soluție funcțională pentru piață sau va fi înlocuită în curând de ceva mai fiabil?

**Arne Schuenemann:** Există o mulțime de prezentări în care se specifică această problemă, însă întrebarea este: de ce au nevoie utilizatorii de DDR400? Cu un Athlon XP 2800+ sau la o frecvență mai mare, bandwidth-ul FSB este de 2.7 GB. DDR400 oferă 3.2 GB, dar la o latență mai mare. Nu prea merită compromisul și poate că un dual bank DDR333 ar fi o soluție mai bună dacă utilizatorul folosește două module de memorie, de exemplu.

**XPC:** Ce părere au utilizatorii despre performanțele și designul sistemelor Shuttle XPC? Veți menține aceste sisteme pe piața SOHO (small office/home office) sau le veți dezvolta și ca platforme gaming?

**Arne Schuenemann:** XPC este pe o poziție fruntașă pe piață, performanțele sale sunt similare oricărui tower PC existent, iar opțiunile oferite în XPC depășesc multe calculatoare desktop. Pentru office SS40/SS50 oferă chiar mai multă performanță decât este necesar, iar ca platforme pentru jocuri avem SS51, SB51 și viitorul SN41 bazat pe nForce, care toate permit entuziaștilor să upgradeze partea video pe AGP și să intre în competiție cu orice tower PC existent.

**XPC:** Din moment ce o placă grafică mai puternică ar face minuni în privința performanțelor în jocuri ale sistemului, intenționați să implementați un slot AGP în modelele viitoare de Shuttle XPC? Ce ne puteți spune despre XPC SB15G? Veți folosi VIA P4X400 pentru el?

**Arne Schuenemann:** După cum am menționat deja, în momentul de față avem SS51 și SB51 echipate cu slot AGP, iar viitoarele SK41 și SN41 îl vor avea și ele. SB51G este bazat pe chipsetul 845GE și are o mulțime de opțiuni: tehnologia ICE, șasiu de aluminiu, video și audio integrate, FireWire, network, USB 2.0 ca și slot de expansiune AGP. Nu intenționăm să introducem P4X400 în gama XPC, din moment ce modelele actuale (SS50, SS51, SB51) deja acoperă toate nevoile pieței. În schimb, încercăm să privim în viitor și analizăm o posibilă soluție XPC bazată pe dual memory bank și cu suport pentru Prescott.

**XPC:** Care este poziția Shuttle vizavi de overclocking? Vom găsi în continuare această opțiune pe viitoarele plăci Shuttle?

**Arne Schuenemann:** Nu există nici o îndoială că vom continua să oferim plăci de bază cu facilități pentru overclocking.

**XPC:** Care sunt planurile Shuttle pentru anul care urmează?

**Arne Schuenemann:** Shuttle se va concentra pe producția XPC, din moment ce PC-urile integrate, small formfactor, sunt un trend pentru piața PC, dar în același timp ne vom ține promisiunile făcute utilizatorilor plăcilor noastre de bază, în special față de entuziaști și power user-i, pentru că ei sunt cei pentru care există marca Shuttle.

- 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

# CLICK! CAMERA WEB VEDE TOT CE MISTI

Chiar dacă nu au evoluat cu viteza dezvoltării Internetului, camerele web oferă o nouă dimensiune comunicării, în drumul spre interactivitate. Este însă aceasta suficientă pentru o nouă investiție sau putem rămâne la stadiul de IRC?

## DE CE ȘI PENTRU CE?

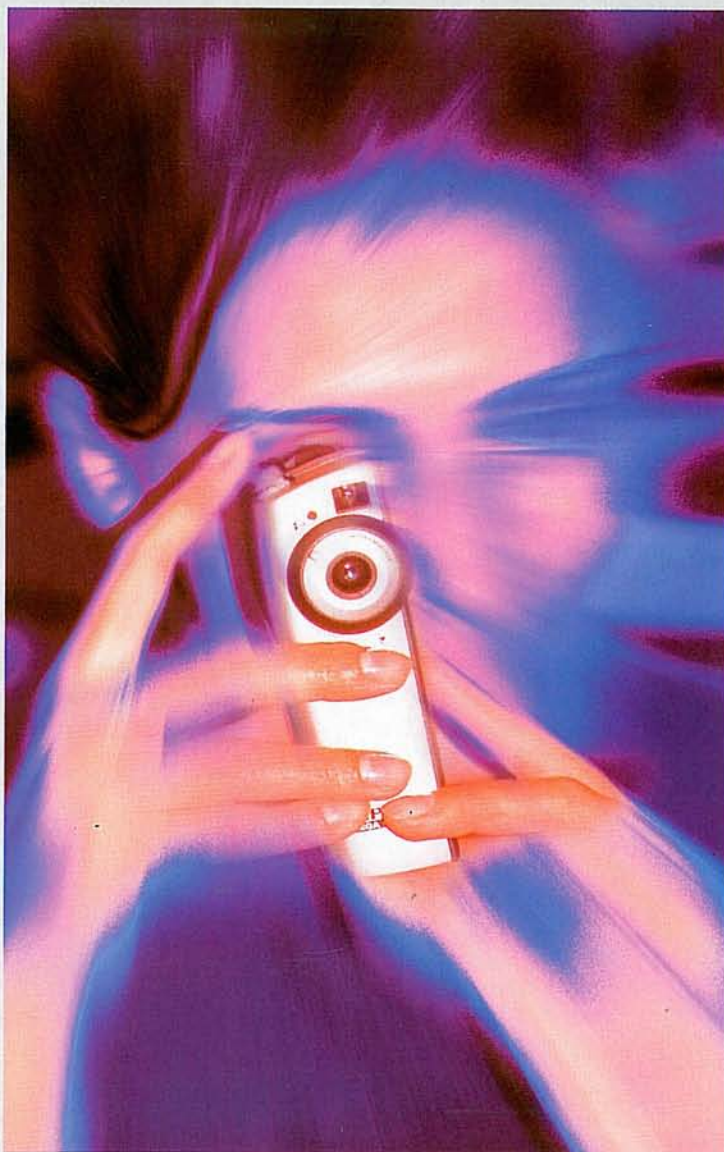
Să folosești o camera web pe Internet pentru a te vedea cu prietenii prin intermediul messenger-ului a devenit o idee din ce în ce mai atractivă pentru posesorii unei legături la Internet și nu numai. Magazinele de profil ne pun la dispoziție o gamă largă de camere web de unde se poate alege cel mai potrivit model pentru bugetul și interesul fiecăruia. Fie că dorim să vorbim cu o prietenă din străinătate sau cu #DrGelu78 de pe IRC, camera web oferă comunicării pe Internet o adevărată dimensiune vizuală.

## CE ESTE O CAMERĂ WEB?

O cameră web este în esență un dispozitiv ce are la bază un senzor CCD și un sistem optic pentru focalizare și zoom care poate transmite semnalul preluat de la senzor către un PC prin intermediul unei conexiuni USB. Anumite modele de camere web au și memorie proprie ce le permit stocarea unui număr de imagini la o anumită rezoluție, de obicei aceasta fiind 320x240 sau 640x480. Aceasta este de două tipuri, memorie flash sau memorie "volatilă - SDRAM", de pe care se șterge orice este înregistrat în momentul în care camera este deconectată de la PC. Pentru o comunicare completă împreună cu o cameră web se utilizează microfon și căști. În unele cazuri camerele sunt dotate cu microfon însă acesta nu este, de obicei, de o calitate deosebită.

## TIPUL CONEXIUNII INTERNET

Viteza conexiunii Internet contează foarte mult pentru transmiterea cât mai fluidă a imaginilor preluate de camera web. Cu cât calitatea imaginii furnizată de aceasta este



mai mare, cu atât mai multe date trebuie transmise pe Internet. De exemplu, o legătură dial-up nu este recomandată pentru folosirea unei camere web. O legătură slabă la Internet va avea ca efect primirea imaginilor de către destinatar cu întreruperi mari. Cele mai potrivite conexiuni la Internet sunt cele ISDN

și DSL sau Cablu. Desigur, noile pachete de acces la domiciliu prin cablu oferite de principalii furnizori de pe piață: Astral și RDS sunt conexiuni optime pentru o astfel de comunicare.

## CAPTURĂ

Majoritatea camerelor web care se

găsesc în magazine la ora actuală au și posibilitatea de a captura imagini, nu numai de a le transmite. Mai mult, anumite modele permit prin intermediul software-ului captura unui mic film care este salvat de obicei în format AVI. Mulți utilizatori sunt induși în eroare în momentul achiziționării unei camere web de rezoluția de captură care este mai mare decât aceea pentru funcționarea în mișcare. Rezoluția normală a camerei în care se transmite semnalul video pe Internet sau în care se face captura unui film este mai mică deoarece o rezoluție mare nu poate fi susținută de procesorul calculatorului fără o placă de captură dedicată. În condițiile în care prețul unor astfel de gadget-uri se dorește a fi cât mai scăzut este de la sine înțeles că nu vom găsi nicăieri modele excepționale din punct de vedere calitativ, un raport bun calitate / preț la un nivel de preț cât mai scăzut fiind ținta producătorilor.

## SISTEMUL DE TEST

Testele camerelor web s-au efectuat pe un sistem compus din placa de bază Shuttle AS45GTR, procesor Intel Pentium 4 la 2,40GHz, 256Mb RAM DDR 333, placă video ATI Radeon 8500 LE, HDD Seagate Barracuda ATA IV 40GB. Sistemul de operare folosit a fost Windows XP Professional.

## EVALUARE

Camerele au primit câte o notă pentru captură, calitatea imaginii, compatibilitatea cu programele de comunicare pe Internet și dotarea software. Evident, calitatea imaginii și cu captura au cântărit cel mai mult în nota finală.

Răzvan Rădulescu

Bazează-te pe un prieten  
de încredere!



Giobănesc românesc mioritic.



**BlackLine**

**BlueLine**

 **BRAVE**

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

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



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

## Aiptek BizCAM

Este o cameră web care oferă calitate minimă și un ... calculator



**47.9\$** Romsoft - 021-224.03.33

### CALITATEA IMAGINII

Calitatea imaginii este slabă deoarece camera folosește un senzor de imagine CMOS care poate oferi un maxim teoretic de 9fps VGA.

### CAPTURĂ

Captura în mișcare se poate efectua la o rezoluție maximă de 640x480 la 9fps din cauza senzorului de imagine de tip CMOS.

### DOTĂRI

În afara cablului de conectare pe USB și a calculatorului încorporat, în pachet se mai găsesc, un manual cu instrucțiuni de utilizare și un CD cu driveri de instalare și programele Microsoft NetMeeting, Ulead Cool 360°, Ulead, Photo Explorer, Ulead Photo Express și Ulead Photo Studio.

### CONCLUZIE

Este o cameră web care oferă calitate minimă iar despre calculator se poate spune că este un avantaj nesemnificativ pe lângă faptul că acest produs este în principal o cameră web. Pentru conformitate poate fi numit calculator cu cameră web.

- Captură full motion: 352x288
- FPS: 9
- Captură imagini: 352x288
- Cablu: 1.5m
- Portabilitate: da
- Microfon: nu

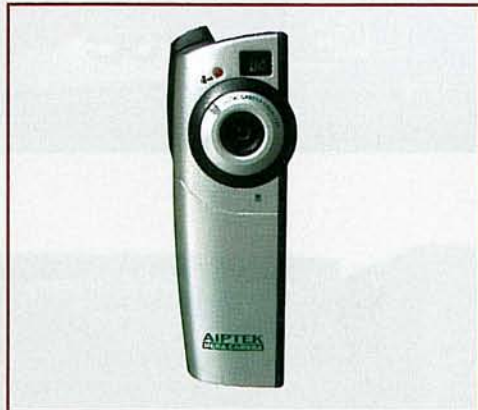


Verdict

6.40

## Aiptek PenCAM Plus

Aduce mai mult cu un aparat foto digital decât cu o cameră web



**48\$** Romsoft - 021-224.03.33

### CALITATEA IMAGINII

Deși calitatea imaginii ar trebui să fie foarte bună datorită rezoluției de 1280x960 la care se pot face poze, imaginea are un "zgomot de fond" sesizabil inclusiv la captura în mișcare. PenCAM Plus beneficiază însă de culori naturale și o luminozitate potrivită.

### CAPTURĂ

Captura imaginilor se poate face la o rezoluție maximă de 1280x960 iar când camera este detașată de computer imaginile sunt stocate în memoria Flash inclusă cu o capacitate de 128MB. Captura în mișcare se face la maxim 640x480.

### DOTĂRI

Camera include 64MB SDRAM adiționali în care se pot stoca scurte filme AVI. În pachet se mai găsesc: un suport pentru fixarea de birou, o broșură cu instrucțiuni de utilizare, programele Ulead Video Studio SE, Video live mail, Photo Express, Photo Explorer și Net Meeting.

### CONCLUZIE

Este un dispozitiv care aduce mai mult cu un aparat foto digital decât cu o cameră web datorită spațiului mare de stocare a imaginilor.

- Captură full motion: 640x480
- FPS: 20
- Captură imagini: 1280x960
- Cablu: 1.5m
- Portabilitate: Da
- Microfon: Da



Verdict

7.55

## Creative PC-CAM300

Oferă facilități mai mult pe partea de cameră foto digitală.



**100.8\$** UltraPro - 021-211.70.90

### CALITATEA IMAGINII

PC-CAM300 are o calitate bună a imaginii datorită rezoluției mari de captură suportate și în plus poate fi folosită pe post de cameră foto digitală datorită celor 8MB de memorie încorporată.

### CAPTURĂ

Captura imaginilor se face la rezoluția de 1280x960 iar captura în mișcare la rezoluția de 640x480 cu o viteză de 30fps. Suportă funcția "red eye reduction" pentru eliminarea petelor roșii din zona ochilor care apar din cauza blițului.

### DOTĂRI

Cei 8MB de memorie sunt absolut necesari deoarece aceasta camera este portabilă, iar software-ul prezent în pachet este format din Creative PC-CAM Center, Creative WebCAM Monitor, Ulead Photo Express 4.0, Creative MediaRing Talk, PixMaker, PixScreen, Microsoft Internet Explorer și Microsoft Net Meeting.

### CONCLUZIE

PC-CAM300 este o cameră web care oferă facilități mai mult pe partea de cameră foto digitală.

- Captură full motion: 640x480
- FPS: 30
- Captură imagini: 1280x960
- Cablu: 1.5m
- Portabilitate: Da
- Microfon: Da



Verdict

7.45

## Genius VideoCAM Express

Calitatea imaginii la această cameră se află sub limitele care ar face-o utilizabilă



41\$ UltraPro - 021-211.70.90

### CALITATEA IMAGINII

Ne-a părut rău să o spunem, dar calitatea imaginii la această cameră se află sub limitele care ar face-o utilizabilă de către cineva. Nu ne-am dat seama dacă este defectă sau nu, dar sub două sisteme de operare (Windows 98 și Windows XP) imaginea afișată este cu o puternică tentă de verde, fără posibilitatea de ameliorare în vreun fel.

### CAPTURĂ

Rezoluția maximă suportată pentru captura imaginilor și pentru captura în mișcare este de 352x288. Practic la captura în mișcare de abia este vizibilă.

### DOTĂRI

Un manual de instalare, un CD cu driveri de instalare și software adițional, Internet Explorer 5.5, Real Player G2, Real Producer G2 și Acrobat Reader.

### CONCLUZIE

Este posibil ca folosirea unor driveri mai noi să amelioreze defectele acestei camere. Este singura speranță pe care un cumpărător o poate avea.

- Captură full motion: 352x288
- FPS: -
- Captură imagini: 352x288
- Cablu: 1.5m
- Portabilitate: nu
- Microfon: nu

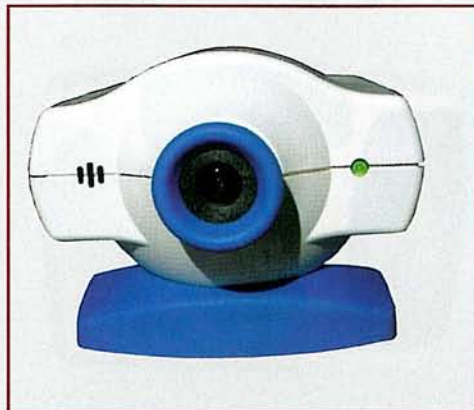


Verdict

5.35

## Genius VideoCAM III

Prețul scăzut și microfonul inclus în dotare sunt principalele avantaje



40\$ UltraPro - 021-211.70.90

### CALITATEA IMAGINII

Camera poate regla automat luminozitatea în funcție de intensitatea luminii recepționate prin obiectiv dar cu toate acestea culorile camerei sunt decalibrate, având o tentă de verde-gălbui. Nu se poate obține o imagine clară cu ajutorul focalizării manuale.

### CAPTURĂ

Atât rezoluția de captură a imaginilor cât și cea de "full motion" ( în mișcare) sunt de maxim 640x480. Deși sistemul de test deține un procesor rapid (Pentium4 2,40GHz) la rezoluția de 640x480 nu se ating cele 30fps din specificațiile tehnice.

### DOTĂRI

Un microfon Genius desktop și un CD cu drivere de instalare și programele Video Link Mail, Real Player și Real Producer.

### CONCLUZIE

Prețul scăzut și microfonul inclus în dotare sunt principalele avantaje ale acestui produs.

- Captură full motion: 640x480
- FPS: 30
- Captură imagini: 640x480
- Cablu: 1.5m
- Portabilitate: nu
- Microfon: da

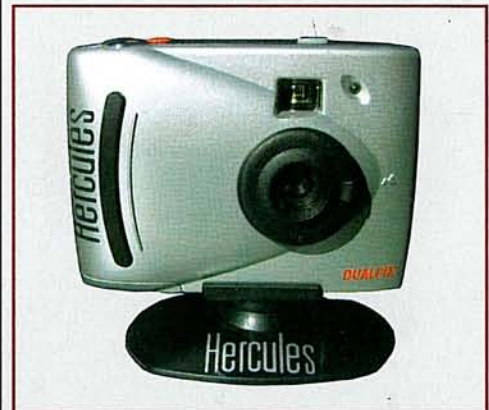


Verdict

6.70

## Hercules DualPix

Calitatea cea mai bună a imaginilor se obține dacă se folosește ca aparat foto



N/E\$ Best Computers - 021-303.01.91

### CALITATEA IMAGINII

Calitatea cea mai bună a imaginilor se obține dacă se folosește ca aparat foto și apoi se copiază imaginile din memorie. Dacă este conectată direct la PC oferă o calitate mai slabă a imaginilor chiar dacă sunt luate la 1024x768.

### CAPTURĂ

DUALPIX poate capta imagini în două moduri: "high quality" la rezoluția de 1024x768 și "normal quality" la rezoluția de 640x480. Captura în mișcare se poate efectua la rezoluția maximă de 640x480 cu o viteză de 30fps (depinde de hardware).

### DOTĂRI

Pe lângă dotările specifice unui aparat foto digital (blițul și memoria) camera dispune de un cablu USB detașabil bine ecranat cu o lungime de 3m și un suport pentru fixare. Partea software este compusă din: Ulead Photo Express 3, Ulead Photo Explorer 7 și Ulead Cool 360°.

### CONCLUZIE

Hercules DUALPIX este un aparat optimizat pentru a fi folosit mai mult ca o cameră foto digitală, iar funcția de cameră web pare a fi opțională.

- Captură full motion: 640x480
- FPS: 30
- Captură imagini: 1024x768
- Cablu: 3m
- Portabilitate: da
- Microfon: da



Verdict

8.10

## Intel PC Camera ProPack

Culorile sunt foarte naturale, nefiind nevoie de ajustări în timpul capturii.



**54.9\$** Spot - 021-411.06.75

### CALITATEA IMAGINII

Până acum este camera cu cea mai bună calitate video deși a ridicat probleme la instalare. Culorile sunt foarte naturale, nefiind nevoie de nici o ajustare în timpul capturii.

### CAPTURĂ

Rezoluția maximă de captură în mișcare și a imaginilor este de maxim 640x480 la 30fps. Poate fi folosită într-un sistem de supraveghere datorită posibilității de a face captură automat sau ca video-telefon cu ajutorul programului Intel Video Phone.

### DOTĂRI

Un CD cu drivere de instalare și programul Intel Create&Share, un CD cu software pentru video-telefon. Intel PC Camera Pro Pack nu vine cu drivere de instalare pentru Windows XP. Camera este dotată și cu o intrare video analog pentru a putea conecta un camcorder la PC prin intermediul ei.

### CONCLUZIE

Această cameră dispune de o calitate foarte bună a imaginii dar nu are suport software prea bun.

- Captură full motion: 640x480
- FPS: 30
- Captură imagini: 640x480
- Cablu: 3m
- Portabilitate: nu
- Microfon: da



Verdict

8.20

## Logitech QuickCam

Are o calitate a imaginii foarte bună



**59.9\$** Spot - 021-411.06.75

### CALITATEA IMAGINII

Logitech QuickCAM Traveler are o calitate a imaginii foarte bună, apropiată de cea a modelului de la Intel. Suportă focalizarea manuală când este atașată la computer și focalizare automată când este portabilă.

### CAPTURĂ

Ambele moduri de captură, pentru imagini și în mișcare suportă rezoluția maximă de 640x480 la 30fps.

### DOTĂRI

Camera poate stoca până la 60 de imagini la rezoluția de 640x480 datorită celor 8MB de memorie incluși. Software-ul care vine împreună cu camera este format din VideoWave III SE, PhotoSuite III SE, Microsoft Net Meeting și Spotlife. În pachet se mai găsesc și doi suporturi de fixare pentru monitor și birou.

### CONCLUZIE

QuickCAM Traveler oferă o calitate bună a imaginii atât pe partea de webcam cât și ca aparat foto digital.

- Captură full motion: 640x480
- FPS: 30
- Captură imagini: 640x480
- Cablu: 1.5m
- Portabilitate: da
- Microfon: da



Verdict

8.35

## Philips Pro3D

Este o cameră web excelentă ce poate fi folosită și ca scanner



**101\$** Tornado/UltraPro - 312.75.07/211.70.90

### CALITATEA IMAGINII

Camera poate regla automat luminozitatea în funcție de intensitatea luminii recepționate prin obiectiv. Camera utilizează 2 tehnologii proprietare pentru mărirea calității: "Smart Green" și "Dinamic Noise Reduction".

### CAPTURĂ

Rezoluția maximă suportată pentru captura imaginilor este de 1280x960 iar pentru filmări este de 640x480 la maxim 60fps. Philips Pro 3D suportă fotografierea la comandă verbală. Camera poate fi transformată foarte ușor într-un scanner cu ajutorul celor două tije extensibile și a suportului de fixare. Cu ajutorul ei se pot scana inclusiv obiecte 3D.

### DOTĂRI

Un suport gri cu fermoar folosit pentru transport, suportul pentru scanare și un CD cu drivere de instalare și programele Ulead Photo Express 2.0, Ulead Photo Explorer 6.0, Video Link Mail și Spotlife.

### CONCLUZIE

Este o cameră web excelentă care oferă fiabilitate și poate fi folosită ca scanner.

- Captură full motion: 640x480
- FPS: 60
- Captură imagini: 1280x960
- Cablu: 3m
- Portabilitate: nu
- Microfon: da



Verdict

8.50



Powered by ATI



SAPPHIRE

RADEON 8500



RADEON 9000



Submerge yourself in  
new depths of realism...

RADEON 9700



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

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

## Philips ToUcam PRO

Este o cameră web care îndeplinește toate cerințele pentru "video-broadcasting"



**87EU** Tornado/UltraPro - 312.75.07/211.70.90

### CALITATEA IMAGINII

Camera poate regla automat luminozitatea în funcție de intensitatea luminii recepționate prin obiectiv. Camera utilizează 2 tehnologii proprietare pentru mărirea calității: "Smart Green" și "Dinamic Noise Reduction".

### CAPTURĂ

Rezoluția maximă suportată pentru captura imaginilor este de 1280x960 iar pentru captura în mișcare de 640x480 la maxim 60fps. Programul folosit pentru captura imaginilor și editarea lor ulterioară este Ulead Photo Express.

### DOTĂRI

Un suport galben cu fermoar pentru a fi transportată fără a lua întreaga cutie, un CD cu driveri de instalare și programele Ulead Photo Express 2.0, Ulead Photo Explorer 6.0, Video Link Mail și Spotlife.

### CONCLUZIE

Este o cameră web care îndeplinește toate cerințele pentru "video-broadcasting" și captură la un preț avantajos.

- Captură full motion: 640x480
- FPS: 60
- Captură imagini: 1280x960
- Cablu: 3m
- Portabilitate: nu
- Microfon: da

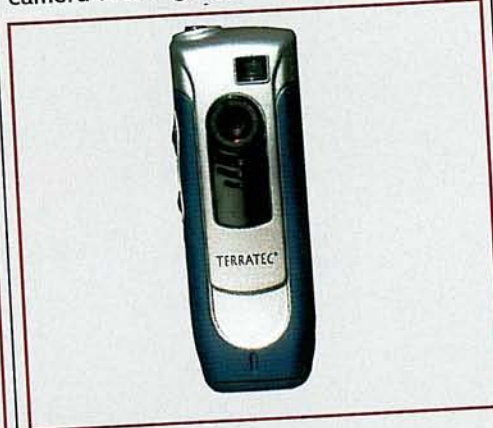


Verdict

7.90

## Terratec TerraCam2move

O combinație între o cameră web și o cameră foto digitală



**60.4\$** UltraPro - 021-211.70.90

### CALITATEA IMAGINII

Calitatea imaginii este bună ținând cont și de faptul că este o cameră portabilă și include 8MB memorie pentru stocarea imaginilor captate.

### CAPTURĂ

Deși captura imaginilor se face la o calitate bună, captura în mișcare este mai slabă, aceasta având un zgomot de fond mai puternic. Atât captura video cât și cea a imaginilor se face la rezoluția maximă de 640x480.

### DOTĂRI

Manualul de instalare și utilizare, un cablu USB de conectare, un suport pentru fixarea camerei și CD-ul cu driveri de instalare un CD cu drivere de instalare și programele Ulead Photo Express 4.0 SE, Ulead Photo Explorer 6.0, Microsoft Net Meeting și Video Link Mail.

### CONCLUZIE

TerraCAM2move este o combinație între o cameră web și o cameră foto digitală cu o calitate a imaginii acceptabilă.

- Captură full motion: 640x480
- FPS: 30
- Captură imagini: 640x480
- Cablu: 1.5m
- Portabilitate: da
- Microfon: da



Verdict

7.40

## Terratec TerraCAM Pro

Minim de calitate video dar care poate fi folosită totuși pentru comunicații



**61.9\$** UltraPro - 021-211.70.90

### CALITATEA IMAGINII

Sistemul de reglare automată a luminozității este lent iar culorile afișate sunt denaturate. Nu se poate regla bine raportul între culorile acestea având o tentă slabă de verde-albastru.

### CAPTURĂ

Rezoluția maximă suportată atât pentru captura de imagini cât și pentru captura în mișcare este de 640x480 la o viteză maximă de 30fps. Imaginile captate sunt decolorate și nu sunt bine focalizate.

### DOTĂRI

Două suporturi pentru fixarea camerei, un CD cu driveri de instalare și programele Ulead Photo Express 3.0, Ulead Photo Explorer 6.0 și Video Link Mail. Imaginile captate se pot gestiona cu ajutorul programului Ulead Photo Express 3.0.

### CONCLUZIE

Este o cameră web cu mihim de calitate video dar care poate fi folosită totuși pentru comunicații video pe Internet sau Mail.

- Captură full motion: 640x480
- FPS: 30
- Captură imagini: 640x480
- Cablu: 1.5m
- Portabilitate: nu
- Microfon: da



Verdict

6.35



Produs	BizCam	PenCam Plus	PC-CAM300	VideoCam Express	VideoCAM III	DualPIX	PC Camera Pro	QuickCam Traveler	Pro3D	ToUcam PRO	TerraCAM 2MOVE	TerraCAM Pro
Producător	Alptek	Alptek	Creative	Genius	Genius	Hercules	Intel	Logitech	Philips	Philips	Terratec	Terratec
Captură video	352x288	640x480	640x480	352x288	640x480	640x480	640x480	640x480	640x480	640x480	640x480	640x480
Captură imagine	352x288	1024x768	1024x768	352x288	640x480	1024x768	640x480	640x480	1280x960	1280x960	640x480	640x480
FPS	9	20	30	30	30	30	30	30	60	60	30	30
Lungime cablu	1.5	1.5 m	1.5 m	1.5 m	1.5 m	3 m	3 m	1.5 m	3 m	3 m	1.5 m	1.5 m
Portabilitate	da	da	da	nu	nu	da	nu	da	nu	nu	da	nu
Microfon	da	da	da	nu	da	da	da	da	da	da	da	da
Calitate imagine	6	8	8	5	6	8	10	9	9	9	8	6
Captură	6	8	7	5	6	9	9	8	8	8	7	6
Dotări	7	7	8	5	7	8	7	8	8	7	7	7
Accesorii	6	7	7	5	8	7	7	8	9	7	7	6
Software	8	8	7	8	8	8	6	7	9	8	8	7
Documentație	6	6	6	6	6	9	7	7	7	7	7	7
Notă finală	6-40	7-55	7-45	5-35	6-70	8-10	8-20	8-35	8-50	7-90	7-40	6-35

**auto expert**  
REVISTA

Partenerul tău auto  
În fiecare lună **134** de pagini  
secțiune **auto util**

**auto expert**  
SALONUL AUTO 4X4  
VINETI BUCUREȘTI

Nr. 23 noiembrie 2002 29.500 lei

134 de PAGINI

AM TESTAT  
CANDOR CA NI. PROIECT 200 VL. VIV POLA  
POUR DIESEL  
OPEL VECTRA G. SENADO BORGARD  
CITROËN C5  
LAND ROVER DISCOVERY

ANTHUSPORT  
CNU. BALAN. HARGHITITEI DE  
VINETI. POLA. BUC. PILLARDE.  
FORMULA 1. FINA DE HELIX

PRIMA CONTRACT  
TRON FURNICA  
AUTO CASO  
BUT BACU

**BENTLEY CONTINENTAL GT**  
SALONUL DE LA PARIS: NOI AUTOMOBILE ÎN LUMINA REFLECTOARELOR

www.autoexpert.ro

versus

Radeon9700 vs Titanium4600



## Hercules 3D Prophet Radeon9700Pro

359\$<sup>IVA</sup> Profetul ATi are cuvântul

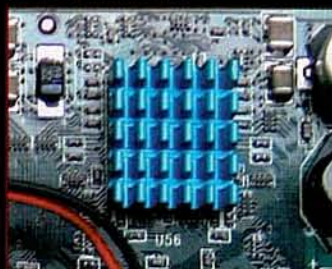
Distribuitor: Ubi Soft • Tel.: 021-231.67.69 • Web: www.ubisoft.ro

### Răcire chipset



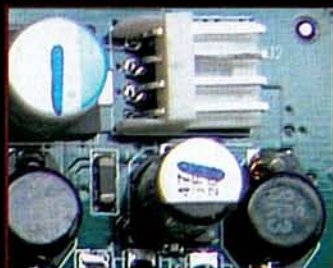
Coolerul de dimensiuni medii. Overclockingul nu este însă necesar

### Răcire memorie



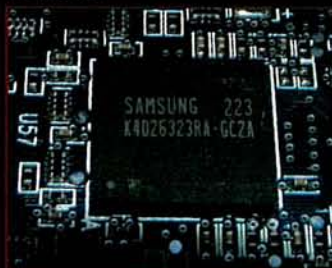
Memoria nu are nevoie de răcire deosebită iar dotarea aici este standard

### Alimentare



3D Prophet Radeon9700 necesită alimentare separată

### Memorie



Viteza memoriei pentru placa celor de la Hercules este de 2ns.

### Conectori



Placa este dotată cu conectorii standard pentru monitor, TV-Out și DVI



Performanțe jocuri: 2.531 • Dotări: 0.015

2.546

# RADEON9700 ATI PE PRIMUL

Pentru prima oară în ultimii ani

### LUNA TRECUTĂ AM TESTAT

Gigabyte Maya Radeon 9700 Pro pentru a vedea cum stă noul chipset de la ATI din punct de vedere al performanțelor față de cele mai bune plăci video ale marilor firme concurente: Matrox și NVIDIA. Deoarece un singur model de placă video și anume cel produs de Gigabyte nu era suficient pentru a trage o concluzie definitivă asupra performanțelor chipset-ului Radeon 9700 Pro, am hotărât ca odată cu apariția de noi modele de plăci ce utilizează chipsetul Radeon9700 PRO să facem încă un versus. În testul de luna aceasta protagoniștii sunt Hercules 3D Prophet 9700 Pro și Gainward Ultra/750XP, placă bazată pe chipsetul GeForce4 Ti4600. În perioada realizării acestui test am aflat însă și că NVIDIA a anulat producția chipseturilor Titanium4600 (după cum puteți citi și la rubrica de știri). Asta înseamnă evident că plăci utilizând acest chipset nu vor mai putea fi găsite pe piață. NVIDIA este acum concentrată pe noile chipseturi ce utilizează AGP8X (noile versiuni ale Titanium4200 și MX440), lucrând totodată cu spor pentru a putea lansa NV30 înaintea sfârșitului anului.

### SISTEMUL DE TEST

Sistemul de test folosit este format dintr-o placă de bază Shuttle AS45GR (are la baza chipsetul SiS648), un procesor Intel Pentium4 2,40GHz, memorie 256MB DDR333 Kingmax. Acesta este de altfel și noul nostru sistem de test cu care vom evalua plăcile video până la cel mai devreme la mijlocul anului următor.

Pentru fiecare placă video s-au

efectuat testele pe un sistem de operare WindowsXP Professional instalat "pe curat". Cele două plăci video au fost testate cu setările standard ale driverilor dar și cu Anisotropic Filtering - 4X și AntiAliasing - 4X pentru a vedea impactul acestor tehnologii asupra performanțelor celor două plăci.

### COMPATIBILITATE ȘI PERFORMANȚE

Din punct de vedere al compatibilității cu sistemul, ambele plăci nu au ridicat nici o problemă legată de instalarea sau funcționarea anormală. Problemele care le-am întâlnit luna trecută datorită vechiului sistem de testare nu au mai apărut, 3D Prophet Radeon9700 PRO rulând fără nici un compromis.

Din punct de vedere al performanțelor Radeon 9700 Pro s-a detașat clar la toate testele de concurentul său, deja de generație mai veche, GeForce4 Ti4600. În testul 3DMark2001SE, la rezoluția de 1280X1024, Radeon9700 PRO câștigă aproximativ 13,5% peste rezultatul obținut de GeForce4 Ti4600. Sporul de performanță crește însă odată cu rezoluția, astfel încât la 1600X1200 acesta este de 18%. În testele cu setări Anisotropic Filtering - 4X și AntiAliasing - 4X Radeon 9700 PRO are cel mai mult de câștigat după cum se vede și din testele realizate. În 3DMark 2001SE, cu aceleași setări, la rezoluția de 1280X1024 rezultatele lui Radeon 9700 PRO scad cu 36% dar pentru GeForce4 Ti4600 scad cu 67%. La utilizarea funcțiilor Anisotropic Filtering - 4X și AntiAliasing - 4X raportul pierderilor de performanță este mai mare pentru ambele plăci,

Detalii tehnice	Hercules	Gainward	Abit
Model	Radeon9700Pro	Ultra/750XP	Radeon9700Pro
Chipset	Radeon9700Pro	Ti4600	Radeon9700Pro
Memorie totală	128MB Samsung	128MB Samsung	128MB Hynix
Vitează memorie	2ns	2.8ns	2ns
Frecvență chipset	310MHz	300MHz	325MHz
Frecvență memorie	648MHz	648MHz	620MHz
Răcire chipset	■ Activă	■ Activă	■ Activă
Răcire memorii	□	■ Radiator	■ Radiator
TV-Out	■	■	■
TV-In	□	□	□
DVI	■	■ 2	■
Dual Head	■	■	■

# PRO DUCE LOC IN TOPURI

## NVIDIA pierde locul 1 în topuri

acesta situându-se în jurul valorilor de 40% pentru Radeon 9700 Pro și 68% pentru GeForce4 Ti4600.

### OVERCLOCKING

Ambele plăci suportă overclocking-ul dar câștigul de performanță este neînsemnat și în acest caz nu merită să chinuiți plăcile.

Cu ajutorul programului PowerStrip versiunea 3.29 am reușit să facem overclocking la 3D Prophet Radeon 9700 PRO și cu ocazia aceasta am aflat că frecvența procesorului este subclockată, fiind de 310MHz în loc de 320MHz. La overclocking am ridicat frecvența memoriei la ambele plăci cu 40MHz dar câștigul de performanță a fost sub 4%.

### PROCESORUL NU MAI CONTEAZĂ

La folosirea funcțiilor AntiAliasing - 4X și Anisotropic Filtering - 4X, creșterile de performanță pentru 3D Prophet Radeon9700 PRO de la Pentium4/1,7GHz la Pentium4/2,4GHz sunt mai mici de 10%, aproape insesizabile în jocuri. Diferențele de performanță sunt mici deoarece funcțiile de filtrare și antialiasing sunt suportate hardware de placa video și din această cauză contribuția procesorului este minimă. Iată deci că un upgrade fericit nu înseamnă neapărat un întreg sistem, placa video fiind deja componenta cea mai importantă, cel puțin pentru performanțele în jocuri.

### ȘI TOTUȘI NU E SUFICIENT

Este bine totuși să analizăm și ce nu a fost îmbunătățit la chipsetul Radeon9700 PRO la fel ca și la altele precum GeForce4. Dacă placa se comportă foarte bine cu funcțiile

Anisotropic Filtering și AntiAliasing nu același lucru se poate spune și despre accelerarea la folosirea mai multor lumini dinamice, unde progresul de la o generație de plăci video la alta este minim. De ce oare este neglijat acest aspect încă de la introducerea funcțiilor "Transform & Lightning"? Un exemplu este testul "High Polygon Count" din 3DMark 2001 SE unde se folosesc 8 lumini dinamice simultan și care se mișcă sacadat. Și exact folosirea luminilor dinamice este farmecul multor jocuri. Implementarea celor mai noi versiuni de Pixel Shader ar putea trece neobservată pentru utilizatorul de rând, dar în momentul în care vor apărea jocuri care să folosească o iluminare dinamică mai bună va fi nevoie de o altă placă video.

### SOLUȚIA CARE ESTE?

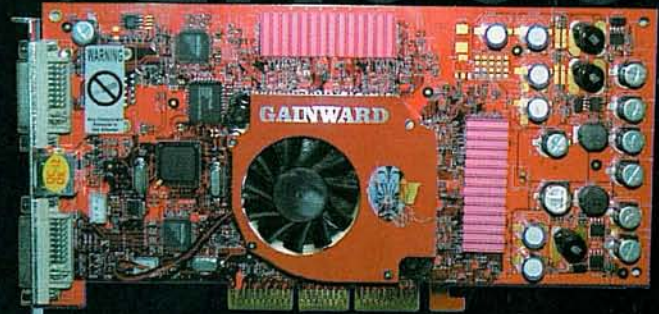
Titanium4600 în mod cert a dispărut și dubii privind cea mai rapidă placă din lume nu mai există: aceasta este soluția bazată de chipsetul Radeon9700 PRO. Prețul ei însă este foarte ridicat, fiind în aceeași zonă în care se afla și Titanium4600 când a fost lansat. Radeon9700 PRO are însă dezavantajele clasice ale unui produs care încorporează tehnologii foarte noi: în primul rând compatibilitatea incompletă cu toate plăcile de bază de generație mai veche (lucru observat chiar de la numărul trecut) și în al doilea rând lipsa suportului pentru noile tehnologii oferite în software-ul disponibil pe piață. Dacă Radeon9700 PRO merită sau nu vă vom putea răspunde doar luna viitoare sau peste două luni când NVIDIA va scoate la lumină atât de așteptatul NV30.

### Performanțe

Model	Hercules Radeon9700Pro	Gainward Ultra/750XP	Abit Radeon9700Pro
3DMark2001SE (1280)	11959	10351	12085
3DMark2001SE (1600)	10152	8343	10190
Quake 3 (1280)	239.2	199.9	238.9
Quake 3 (1600)	189.6	152.2	189.5
Serious Sam (1280)	129.1	120.8	129.4
Serious Sam (1600)	108.4	93.4	109.3
Video 2000	2059	2304	1922
Video 2000 - Q	693	731	693
Video 2000 - P	854	973	717
Video 2000 - F	512	600	512
<b>Notă finală</b>	<b>2.546</b>	<b>2.234</b>	<b>2.537</b>

# VERSUS

versus  
Radeon9700 vs Titanium4600



## Gainward PowerPack Ultra/750XP

305.5\$-TVA Unul din ultimele Ti4600 de pe piață

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

### Răcire chipset



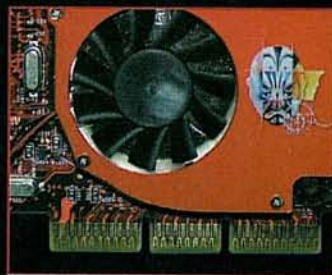
Cooler standard dar suficient pentru o răcire eficientă

### Răcire memorie



Un simplu radiator este suficient pentru memoriile plăcii Gainward

### Alimentare



Slotul AGP este suficient pentru alimentarea lui Titanium4600

### Memorie

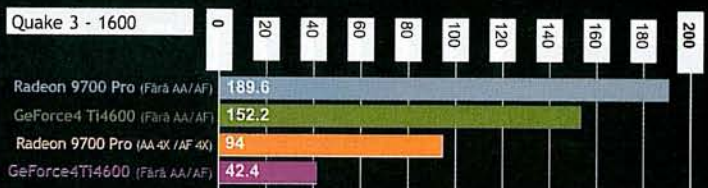


Memoria Samsung de 2,8ns funcționează la 648MHz

### Conectori



Gainward Ultra/750XP beneficiază de 2 conectori DVI și unul TV-Out.

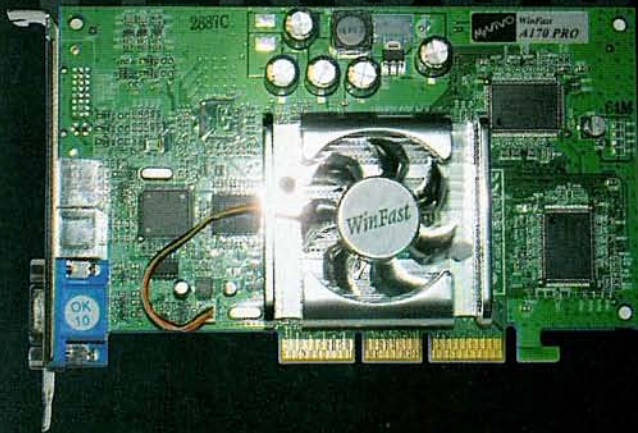


Performanțe jocuri: 2.214 • Dotări: 0.020

**2.234**

versus

MX460 vs Radeon9000Pro



## Leadtek WinFast A170PRO TH MyVIVO

**117\$+TVA** Dotări maxime chiar și pentru MX460

Distribuitor: Skin Media • Tel.: 021-231.50.97 • Web: www.skin.ro

### Răcire chipset



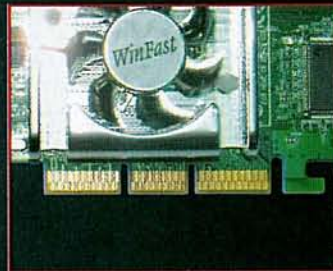
Cooler standard dar suficient pentru o racire eficientă

### Răcire memorie



Nici un fel de răcire pentru memoriile de pe placă

### Alimentare



Placa se conectează pe AGP4X și nu necesită altă alimentare

### Memorie

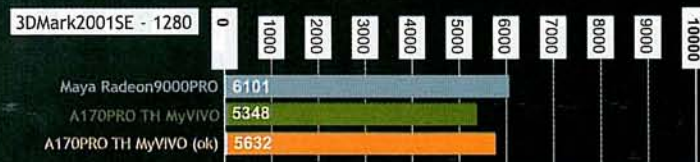


Memoria Hynix de 4ns a permis ridicarea frecvenței cu încă 40MHz

### Conectori



Sunt prezenti conectorii VIVO, TV-Out și monitor.



Performanțe: 1.262 • Dotări: 0.025

**1.287**

# LUPTA APRIGA PENTRU ZONA

## MX460 oferă un preț mai scăzut

### CUM SE POATE VEDEA ȘI ÎN TESTUL

din paginile anterioare ATI a preluat, cel puțin pentru moment, șefia în privința performanțelor 3D. Dar ceea ce contează în mod real pe piață din punct de vedere financiar nu este cine are cel mai puternic produs care oricum se vinde la niveluri foarte reduse ci cine are cele mai bine balansate produse pentru segmentul de mijloc sau pentru entry-level. Este bine știut că ATI nu a avut niciodată ținta de a ajunge un lider din punct de vedere al modelelor, lupta sa fiind, cel puțin pentru moment, de a avea cel mai performant produs. Această problemă a fost de altfel și principalul obstacol ATI de a impune pe piață Radeon8500, un chip nesușținut de modele care să se lupte pe toate segmentele pieței. Testul din aceste pagini are rolul de a ne lămurii ce a făcut ATI pe segmentul ce deja poate fi numit entry-level, deoarece MX440 și MX460 sunt momentan cele mai slabe chipset-uri fabricate de NVIDIA din noua generație GeForce4. Cele 2 produse pe care le vom compara sunt Leadtek WinFast A170PRO TH MyVIVO (MX460) și Gigabyte Maya Radeon9000 PRO (Radeon 9000PRO).

### SISTEMUL DE TEST

Sistemul de test folosit este format dintr-o placă de bază Shuttle AS45GTR (are la baza chipsetul SIS648), un procesor Intel Pentium4 2,40GHz, memorie 256MB DDR333 Kingmax. Pentru fiecare placă video s-au efectuat testele pe un sistem de operare Windows XP Professional instalat "pe curat".

### DRIVERE PROST OPTIMIZATE?

Din punct de vedere al compatibilității ambele soluții nu au avut nici o problemă. Atât placa Leadtek bazată pe MX460 cât și cea Gigabyte construită în jurul chipsetului Radeon9000 PRO s-au instalat și au rulat excelent.

Testele efectuate au arătat că ambele plăci au avantajele și dezavantajele lor, însă, cei 128MB de pe placa Radeon9000PRO au influențat decisiv rezultatele, programele care pot beneficia de ei făcând-o din plin. Astfel, Radeon 9000 Pro depășește în performanțe GeForce4 MX 460 la partea Direct3D în 3DMark 2001SE și la Serious SamSE. Diferența în 3DMark 2001SE la rezoluția de 1280X1024 este de aproximativ 12,5%, Radeon 9000 Pro obținând 6101 puncte iar GeForce4 MX460 doar 5348 de puncte. În Serious Sam SE situația este și mai bună pentru Radeon 9000 Pro. La rezoluția de 1280X1024 unde a obținut 80.1fps a depășit cu 25% rezultatul de 60,4 fps al plăcii GeForce4 MX460. La testul de Quake III avantajele trec de partea plăcii GeForce4 MX 460 care a avut un câștig de performanță de 14% în fața rivalului mai nou apărut. Rezultatul obținut de Radeon 9000 Pro la rezoluția de 1280X1024 a fost de 105.5fps iar pentru GeForce4 MX460 a fost de 121.1fps cu 15.6fps mai multe. Și performanțele 2D indică rezultate mai bune pentru GeForce4 MX460 care a obținut 2389 de puncte în Video2000 față de Radeon 9000 Pro cu 2214 puncte.

După cum putem observa nu toate aplicațiile indică rezultate pozitive pentru Radeon 9000 Pro, iar aceste

### Detalii tehnice

	Leadtek	Gigabyte	Hercules
Model	A170PROTH VIVO	Maya 9000 PRO	3DProphet9000
Chipset	MX460	Radeon9000 PRO	Radeon9000
Memorie totală	64MB Hynix	128MB Hynix	128MB Hynix
Vitează memorie	4ns	3.6ns	5ns
Frecvență chipset	300MHz	275MHz	250MHz
Frecvență memorie	460MHz	550MHz	400MHz
Răcire chipset	■ Activă	■ Activă	■ Activă
Răcire memorii	□	□	□
TV-Out	■	■	■
TV-In	■	□	□
DVI	□	■	■
Dual Head	■	■	■

# ATI-NVIDIA ENTRY LEVEL

## 9000 PRO îl cucerește pe 3DMark

discrepanțe apar probabil din cauza optimizării slabe a driverilor (pentru scăderile subite) dar și datorită memoriei duble față de MX460 (pentru creșterile prea spectaculoase).

### GEFORCE4 MX ÎN OVERCLOCKING

Am încercat să ridicăm performanțele plăcii WinFast A170 PRO TH MyVIVO (GeForce4 MX460) prin overlocking pentru a vedea dacă se poate apropia de cele ale plăcii Maya R9000 PRO (Radeon 9000PRO). Am ridicat frecvența memoriei la 500MHz de la 460MHz cu ajutorul programului PowerStrip, iar frecvența procesorului am lăsat-o neschimbată deoarece sistemul devenea instabil la depășirea frecvenței de 300MHz. Cu aceste modificări făcute, GeForce MX460 a câștigat încă 5% față de rezultatele inițiale, plasându-se însă tot în urma rivalului de la ATI. Câștigul de performanță prin overlocking al plăcii Maya Radeon9000 PRO este minim și de aceea nu l-am inclus în test.

### CONCLUZIE

Chipset-ul GeForce4 MX 460 este de generație mai veche devenind pentru NVIDIA cu adevărat o placă entry-level odată ce MX440 a căpătat versiunea ce suportă AGP8X. Să nu uităm ca ATI a implementat funcții DirectX 8.0 încă din generația de plăci video Radeon 7500 pe când NVIDIA a făcut această mișcare abia cu plăcile video GeForce3 Titanium. Dar din cauza lipsei aplicațiilor care să suporte aceste funcții nimeni nu a dat atenție acestor detalii până acum. Radeon 9000 Pro aduce suport complet pentru DirectX 8.1 și noi versiuni ale funcțiilor SMARTSHADER, SMOOTHVISION,

TRUFORM, VIDEOSHADER și HYPER Z.

Lupta celor 2 chipseturi este în concluzie clară și putem spune că Radeon9000 Pro reprezintă o alegere care nu se suprapune cu soluția prezentată de NVIDIA. Radeon9000 Pro este ca pret peste jumătatea distanței dintre MX460 și Titanium4200, reprezentând o soluție foarte bună dar care nu poate fi comparată cu cele 2 chipset-uri NVIDIA mai sus amintite. Analizând în comparație chipseturile testate astăzi este evident că Radeon9000 Pro este peste MX460 însă, este nu numai ca performanță ci și ca preț.

### CANDIDAȚII PUNCTUALI

Placa WinFast A170 PRO MyVIVO are ca principale avantaje posibilitatea de captură video, dotările software și prețul mai mic pentru o diferență de performanțe aproape insesizabilă în jocuri față de Radeon 9000 Pro. Placa Maya R9000 Pro folosește un chipset grafic de generație mai nouă aducând suport complet pentru DirectX 8.1, 128MB față de cei numai 64 ai plăcii A170 PRO TH MyVIVO dar cu un preț mai mare.

Cert este însă că prin generația Radeon 9000, ATI a adus pe piață produse mai competitive decât gama plăcilor video GeForce4 MX acoperind astfel complet segmentul "low end". Radeon9500 pe care o vom testa numărul următor ne va arată care este replica ATI la noile GeForce4 Titanium4200 cu suport AGP8X pe care NVIDIA le-a pregătit pentru sfârșitul de an. Iar până la acesta mai este atât de puțin.

### Performanțe

	Leadtek	Gigabyte	Hercules
Model	A170PROTH ViVO	Maya 9000 PRO	3DProphet9000
3DMark2001SE (1280)	5348	6101	5373
3DMark2001SE (1600)	4035	4550	4024
Quake 3 (1280)	121.1	105.5	88.1
Quake 3 (1600)	86.3	73.6	62.1
Serious Sam (1280)	60.4	80.1	65.9
Serious Sam (1600)	41.5	56.4	46.9
Video 2000	2389	2214	2226
Video 2000 - Q	786	735	733
Video 2000 - P	1003	789	804
Video 2000 - F	600	689	689
Notă finală	1.287	1.370	1.203

## Gigabyte Maya Radeon9000 Pro

129\$<sup>-TVA</sup> Gigabyte este cel mai mare fan ATI

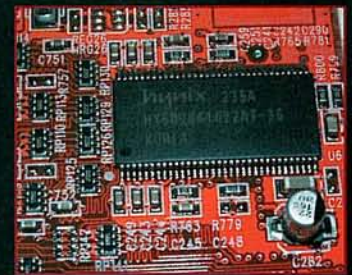
Distribuitor: UltraPro • Tel.: 021-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro

### Răcire chipset



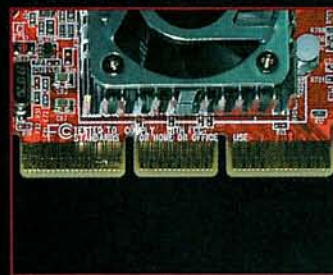
Dimensiunea standard nu permite un overlocking stabil

### Răcire memorie



Placa nu beneficiază de răcire pentru memorie

### Alimentare / Conectare



Slot-ul utilizat de placă pentru conectare este AGP4X

### Memorie

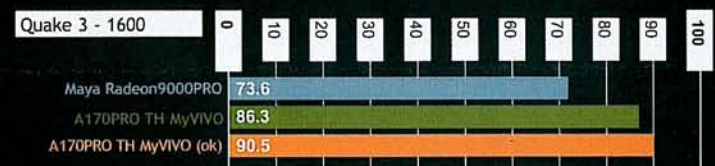


Viteza memoriei Hynix de 3.6 ns nu permite overlocking

### Conectori



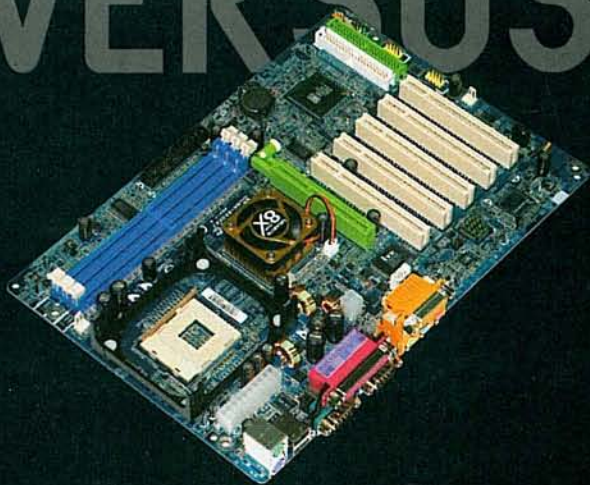
Standardul la el acasă: monitor, TV-Out, DVI



Performanțe: 1.355 • Dotări: 0.015

1.370

# VERSUS

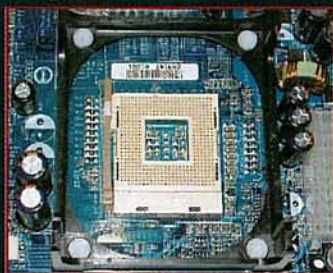


## Gigabyte GA-8SG667

**117\$<sup>ctva</sup>** Câștig de performanță cu DDR400

Distribuitor: Tornado • Tel.: 021-206.77.40 • Web: www.tornado.ro

### Socket



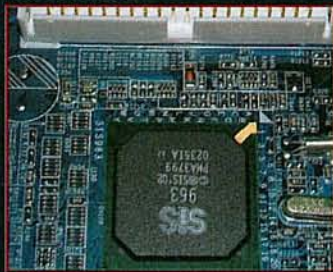
În jurul socketului, mai ales în dreapta, îngrămădeala este mare

### Răcire chipset



Un cooler standard, suficient pentru SIS648

### Southbridge



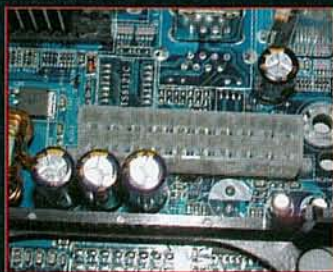
Lui îi aparțin meritele pentru toate facilitățile prezente pe placă

### DIMM-uri



Ori memorie, ori placă video par a spune sloturile

### Alimentare



Aglomeratie mare lângă alimentare, condensatorii stând foarte înghesuiți

### Conectori



Codați color, conectorii sunt și foarte ușor de "accesat".

# SIS SI VIA IN PENTRU SEFIA

## Chipset-ul P4X400 respins de Intel

### APARIȚIA DE NOI CHIPSET-URI

pentru procesoarele Pentium 4 a atins o rată fără precedent. Cauza pare a fi concurența ce se ascute din ce în ce mai mult între marii jucători de pe această piață: Intel, SIS și VIA.

În articolul ce urmează o să descoperim deosebirile și asemănările dintre SIS 648 și VIA P4X400, primele două chipseturi care au oferit suport pentru memoria DDR333. Ce este însă interesant de știut este că în luna Octombrie plăcile ce utilizează chipsetul P4X400 au fost interzise în Germania, acest chipset fiind declarat de un tribunal "nelegitim" pe teritoriul acestei țări. În mod evident acesta este rezultatul în principal al acțiunilor Intel întentate împotriva singurului chipset de Pentium 4 pe care nu l-a aprobat.

### CONCURENTELE LA LINIA DE START

Placa cu chipset SIS 648 aleasă de noi a fost Gigabyte GA-8SG667 iar pentru P4X400 am avut la dispoziție Soltek SL-85ERV. Ambele plăci nu dispun de o dotare foarte bună dar scopul articolului este de a evidenția performanțele și facilitățile oferite de chipseturi și nu dotările oferite de cei doi integratori. Gigabyte nu ne oferă facilitatea Dual BIOS cu care ne-a obișnuit iar celelalte opțiuni

sunt restrânse pentru a oferi un raport cât mai bun preț / performanță. Soltek ne prezintă prin SL-85ERV o alternativă la clasa "Purple Ray" PCB-ul având culoarea argintie și este denumită "Glacier Silver". GA-8SG667 are un layout simplu dar din păcate am întâlnit problema slotului AGP prea apropiat de DIMM-uri. O altă mică problemă de instalare este distanța foarte mică (aproape inexistentă) între conectorul de alimentare de 20 de pini și un grup de 3 condensatori. În afara faptului că mufele de alimentare sunt poziționate destul de incomod Soltek SL-85ERV nu are probleme de layout.

### NOI TEHNOLOGII

SIS 648 are o serie de îmbunătățiri față de SIS 645: suport pentru AGP 8X, USB 2.0, FireWire, tehnologia MuTIOL 1G pentru interconectare între northbridge și southbridge cu o lățime de bandă de 1 GB/s (SIS 645 DX avea doar 533 MB/s). P4X400 are ca predecesor P4X266 deoarece chipsetul P4X333 nici nu a existat din punct de vedere comercial fiind mai mult o etapă tranzitorie ce a ținut mai mult de politica de marketing a companiei VIA. Astfel vom face referire la noutățile aduse de P4X400

### Detalii tehnice

	Gigabyte	SOLTEK	Shuttle
Model	GA-8SG667	SL-85ERV	AS45GTR
Chipset	SIS648	P4X400	SIS648
FSB	533/400	533/400	533/400
Northbridge	SIS648	P4X400	SIS648
Răcire northbride	activă	pasivă	activă
Southbridge	SIS963	VT8235	SIS963
AGP	8X	8X	8X
PCI	5	6	5
CNR	0	0	□
Tip memorie	DDR400/333/266	DDR400/333/266	DDR333/266/200
Memorie maximă	3GB(3DIMM)	3GB(3DIMM)	3GB (3 DIMM)
ATA	133/100/66	133/100/66	Serial/133/100/66
USB 2.0	4	2	4/6
Firewire	□	□	2
RAID	□	□	HTP 372
Audio onboard	ALC650	ALC650	ALC650
LAN onboard	□	□	□
Video onboard	□	□	□

# CONFRUNTARE LUI PENTIUM4

## dar SiS648 respectă licența P4

față de P4X266: suport pentru AGP 8X, USB 2.0, tehnologia V-Link 8X ce permite interconectarea chipseturilor northbridge și southbridge cu 533 MB/s (față de 266 MB/s la P4X266). Chiar dacă ambele chipset-uri au fost gândite pentru a oferi suport pentru memoria DDR 400 în prezent atât VIA cât și SiS au eliminat acest tip de memorie din specificațiile tehnice. Majoritatea producătorilor de plăci de bază nu au urmat acest exemplu continuând să specifice suportul pentru DDR400 dar numai pentru acele tipuri de module care au trecut de testele efectuate de aceștia. De exemplu pe site-ul oficial Soltek la adresa <http://www1.soltek.com.tw/others/ddr400.htm> veți putea afla ce module de memorie DDR 400 pot rula fără probleme pe SL-85ERV.

### SETĂRI BIOS ȘI OVERCLOCKING

GA-8SG667 are setările de finete "ascunse". Afișarea acestor opțiuni se realizează prin combinația de taste Ctrl+F1 atunci când ne aflăm în meniul principal. După toate aparențele Gigabyte nu a vrut să ofere pentru această placă foarte multe opțiuni de overclocking facil. Lipsa opțiunilor de voltaj nu face decât să întărească această ipoteză. Soltek a decis să ofere un minim necesar pentru

realizarea unui overclocking dar stabilitatea în aceste condiții nu a fost la înălțime.

### PERFORMANȚE

Gigabyte GA-8SG667 a dovedit performanțe superioare la majoritatea testelor noastre iar această diferență indică reușita chipsetului SiS 648. Cu toate că victoria este clară la toate capitolele, diferența nu este foarte mare: 1.96 % în jocuri și 1.94 % în testele sintetice. Gigabyte a reușit chiar un câștig de 1% la performanță cu memoria DDR400.

### CONCLUZIE

VIA rămâne stăpână pe sectorul socket A iar chipset-urile SiS devin din ce în ce mai atractive pentru platforma Pentium 4. Așa cum spunea și reprezentantul Gigabyte în interviul din numărul trecut: "Dacă luăm în calcul prețul, opțiunile și performanțele, putem spune că SiS 648 este o alegere bună în prezent". În primul tabel puteți face o comparație foarte clară între facilitățile oferite de cele două chipseturi. Al doilea tabel ne ajută să ne facem o imagine mai clară și în funcție de campioana topului socket 478: Shuttle AS45GTR.

### Overclocking

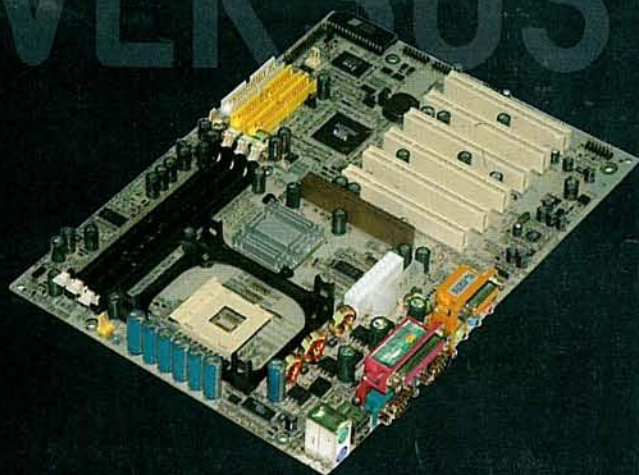
	GA-8SG667	SL-85ERV	AS45GTR
Modificare FSB	100 - 355	100 - 200	100 - 200
Multiplicator	10x - 24x	8x - 24x	10x - 24x
Voltaj procesor	<input type="checkbox"/>	1.100V - 1.850V	1.100V - 2.4V
Voltaj AGP	<input type="checkbox"/>	1.5v - 1.8v	<input type="checkbox"/>
Voltaj DIMM	<input type="checkbox"/>	2.5v - 2.8v	<input type="checkbox"/>
Setări BIOS /jump/dip	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

### Teste

	GA-8SG667	SL-85ERV	AS45GTR
Quake 3 (640x480)	226.3	220.3	231
Serious Sam (640x480)	114.2	113.1	117.2
3DMark2001 SE (640)	7865	7697	7936
Sandra Memory Int.	2345	2273	2349
Sandra Memory Flt.	2345	2273	2348
Sandra Dhrystone	3335	3338	3248
Sandra Whetstone	2113	2092	2100
Sandra Disk	25698	26321	26820
PC Mark CPU	4201	4146	4184
PC Mark Memory	4378	4149	4393

# VERSUS

versus  
SiS 648 vs VIA P4X400

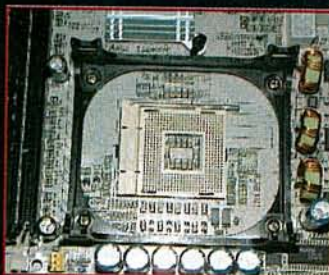


## Soltek SL-85ERV

108\$+TVA Implementare bună a chipsetului

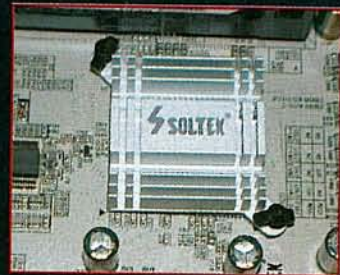
Distribuitor: ProCA • Tel.: 021-323.82.33 • Web: [www.proca.ro](http://www.proca.ro)

### Socket



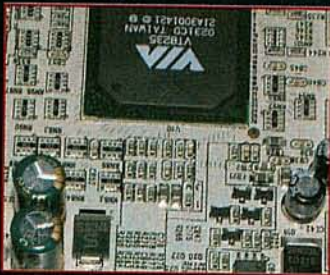
O serie de condensatori par a pune zidul lângă socket

### Răcire chipset



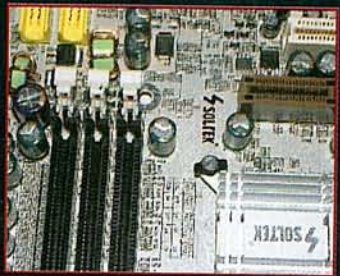
Răcire pasivă, necesarul suficient pentru acest chipset

### Southbridge



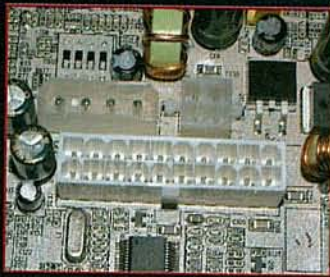
Southbridge-ul VIA oferă USB2.0

### DIMM-uri



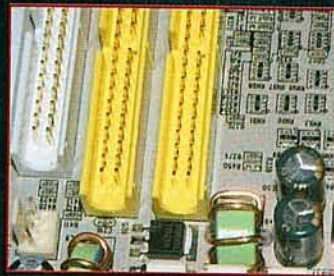
DIMM-urile nu se suprapun nici un pic cu slot-ul AGP

### Alimentare



Toate tipurile de alimentare posibile sunt necesare

### Conectori



Aerisiți, conectorii IDE permit o accesare facilă

Performanțe jocuri: 0.764 • Performanțe sintetice: 0.771 • Dotări: 0,020

**1.555**

# Leadtek®

*Leadtek WinFast  
"Placa video a anului"  
în România*

**CHIP**  
Produsul anului

PRODUSUL  
LUNII  
\*tremPC



Plăci video exagerat de rapide



GeForce4



WinFast  
A250 TD MyVIVO

Chipset: GeForce4 Titanium 4400  
Memorie: 128MB DDR  
Viteză memorie: 3.6ns  
Frecvență chipset: 275MHz  
Frecvență memorie: 550MHz  
Conectori: TV-Out, DVI, VIVO  
Răcire: 2 coolere + dublu radiator  
Bundle: 3 jocuri originale

GeForce4



WinFast  
A280 LE TDH MyVIVO

Chipset: GeForce4 Titanium 4200SE  
Memorie: 128MB DDR  
Viteză memorie: 4ns  
Frecvență chipset: 250MHz  
Frecvență memorie: 450MHz  
Conectori: TV-Out, DVI, VIVO  
Răcire: cooler + radiator memorie  
Bundle: 3 jocuri originale  
Extra: monitorizare hardware, AGP8X

GeForce4



WinFast  
A250 LE TD MyVIVO

Chipset: GeForce4 Titanium 4200  
Memorie: 128MB DDR  
Viteză memorie: 4ns  
Frecvență chipset: 250MHz  
Frecvență memorie: 450MHz  
Conectori: TV-Out, DVI, VIVO  
Răcire: cooler + radiator memorie  
Bundle: 3 jocuri originale

GeForce4



WinFast  
A180 DDR TDH MyVIVO

Chipset: GeForce4 MX440SE (AGP8X)  
Memorie: 64MB DDR  
Viteză memorie: 4ns  
Frecvență chipset: 275MHz  
Frecvență memorie: 512MHz  
Conectori: TV-Out, VIVO  
Răcire: cooler  
Bundle: 3 jocuri originale  
Extra: monitorizare hardware

GeForce4



WinFast  
A170 PRO TH MyVIVO

Chipset: GeForce4 MX460  
Memorie: 64MB DDR  
Viteză memorie: 4ns  
Frecvență chipset: 300MHz  
Frecvență memorie: 460MHz  
Conectori: TV-Out, VIVO  
Răcire: cooler  
Bundle: 2 jocuri originale  
Extra: monitorizare hardware

GeForce4



WinFast  
A170 PRO TH

Chipset: GeForce4 MX460  
Memorie: 64MB DDR  
Viteză memorie: 4ns  
Frecvență chipset: 300MHz  
Frecvență memorie: 460MHz  
Conectori: TV-Out  
Răcire: cooler  
Bundle: 2 jocuri originale  
Extra: monitorizare hardware

GeForce2



WinFast  
GeForce2 MX400

Chipset: GeForce2 MX400  
Memorie: 64MB SDR  
Viteză memorie: 6ns  
Frecvență chipset: 200MHz  
Frecvență memorie: 166MHz  
Conectori: TV-Out  
Răcire: cooler

Tuner TV/IFM



WinFast  
TV2000 XP Deluxe

Tuner: TV/IFM  
Sistem: PAL B/G, PAL D/K  
Canale TV: maxim 181  
Radio: FM 88MHz - 108MHz  
Control: Telecomandă  
Facilități: Picture In Picture, Time-Shifting, captură MPEG-1/2/4, Video-Streaming, scanare automată  
Bundle: Ulead VideoStudio 6 SE DVD, Ulead Cool 3D 3.0 SE

Placă de bază



WinFast  
K7N415DA

Chipset: nForce415-D  
Bus: 226/200  
Memorie: DDR PC2100/PC1600  
Hard disk: Dual Ultra ATA100  
Porturi: 1AGP/4PCI/1CNR  
Dotări: LAN 10/100, AC97 5.1, 2xUSB1.1, AGP4X  
Overclocking: XBIOSII system, CPU Protection OTS

Placă de bază



WinFast  
7350KDA

Chipset: 515 735  
Bus: 226/200  
Memorie: DDR PC2100/PC1600  
Hard disk: Dual Ultra ATA100  
Porturi: 1AGP/6PCI/1CNR  
Dotări: LAN 10/100, AC97, 2xUSB1.1, AGP4X  
Overclocking: XBIOSII system, CPU Protection OTS, Speed Gear

Importator:

**SKINMEDIA**  
IT ENTERTAINMENT

Skin Media SRL - Str. Puzosin 18, Bucuresti 1  
Tel/Fax: 021 - 231.50.97, 021 - 231.65.18  
GSM: 0724.237.323; E-mail: contact@skin.ro  
www.skin.ro / www.leadtek.ro

Disponibile și în rețelele de magazine:



Unirea Shopping Center  
Corp Central, Etaj 3, Bucuresti  
tel: 021 - 303.01.91  
Bd Regina Elisabeta 25, Bucuresti  
tel: 021 - 314.76.98  
Bucur Obor, Sos. Colentina 2,  
Bloc ALMO, Corp 2, Etaj 1  
tel: 021 - 252.69.27



Sos. Stefan cel Mare 54, Bucuresti  
tel: 021 - 211.70.90  
Bd N. Titulescu 64, Bucuresti  
tel: 021 - 222.20.36  
Bd 15 Noiembrie 37, Brasov  
tel: 0268 - 472.288  
Bd Ferdinand 89A, Constanta  
tel: 0241-615.000



Str. Birzei nr. 172, Bucuresti  
tel: 021 - 221.73.77  
str.birzei@depozituldecapcun.ro  
Bd. Ducebal nr. 18, Bucuresti  
tel: 021 - 326.57.33  
dcecal@depozituldecapcun.ro  
www.ishop.ro

Gigabyte GA-8PE667 Ultra

# Gigabyte integrează primul chipset P4 de la Intel cu DDR333

INTEL ESTE ÎNCĂ O DATĂ PE PIAȚA chipseturilor cu un pas în urma SIS și VIA. După un timp destul de lung scurs de la data apariției SIS 648 și VIA P4X400, Intel a decis că e timpul să lanseze și el un chipset pentru Pentium 4 cu suport pentru DDR333 (i845PE / i845GE - cu grafică integrată). Totuși acest suport este condiționat de folosirea unui procesor cu FSB 533, lucru ce nu l-am întâlnit în cazul chipseturilor VIA sau SIS. Din această cauză am fost nevoiți să realizăm și un set suplimentar de teste cu un procesor Pentium4 la 2.4 GHz (FSB 533 MHz), față de Pentium4 la 1.7 GHz care este platforma noastră standard de test.

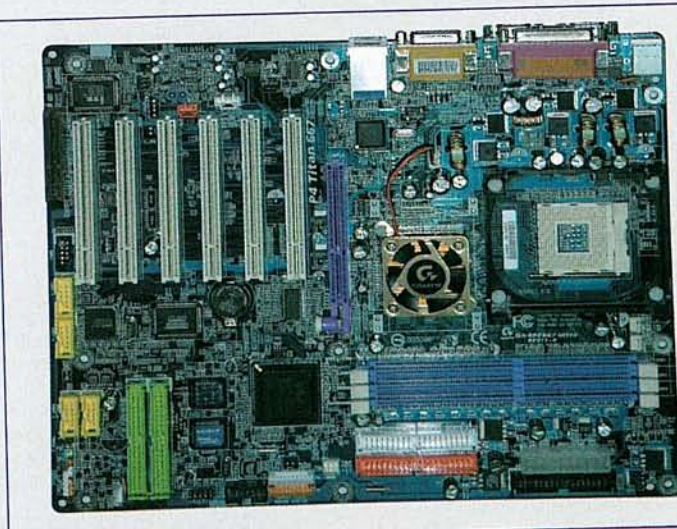
## NOU ȘI VECHI ÎN CHIPSETUL I845PE

În afara suportului pentru memoria DDR 333 nu veți găsi alte deosebiri față de i845E. Nici suportul pentru AGP 8X nu a fost inclus (Intel specifică doar o compatibilitate cu plăcile AGP 8X). Absentul semi-motivat este ATA133 deoarece ICH5 ce va însoți viitorul chipset Springdale (a cărui producție în masă este așteptată la începutul anului viitor) va avea suport nativ pentru Serial ATA 150. Avem de a face de fapt cu un chipset care aduce doar suport DDR333 față de predecesorul său pe care îl și condiționează de utilizarea unui procesor cu FSB533.

## IMPLEMENTARE ȘI INSTALARE

Gigabyte prezintă prin GA-8PE667 Ultra un exemplu de implementare reușită a noului chipset de la Intel. Dotările includ tot ceea ce chipset-ul utilizat suportă, beneficiind în plus și de facilități care nu sunt suportate de acesta (ca ATA133).

Conectorii de pe placă sunt codati color pentru o mai bună reperare iar slotul AGP este prevăzut cu o funcție "Anti Burn" ce previne probleme ce pot apărea cu alte componente în cazul montării unei plăci video APG 2x. Documentația este excelent realizată și cuprinde o planșă color, un manual de utilizare și configurare de 108 pagini și un manual pentru Promise RAID unde sunt prezentate metode de configurare a matricilor RAID.

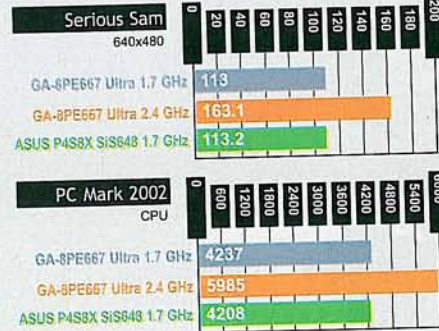
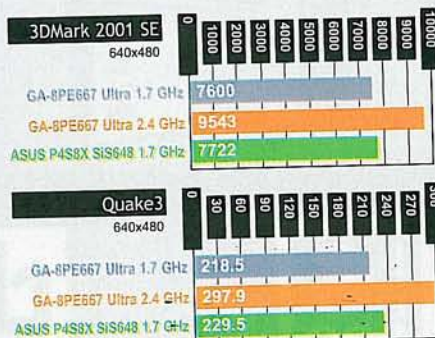


## OBIECTIV: OVERCLOCKING

Verificând ce poate placa în acest domeniu (lucru care vorbește de la sine despre cât de bine este produsul realizat) am reușit un overclocking al procesorului Pentium 4 la 2.4 GHz a cărui frecvență a fost ridicată treptat până la valoarea de 3 GHz. Totuși la această valoare sistemul nu a rulat stabil, maximum de stabilitate în overclocking fiind înregistrat la valoarea de 2.75GHz cu un voltaj de 1.650 V (+0.150 V față de valoarea normală). Am putut constata însă doar un câștig de 2% în 3DMark2001 SE. Acest pas foarte mic în performanțele 3D este cauzat de limitarea plăcii video (GeForce3 Ti200) și putem trage concluzia că un overclocking al procesorului este aproape inutil dacă avem în sistem componente ce nu pot ține pasul. Deja un Titanium4200 este indispensabil dacă vrem să avem ce face cu un procesor Pentium 4 de peste 2 GHz.

## SOLUȚIE LA FINAL

În modul de realizare al plăcii GA-8PE667 Ultra se observă o atenție deosebită la detaliile date de producători, începând cu documentația bine realizată, codarea color a conectorilor dar și privind spre performanțele obținute.



## Detalii tehnice

Chipset	i845PE
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR333/266
Memorie maximă	3GB(3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	6/6
Northbridge	i845PE
Southbridge	ICH4
ATA	133/100
Audio	ALC650
RAID	Promise PDC20276
Extra	Lan-on-board, Dual BIOS

## Overclocking

Modificare FSB	100-355
Modificare multiplicator	10-24
Modificare voltaj	1.775V- 1.850 V

Setări BIOS/ jumper/ dipswitch

Dotări speciale: Voltaj AGP +0.1V, +0.2V, +0.3V; Voltaj DIMM +0.1V, +0.2V, FSB asincron CPU/PCI

## Teste

Quake3	640x480	218.5
Serious Sam	640x480	113.0
3DMark2001SE	640x480	7600
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2083
SiSoft Sandra	Mem. Float	2083
	CPU Dhrystone	3379
	CPU Whetstone	2134
	Disk	26268
PCMark2002	CPU	4237
	Memorie	3928

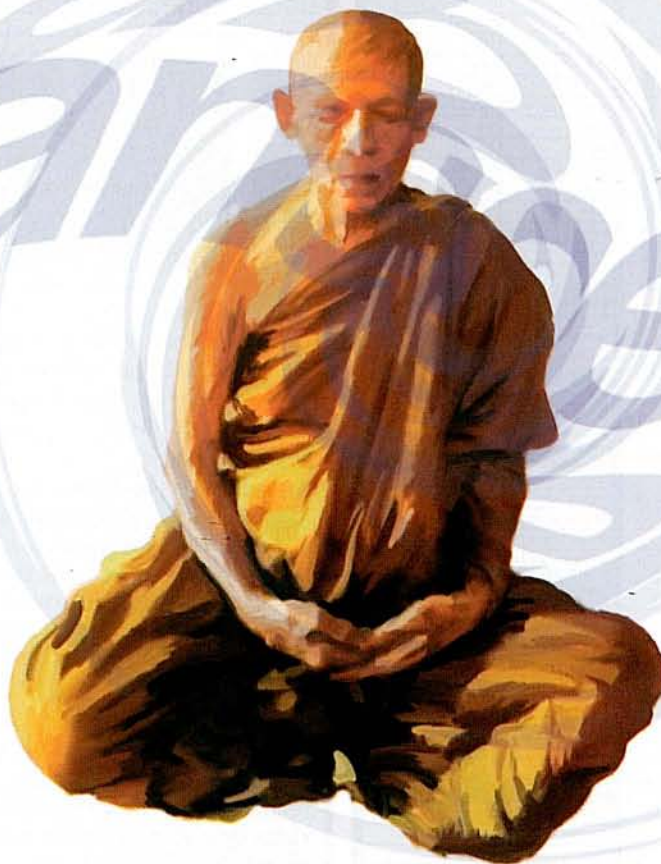
## Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0.758
Performanțe sintetice	0.750
Dotări	0.048
Verdict	1.557

## Contact

Distribuitor	Ultra Pro / Tornado
Telefon	211.70.90 / 312.75.07
Web	ultrapro.ro / tornado.ro
Garanție	24 luni
Preț	141.85 / 156\$

# Transcend sau calea către Nirvana în tehnologie



pentru ca produsele Transcend sunt ultima treapta spre "your confident efuture".  
[www.pro.ro](http://www.pro.ro)



**Transcend**

Your Supplier, Your Partner,  
Your Friend.

Value added distributor



**ProVision**  
IT DISTRIBUTION  
Build your confident efuture

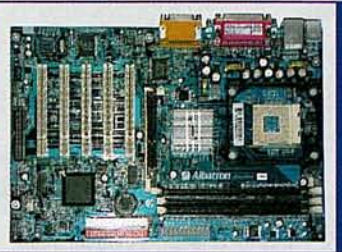
parteneri autorizați:  
Elektroweigl - Cluj, tel: 064/433.715,  
Warpnet Computers - Suceava, tel: 030/522.419

**pentium 4 Albatron PX845PEV Pro**  
DDR333 doar cu FSB333

i845PE

35  
TOP

Pret  
89.9\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

Noul chipset i845PE stă la baza PX845PEV PRO și oferă suport pentru memoria DDR 333 dar numai atunci când FSB-ul este de 133MHz. Deoarece procesorul nostru de test este Pentium 4 1.7Ghz (FSB 4 x 100MHz) nu am putut beneficia de suportul DDR333.

**AVANTAJE OFERITE**

Dotarea nu este deosebită, facilitățile fiind numai cele oferite de combinația i845PE și ICH4. Sunt de remarcat opțiunile bune de overclocking iar placa a rulat stabil când am mărit frecvența FSB-ului cu 18 MHz, performanțele câștigate în urma acestei operații fiind multumitoare.

**CONCLUZIE**

Fără o dotare deosebită dar cu performanțe bune PX845PEV PRO poate intra în calculele celor ce doresc o placă de bază pentru platforma Intel și suport pentru DDR 333.

**Detalii tehnice**

Chipset	i845PE
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	2GB (3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	2/6
Northbridge	i845PE
Southbridge	ICH4
ATA	100/66
Audio	AC97 v2.2
RAID	□
Extra	Lan-on-board

**Overclocking**

Modificare FSB	100-248
Modificare multiplicator	10-24
Modificare voltaj	1.100-1.850

**Setări (BIOS/Jumper/dipswitch) / / □ / □**

Dotări speciale: Voltaj DDR 2.6, 2.7, 2.8; voltaj AGP 1.6; Watch Dog Timer

**Teste**

Quake3	640x480	220.1
Serious Sam	640x480	112.6
3DMark2001SE	640x480	7606
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2054
SiSoft Sandra	Mem. Float	2056
	CPU Dhrystone	3253
	CPU Whetstone	2102
	Disk	26571
PCMark2002	CPU	4026
	Memorie	3962

**Evaluare (puncte)**

Performanțe jocuri	0.759
Performanțe sintetice	0.738
Dotări	0.012
Verdict	1.509

**Contact**

Distribuitor	Spot
Telefon	021-411.06.75
Web	www.spot.ro
Garanție	24 luni

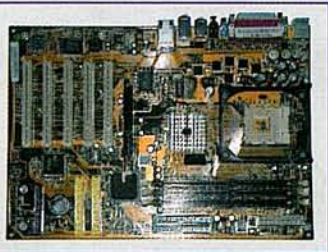
**pentium 4 Abit BE7-RAID**

Dotări bune, performanțe medii

i845PE

18  
TOP

Pret  
149\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

Chipset-ul i845PE oferă suport pentru memoria DDR333 dar numai dacă dispunem de un procesor cu FSB533. Acest chipset stă la baza Abit BE7-RAID.

**AVANTAJE OFERITE**

BE7-RAID oferă prin intermediul chipset-ului Highpoint HPT372 posibilitatea de a realiza matrici de HDD-uri în modurile 0, 1 și 1+0. În jocuri am remarcat o creștere de performanță a chipsetului i845PE față de i845E de 1-2 % și asta chiar și fără aportul memoriei DDR 333.

**CONCLUZIE**

Numeroasele dotări oferite la un preț acceptabil reprezintă arma Abit BE7-RAID. Dacă doriți o placă de bază bună pentru Pentium4 Abit BE7-RAID merită luată în calcul chiar dacă nu a reușit să ocupe unul din primele 10 locuri.

**Detalii tehnice**

Chipset	i845PE
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	3GB(3DIMM)
USB 1.1	0/6
USB 2.0	6/6
Northbridge	i845PE
Southbridge	ICH4
ATA	133/100
Audio	ALC650
RAID	Highpoint HPT372
Extra	Lan on board RTL 8100B

**Overclocking**

Modificare FSB	100-250
Modificare multiplicator	8-32
Modificare voltaj	+5%, +10%, +15%

**Setări (BIOS/Jumper/dipswitch) / / □ / □**

Dotări speciale: Voltaj DDR 2.6V, 12.7V

**Teste**

Quake3	640x480	220.9
Serious Sam	640x480	113.0
3DMark2001SE	640x480	7680
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2065
SiSoft Sandra	Mem. Float	2065
	CPU Dhrystone	3329
	CPU Whetstone	2100
	Disk	26820
PCMark2002	CPU	4171
	Memorie	3983

**Evaluare (puncte)**

Performanțe jocuri	0.763
Performanțe sintetice	0.746
Dotări	0.024
Verdict	1.534

**Contact**

Distribuitor	Tape Computer
Telefon	021-3305783
Web	www.tape.ro
Garanție	24 luni

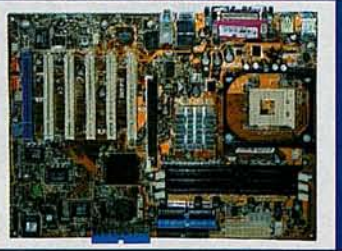
**pentium 4 Asus P4PE Ultra**

Performanțe și dotări maxime

i845PE

6  
TOP

Pret  
186\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

Asus P4PE este o soluție bazată pe cel mai nou chipset Intel ce suportă DDR333.

**AVANTAJE OFERITE**

Veți putea folosi Asus P4PE chiar dacă nu aveți o sursă cu specificații pentru Pentium 4 grație facilității "Asus EZ Plug" ce oferă un conector suplimentar de alimentare compatibil cu mufele obișnuite de alimentare a dispozitivelor IDE. În domeniul overclockingului o facilitate care ne-a ajutat foarte mult este C.R.P. (CPU Parameter Recall). Acesta resetează fără greșea setările pentru frecvența procesorului în cazul unui proces de bootare eșuat din cauza unui overclocking greșit.

**CONCLUZIE**

O placă excelentă dar al cărei preț va ține departe pe mulți dintre utilizatorii obișnuiți.

**Detalii tehnice**

Chipset	i845PE
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	2GB(3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	6/6
Northbridge	i845PE
Southbridge	ICH4
ATA	SerialATA/133/100
Audio	ADI AD1980
RAID	Promise PDC 20736
Extra	FireWire, S/PDIF, Fast Ethernet

**Overclocking**

Modificare FSB	100-200
Modificare multiplicator	-
Modificare voltaj	1.750V-1.850V

**Setări (BIOS/Jumper/dipswitch) / / □ / □**

Dotări speciale: Voltaj DIMM: 2.50V - 2.90 V, voltaj VDDQ: 1.5V - 1.7V

**Teste**

Quake3	640x480	224.9
Serious Sam	640x480	114.2
3DMark2001SE	640x480	7769
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2091
SiSoft Sandra	Mem. Float	2094
	CPU Dhrystone	3187
	CPU Whetstone	2112
	Disk	27423
PCMark2002	CPU	4196
	Memorie	3974

**Evaluare (puncte)**

Performanțe jocuri	0.774
Performanțe sintetice	0.746
Dotări	0.064
Verdict	1.584

**Contact**

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

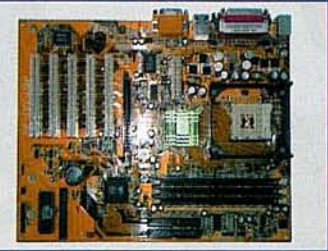
**pentium 4 Abit SR7-8X**

Chipset-ul oferă dotările

SiS648

4  
TOP

Pret  
96\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

ABIT a optat în cazul SR7-8X pentru chipsetul SiS 648 acesta fiind la ora actuală cea mai rapidă soluție pentru procesoarele P4.

**AVANTAJE OFERITE**

Facilitățile generoase oferite de chipsetul SiS648 au fost suficiente pentru a obține o notă bună la acest capitol. Din BIOS putem alege chiar memoria DDR 400 dar performanțele sunt mai mici decât cele realizate cu DDR 333 dintr-un motiv foarte simplu: DDR 400 a rulat doar cu setarea CAS 2,5 în timp ce DDR 333 a funcționat foarte bine cu CAS 2. Această setare CAS are o influență mult mai mare asupra performanțelor decât diferența de 67 MHz dintre DDR 333 și DDR 400.

**CONCLUZIE**

Abit nu prea are laude cu SR7 deoarece SiS 648 e responsabil cu sporul de performanță.

**Detalii tehnice**

Chipset	SiS648
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB (3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	2/6
Northbridge	SiS648
Southbridge	SiS 963
ATA	133/100/66
Audio	AC 97
RAID	□
Extra	Lan on board

**Overclocking**

Modificare FSB	100-200
Modificare multiplicator	8x - 24x
Modificare voltaj	+5%, +10%, +15%

**Setări (BIOS/Jumper/dipswitch) / / □ / □**

Dotări speciale: Voltaj DDR 2.6V, 12.7V

**Teste**

Quake3	640x480	232.8
Serious Sam	640x480	116.7
3DMark2001SE	640x480	7923
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2370
SiSoft Sandra	Mem. Float	2370
	CPU Dhrystone	3321
	CPU Whetstone	2096
	Disk	24369
PCMark2002	CPU	4179
	Memorie	4387

**Evaluare (puncte)**

Performanțe jocuri	0.794
Performanțe sintetice	0.784
Dotări	0.024
Verdict	1.602

**Contact**

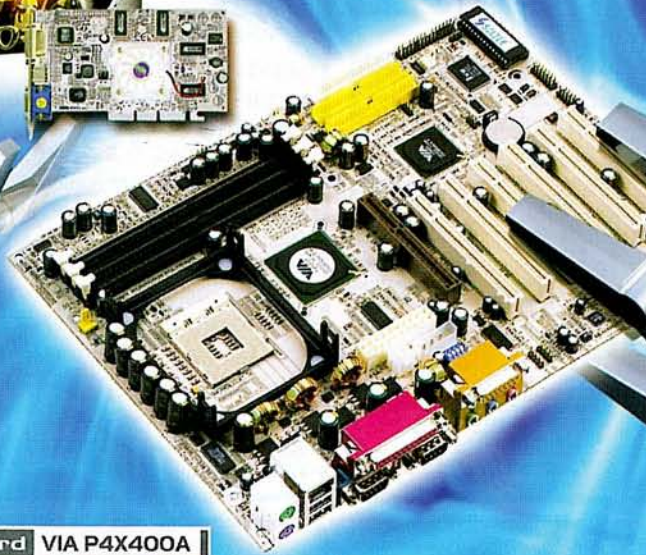
Distribuitor	Tape Computer
Telefon	021-3305783
Web	www.tape.ro
Garanție	24 luni

**SOLTEK®**

# DDR400 AGP8X

VIA P4X400A Chipset

SL-85ERV2+Soltek Xabre Graphics Card



## SL-85ERV2

Socket 478 mainboard VIA P4X400A

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



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

Soltek Xabre 400

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



## SL-75FRV



Socket A VIA KT400 + VT8235

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

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



## SL-85MR3-R



Socket 478 Intel 845GE + ICH4

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



**SOLTEK®**

Please call our distributors for more information

# ProCA

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

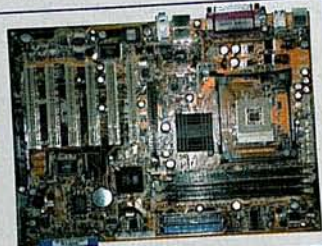


## Asus P4S8X SiS648 preia clar conducerea

SIS648

3  
TOP

Pret  
166.7\$



### Detalii tehnice

Chipset	SIS648
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1(8x)/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	3GB(3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	6/6
Northbridge	SIS648
Southbridge	SIS963
ATA	SerialATA/133/100
Audio	Realtek ALC650
RAID	PDC 20376

Extra 1 FireWire, RAID, serial ATA

### Overclocking

Modificare FSB	100-200
Modificare multiplicator	10x - 24x
Modificare voltaj	1.750V - 1.950V

Setări (BIOS/Amper/di/pv/vtch) / / / / /

Dotări speciale: DDR400

### Teste

Quake3	640x480	229.5
Serious Sam	640x480	113.2
3DMark2001SE	640x480	7722
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2344
SiSoft Sandra	Mem. Float	2345
CPU Dhrystone		3342
CPU Whetstone		2115
Disk		25069

PCMark2002 CPU 4208

Memorie 4261

### Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0.775
Performanțe sintetice	0.781
Dotări	0.056
Verdict	1.613

### Contact

Distributor	Depozitul de calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Web	www.itshop.ro
Garanție	24 luni

### TIPUL SOLUȚIEI

P4S8X este bazată pe chipset-ul SIS648 și oferă suport pentru procesoarele Pentium 4 cu FSB 533/400 MHz.

### AVANTAJE OFERITE

Dotare foarte bună: USB2.0, Firewire, RAID și serial ATA. Performanțele obținute dovedesc că de reușit este SIS 648. Chiar dacă Asus se ferește să ofere facilități de overclocking preferând să asigure o stabilitate sporită sistemelor, P4S8X ne oferă posibilitatea de modificare a voltajului procesorului între 1.750V - 1.950V cu pas de 0.0025V. În testul de overclocking placa nu s-a blocat iar saltul de performanță a fost apreciabil.

### CONCLUZIE

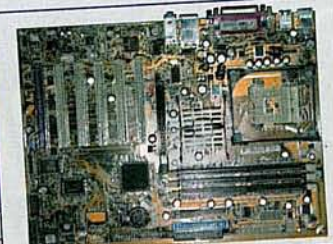
P4S8X a obținut locul 2 în clasamentul soluțiilor socket 478 iar calitatea și suportul oferite de ASUS sunt impecabile.

## Asus P4GE-V DDR333 și grafică integrată

1845GE

15  
TOP

Pret  
171\$



### TIPUL SOLUȚIEI

Este bazată pe chipsetul Intel i845GE ce oferă grafică integrată și este pregătit pentru tehnologia Hyper Threading folosită de viitoarele procesoare Intel.

### AVANTAJE OFERITE

Layout-ul pune probleme din cauza numeroaselor dotări ce au fost amplasate pe PCB-ul de 30.5 x 22.9 cm. Al șaselea slot PCI este albastru, poartă numele "Blue Magic" și va fi folosit de Asus pentru viitoarele sale plăci de extensie. În timpul testului de overclocking (Pentium4 1.7 Ghz ridicat la 2.125 Ghz voltaj 1.850 V) Asus P4GE-V a rulat stabil și am obținut 271,2 fps în Quake3 (spor de performanță: 21.66%).

### CONCLUZIE

O soluție foarte performantă chiar și cu grafica integrată. Prezența slot-ului AGP face mărirea performanțelor accesibilă.

### Detalii tehnice

Chipset	i845GE
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	2GB (3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	6/6
Northbridge	i845GE
Southbridge	ICH4
ATA	100/66
Audio	ADI AD1980
RAID	-

Extra S/PDIF, video on board, Fast Ethernet

### Overclocking

Modificare FSB	100-200
Modificare multiplicator	-
Modificare voltaj	1.750V-1.850V

Setări (BIOS/Amper/di/pv/vtch) / / / / /

Dotări speciale: Voltaj DIMM: 2.50V - 2.90 V, voltaj VDDQ: 1.5V - 1.7V

### Teste

Quake3	640x480	222.9
Serious Sam	640x480	114.2
3DMark2001SE	640x480	7710
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2091
SiSoft Sandra	Mem. Float	2091
CPU Dhrystone		3271
CPU Whetstone		2118
Disk		26785

PCMark2002 CPU 4202

Memorie 4019

### Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0.770
Performanțe sintetice	0.749
Dotări	0.020
Verdict	1.539

### Contact

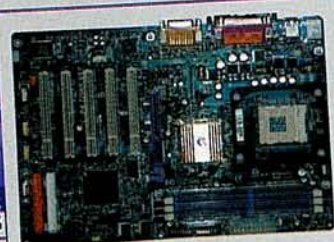
Distributor	UltraPro
Telefon	021-211.70.90
Web	www.ultrapro.ro
Garantie	24 luni

## Gigabyte-8GE667 Dotări mici pentru integratori

1845GE

20  
TOP

Pret  
114\$



### Detalii tehnice

Chipset	i845GE
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR333/266/200
Memorie maximă	2GB(3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	4/6
Northbridge	i845GE
Southbridge	ICH4
ATA	100/66
Audio	ALC650
RAID	-

Extra Video on board, @BIOS

### Overclocking

Modificare FSB	100-355
Modificare multiplicator	10-24
Modificare voltaj	1.775 V - 1.850V

Setări (BIOS/Amper/di/pv/vtch) / / / / /

Dotări speciale: FSB asincron, voltaj DIMM +0.1 V, +0.2 V, voltaj AGP +0.1 V, +0.2 V, +0.3 V

### Teste

Quake3	640x480	219.9
Serious Sam	640x480	113.1
3DMark2001SE	640x480	7734
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2094
SiSoft Sandra	Mem. Float	2089
CPU Dhrystone		3327
CPU Whetstone		2138
Disk		25688

PCMark2002 CPU 4235

Memorie 3920

### Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0.765
Performanțe sintetice	0.748
Dotări	0.020
Verdict	1.533

### Contact

Distributor	ELKOtech/Tornado/UltraPRO
Telefon	2246094/3127507/2117090
Web	elko/tornado/ultrapro.ro
Garantie	36 luni

### TIPUL SOLUȚIEI

GA-8GE667 se adresează în primul rând integratorilor și celor ce doresc o placă video on board.

### AVANTAJE OFERITE

Din păcate lipsesc o serie de dotări obișnuite pentru segmentul căruia îi este adresat un exemplu ar fi suportul de rețea. Este disponibilă tehnologia Q-Flash ce ne permite realizarea unui update de BIOS într-un mod facil. FSB-ul asincron dintre frecvența procesorului și al magistralei PCI face posibil un overclocking agresiv. Am reușit fără nici o problemă să rulăm stabil cu procesorul Pentium 4 la 1.7 GHz ridicat la 1.887 GHz dar sporul de performanță nu a trecut de 1-2%.

### CONCLUZIE

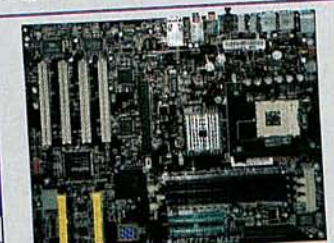
Performanțele au fost bune dar insuficiente pentru a pătrunde în primele 10 în top.

## IT7 MAX2 Înapoi spre PS/2

1845E

10  
TOP

Pret  
193.6\$



### TIPUL SOLUȚIEI

IT7 MAX2 este o placă de bază cu chipset i845E și este destinată platformei P4.

### AVANTAJE OFERITE

Cine s-a ferit să cumpere IT7 din cauza lipsei conectorilor PS/2 poate acum să opteze pentru IT7 MAX 2 ce oferă în plus și serial ATA 150. În pachet se află un adaptor ce permite conectarea unui dispozitiv IDE paralel ATA în conectorul Serial ATA. Această conectare nu oferă un spor de performanță (atât SiSoft Sandra cât și PCMark indicând diferențe nesemnificative). Totuși avantajul adus de cablurile subțiri serial ATA ergonomiei interioare a calculatorului este foarte important.

### CONCLUZIE

Abit a realizat o placă foarte bună pentru P4 și sunt mulți utilizatori care se vor bucura de reintroducerea conectorilor PS/2.

### Detalii tehnice

Chipset	i845E
FSB	533/400
AGP/PCI/ISA	1/4/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR266/200
Memorie maximă	2GB (3DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	8/10
Northbridge	i845E
Southbridge	ICH4
ATA	SerialATA/133/100
Audio	ALC650
RAID	HighPoint HPT374

Extra 2 x FireWire

### Overclocking

Modificare FSB	100-250
Modificare multiplicator	8-24
Modificare voltaj	1.1-1.85

Setări (BIOS/Amper/di/pv/vtch) / / / / /

Dotări speciale: Voltaj memorie 2.5-2.8, FSB PCI/CPU asincron

### Teste

Quake3	640x480	216.5
Serious Sam	640x480	112.4
3DMark2001SE	640x480	7694
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2063
SiSoft Sandra	Mem. Float	2061
CPU Dhrystone		3333
CPU Whetstone		2102
Disk		26754

PCMark2002 CPU 4176

Memorie 3751

### Evaluare (puncte)

Performanțe jocuri	0.739
Performanțe sintetice	0.757
Dotări	0.066
Verdict	1.563

### Contact

Distributor	Tape Computer
Telefon	021-3305783
Web	www.tape.ro
Garantie	24 luni

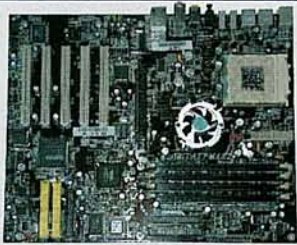
**AMD** Abit AT7 MAX2

Voltajul ajunge la maxim

KT400



Pret  
193.6\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

Este o soluție bazată pe chipset-ul KT400, cu suport pentru memoria DDR400 și cu o dotare foarte bună.

**AVANTAJE OFERITE**

Numele de MAX este binemeritat, AT7-MAX2 beneficiind de cea mai bună dotare dintre soluțiile Socket A. Orice pasionat de overclocking extrem și-ar dori o placă cum este AT7-MAX 2. Voltajele oferite sunt cu adevărat extreme, dar folosirea lor fără cunoștințe în domeniu și o documentare temeinică poate cauza defectarea iremediabilă a componentelor caz în care veți pierde garanția.

**CONCLUZIE**

Performanțele foarte bune și dotările de vârf i-au adus locul I în topul soluțiilor Socket A. Dotările foarte bune se reflectă însă și în prețul destul de mare.

**Detalii tehnice**

Chipset	KT400
FSB	333/266/200
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR400/333/266
Memorie maximă	4GB (4DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	8/8
Northbridge	KT400
Southbridge	VT 8235
ATA	SerialATA/133/100
Audio	Realtek ALC650
RAID	HighPoint (0,1,0+1)

Extra Lan on board, 2 FireWire

**Overclocking**

Modificare FSB	100-250
Modificare multiplicator	8x - 24x
Modificare voltaj	1.100 - 2.325 V

Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)  /  /

Dotări speciale: Voltaj memorie 2.6 V - 3.25V

**Teste**

Quake3	640x480	245.5
Serious Sam	640x480	162.7
3DMark2001SE	640x480	9065
SiSoft Sandra	Mem.: IntC	2090
SiSoft Sandra	Mem.: Float	2010
	CPU Dhrystone	4264
	CPU Whetstone	2134
	Disk	26550
PCMark2002	CPU	4690
	Memorie	3432

**Evaluare (puncte)**

Performanțe jocuri	0.726
Performanțe sintetice	0.772
Dotări	0.062
Verdict	1.560

**Contact**

Distribuitor	Tape Computer
Telefon	021-3305783
Web	www.tape.ro
Garanție	24 luni

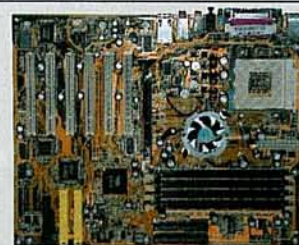
**AMD** Abit KD7-RAID

Multiplicator deblocat?

KT400



Pret  
131.4\$



**TIPUL SOLUȚIEI**

KD7-RAID este una din cele mai recente implementări pentru platforma Socket A a companiei Abit. Chipsetul ce stă la baza acestei plăci de bază este KT400.

**AVANTAJE OFERITE**

Dotarea este mulțumitoare pentru majoritatea utilizatorilor dar punctul tare al acestei plăci vine din posibilitatea de schimbare a multiplicatorului Athlon XP. Știm că pare incredibil dar am încercat acest experiment și sistemul a funcționat impecabil după ce am schimbat valoarea multiplicatorului. Rezultatele în jocuri sunt foarte bune mai ales în combinație cu facilitățile de overclocking.

**CONCLUZIE**

Abit oferă și o variantă a acestei plăci fără RAID și cu 12 USD mai ieftină. Puteți alege varianta care vi se potrivește cel mai bine.

**Detalii tehnice**

Chipset	KT400
FSB	333/266/200
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR400/333/266
Memorie maximă	4GB(4DIMM)
USB 1.1	0/0
USB 2.0	4/6
Northbridge	KT400
Southbridge	VT8235
ATA	133/100
Audio	ALC650
RAID	HPT 372

Extra Lan on board

**Overclocking**

Modificare FSB	100-250
Modificare multiplicator	5x-18x
Modificare voltaj	1.100V - 2.325V

Setări (BIOS/Jumper/dipswitch)  /  /

Dotări speciale: DDR 2.55V - 3.25 V

**Teste**

Quake3	640x480	244.1
Serious Sam	640x480	159.7
3DMark2001SE	640x480	8868
SiSoft Sandra	Mem.: Int.	2077
SiSoft Sandra	Mem.: Float	1990
	CPU Dhrystone	4212
	CPU Whetstone	2130
	Disk	26555
PCMark2002	CPU	4673
	Memorie	3349

**Evaluare (puncte)**

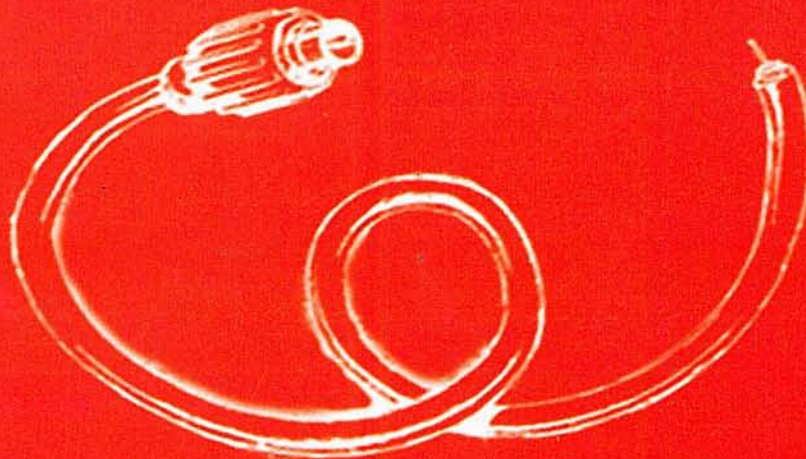
Performanțe jocuri	0.715
Performanțe sintetice	0.765
Dotări	0.032
Verdict	1.512

**Contact**

Distribuitor	Tape Computer
Telefon	021-3305783
Web	www.tape.ro
Garanție	24 luni

www.astraltv.ro

www.astral.ro



**CABLU**

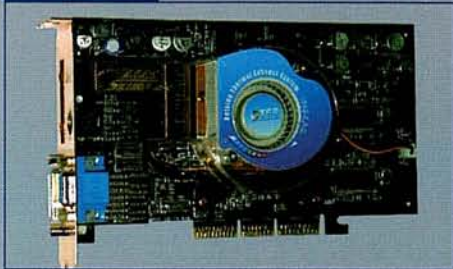


**VREAU MAI MULT. VREAU ASTRAL TELECOM**

## ABIT SILURO GF4 TI4200 OTES

Dorință de overclocking cu un nou sistem de răcire

TI4200



### SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Abit Siluro GF4 TI4200 OTES este o placă video ce are la bază chip-ul GeForce4 TI4200 și este dotată cu 64MB memorie DDR la 3.6ns produsă de Hynix. Placa beneficiază de sistemul de răcire OTES. Deși procesorul este răcit bine frecvența acestuia este de 275MHz, în schimb memoriile fără sistem de răcire au frecvența de 553MHz.

### POT FACE OVERCLOCKING?

Da dar în limite apropiate de alte plăci video similare fără sisteme de răcire OTES. Frecvențele de funcționare stabilă a plăcii au fost 300MHz - procesor și 580MHz memorie. Orice depășire a acestor valori a dus la blocarea sistemului.

### CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Deși nu s-au putut face comparații din cauza modificării sistemului de testare placa a obținut rezultate foarte bune în toate testele. În 3DMark 2001 SE la frecvențele standard placa a obținut 9681 de puncte iar în overclocking 10042 de puncte.

### CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

CD-ul cu driveri de instalare, un CD cu WinDVD (software DVD player), un cablu de TV-Out și manualul cu instrucțiuni de instalare.

### CONCLUZIE

Sistemul de răcire OTES nu și-a arătat eficiența față de alte sisteme de răcire "normale".



Un look deosebit dar o utilitate îndoielnică



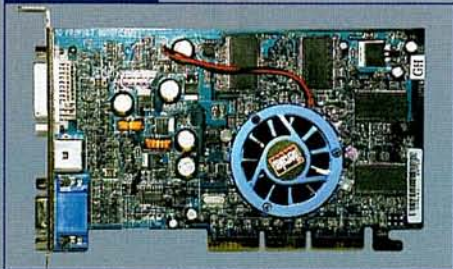
Memoria are viteză bună dar nu are răcire

Rezultate teste		Detalii tehnice	
3DMark2001 SE	1280 9681	Chipset	GeForce4 TI4200
	1600 7592	Memorie	64MB Hynix, 3.6ns
Quake 3	1280 183.8	Video In	□
	1600 135.1	Frecvență chipset	275 MHz
Serious Sam	1280 113.8	Frecvență memorie	553 MHz
	1600 84.2	Dual Head	■
Video Mark	2298	TV-Out/DVI	■/■
Q784, P913, F600		Contact	
Evaluare (puncte)		Distribuitor	Tape Computer
Performanță	2.049	Web	www.tape.ro
Dotări	0.020	Telefon	021-330.2392
Verdict	2.069	Pret	1675

## HERCULES 3D PROPHET 9000

Suport complet DirectX 8.1 dar AGP 4X

Radeon9000



### SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

3D Prophet 9000 este o placă video ce are la bază chip-ul Radeon 9000 și este dotată cu 128MB memorie DDR la 5ns produsă de Hynix. Placa beneficiază de un conector TV-out și unul DVI. Specificațiile tehnice ale plăcii sunt cele standard, adică 250MHz - frecvența de lucru pentru procesor și 400MHz pentru memorie.

### POT FACE OVERCLOCKING?

Nu, deoarece momentan nu există nici un program dedicat care să suporte această placă.

### CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

În general performanțele unui Radeon 9000 sunt apropiate de cele ale unui GeForce4 MX460, dar în plus față de acesta aduce suport complet pentru DirectX 8.1. Placa însă nu este scalabilă la viteza procesorului astfel încât trecerea de la un procesor mai lent la unul mai rapid nu va aduce creșteri importante de performanță. Placa nu suportă decât AGP 8X ceea ce îi limitează performanțele.

### CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

CD-ul cu driveri de instalare, un CD cu PowerDVD, un cablu de TV-Out și manualul cu instrucțiuni de instalare.

### CONCLUZIE

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



Răcirea standard pentru o placă Hercules



Viteza imensă a memoriei este de 5ns

Rezultate teste		Detalii tehnice	
3DMark2001 SE	1280 5373	Chipset	Radeon 9000
	1600 4024	Memorie	128MB Hynix, 5ns
Quake 3	1280 88.1	Video In	□
	1600 62.1	Frecvență chipset	250 MHz
Serious Sam	1280 65.9	Frecvență memorie	400 MHz
	1600 46.9	Dual Head	■
Video Mark	2226	TV-Out/DVI	■/■
Q733, P804, F689		Contact	
Evaluare (puncte)		Distribuitor	Ubi Soft / Best Computers
Performanță	1.188	Web	ubisoft.ro / bestcomputers.ro
Dotări	0.015	Telefon	231.67.69/345.55.05
Verdict	1.203	Pret	1295

## ABIT SILURO RADEON 9700 PRO

Performanțe excelente și scalabilitate

Radeon9700



### SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este o placă video "powered by ATI" care este comercializată sub numele ABIT ce este dotată cu 128MB memorie DDR Samsung la viteza de 2ns, DVI și TV-out. Placa respectă specificațiile standard adică 325MHz pentru procesor și 620MHz memoria.

### POT FACE OVERCLOCKING?

Nu, deoarece momentan nu există nici un program dedicat care să suporte această placă.

### CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Foarte bun iar rezultatele obținute o plasează în topul plăcilor video testate până acum. În 3DMark 2001 SE la rezoluția de 1280x1024 a obținut 12085 puncte iar la 1600x1200 pierderea de performanță este mică, de aproximativ 2000 de puncte. Performanțele plăcii sunt scoase în evidență doar dacă este folosită pe o placă de bază compatibilă AGP8X cu un procesor rapid.

### CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

CD-ul cu driveri de instalare, cabluri de TV-Out, cablul pentru alimentarea suplimentară, un adaptor DVI-VGA și manualul cu instrucțiuni de instalare.

### CONCLUZIE

Este o placă ce oferă performanțe de top dacă este utilizată într-un sistem cu procesor rapid, dezavantajul fiind prețul prohibitiv.



Cooler plus radiator în cel mai standard mod



Memorie de 2 ns ce nu necesită răcire

Rezultate teste		Detalii tehnice	
3DMark2001 SE	1280 12085	Chipset	Radeon 9700 PRO
	1600 10190	Memorie	128MB Samsung, 2ns
Quake 3	1280 238.9	Video In	□
	1600 189.5	Frecvență chipset	325MHz
Serious Sam	1280 129.4	Frecvență memorie	620MHz
	1600 109.3	Dual Head	■
Video Mark	1922	TV-Out/DVI	■/■
Q693, P717, F512		Contact	
Evaluare (puncte)		Distribuitor	Tape Computer
Performanță	2.527	Web	www.tape.ro
Dotări	0.010	Telefon	021-330.23.92
Verdict	2.537	Pret	3895



# În acest car cu fân EXISTĂ UN AC!



Foto: Anamaria Stăncu

În plus, calului îi lipsește o potcoavă, omului îi lipsește un nasture de la cămașă, iar cea de-a doua căruță are pană pe spate. Toate aceste amănunte le știm de la graficianul nostru, care folosește o placă video Inno 3D Tornado, GeForce 4 MX, AGP 8x, etc. E singurul care le vede pe toate...

**ROMSOFT®**  
THE HARDWARE COMPANY



ROMSOFT SA Mareșal Averescu 8-10 Tel/Fax: 224 03 33 office@romsoft.ro Bucuresti

Stirbei Voda nr. 172 Tel: 021-221 73 77 stirbei@depozituldecalcatoare.ro Bd. Decebal nr. 18 Tel: 021-326 57 33 decebal@depozituldecalcatoare.ro

**InnoVISION**

**InnoVISION**

**InnoVISION**



Pitești Bd. Republicii bl. S9C, parter Tel: 0248-216 699 pitesti@depozituldecalcatoare.ro Călărăși Str. București bl. 10, parter Tel: 0242-333 624 calarasi@depozituldecalcatoare.ro Brașov Str. Lunișă nr. 54 Tel: 0268-470 019 brasov@depozituldecalcatoare.ro

## PQI TRAVEL FLASH

### 6in1 USB Flash Card Reader/Writer



29.9\$ UltraPro • 021-211.70.90

#### CE ESTE?

Un dispozitiv cu ajutorul căruia se pot citi sau scrie date în 6 din cele mai cunoscute card-uri bazate pe memoria Flash: Compact Flash, Microdrive, Smart Media Card, Memory Stick, Secure Digital Card și Multimedia Card.

#### DE CE "DA"?

Se conectează prin intermediul portului USB 1.1, iar instalarea este foarte simplă. Se poate instala pe orice tip de calculator, constituind un avantaj foarte mare pentru utilizatorii de notebook-uri. Cu ajutorul lui se pot copia, adăuga sau șterge date din oricare card de memorie Flash suportat. La PC-urile cu sisteme de operare Windows Me și Windows XP nu este necesară instalarea driverilor.

#### DE CE "NU"?

Acest dispozitiv nu este o necesitate, deoarece majoritatea produselor care folosesc card-uri Flash au posibilitatea de conectare la PC pentru copierea sau ștergerea datelor.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Un cablu prelungitor USB, CD-ul cu driveri de instalare pentru Windows 98 și Windows 2000 și o broșură cu instrucțiuni de instalare.

#### CONCLUZIE

Este un dispozitiv construit pentru o utilizare simplă și rapidă fiind util în lipsa aparatelor care utilizează card-urile de memorie

#### Detalii tehnice

Conectare USB  
Posibilitate de transfer de pe mediile de stocare: Compact Flash, Microdrive, Smart Media Card, Memory Stick, Secure Digital Card și Multimedia Card



## Samsung SpinPoint 60GB

### Silentios, rapid și 3 ani garanție



99.4\$ Deck Computers • 021-221.74.00

#### CE ESTE?

Un hard disk produs de Samsung cu capacitatea de 60Gb, viteză de rotație a platanelor de 7200rpm, buffer de 2MB și timp de acces de 8,9ms. Hard disk-ul se conectează prin intermediul portului IDE și suportă o rată de transfer "teoretică" de 100MB/s.

#### DE CE "DA"?

Utilizează tehnologia NoiseGuard pentru reducerea zgomotului produs de motorul platanelor și capetele de citire. Hard disk-ul oferă o rată de transfer foarte bună atât la scriere cât și la citire și se încălzește foarte puțin. Buffer-ul de 2MB asigură o creștere a performanțelor în timpul accesării repetate a fișierelor de dimensiuni mici.

#### DE CE "NU"?

Nu beneficiază de performanțele interfeței ATA 133, acesta funcționând doar pe ATA 100.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Hard disk-ul este prezentat în format bulk fiind ambalat într-o cutie de plastic pentru a fi ferit de descărcări electrostatice. Împreună cu el sunt livrate și 4-șuruburi.

#### CONCLUZIE

Este o unitate silențioasă care oferă performanțe bune și reprezintă o alternativă bună la alte firme consacrate care produc hard disk-uri.

#### Detalii tehnice

Format: 3,5" • Capacitate: 60GB • Viteza: 7200rpm • Timp acces: 8,9ms buffer: 2MB • Interfața: ATA 100

#### Performanțe

HD Tach 2.61: Citire - 43807kps(maxim) 11119kps minim, 36586,9kps medie • Scriere - 24359,0 maxim, 12946 minim, 20319 medie • Utilizare procesor 2.9% • Timp acces: 13,3ms



## Hercules ProphetView 920

### Atractiv, dar nu mai bun ca un CRT



623\$ Ubi Soft • 021-231.67.69

#### CE ESTE?

Un monitor cu display TFT LCD Active Matrix și o diagonală de 17" la o rezoluție maximă suportată de 1280x1024 la 75Hz.

#### DE CE "DA"?

Monitorul are opțiunea de autoconfigurare, ceea ce simplifică mult setarea de către utilizator. Diagonala de 17" este reală, ceea ce o apropie foarte mult de cea a monitoarelor de 19" CRT. Unghiul de vedere este de 150 de grade iar contrastul este de 350:1.

#### DE CE "NU"?

La rezoluții mari caracterele de culoare mov suprapuse peste fundal negru sunt dublate de culoarea roșie. Practic, rezoluția utilizabilă este cea de 1280x1024 deoarece la rezoluții mai mici caracterele se văd îngroșate anormal și neclare. Monitorul se conformează standardului TCO 95 și nu TCO 99 care este cel mai nou.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Un CD cu driveri de instalare, un manual de utilizare, alimentatorul monitorului și suportul metalic de care se fixează monitorul.

#### CONCLUZIE

Oferă o calitate a imaginii foarte bună din punct de vedere al clarității, dar latența mare a display-ului și schimbarea nuanțelor culorilor în funcție de poziția din care se privește sunt dezavantaje foarte mari care nu permit încă înlocuirea monitoarelor CRT. Prețul este atractiv.

#### Detalii tehnice

Diagonala: 17" • Tip -TFT LCD Active matrix • 0.26 dot pitch • Unghi de vedere de 150 de grade • Contrast - 350:1 • Latență <30 ms • Rezoluția maximă: 1280x1024/75Hz • TCO 95



## Pine SM200C+

### MP3 și anti-shock de 50 de secunde



89.9\$ Spot • 021- 411.06.75

#### CE ESTE?

Este un player portabil MP3 și CD care include un încărcător propriu pentru acumulatori. SM200C+ este dotat cu un display LCD și un egalizor audio de 5 benzi.

#### DE CE "DA"?

Pe lângă dimensiunile sale mici, includerea unui încărcător propriu pentru acumulatori și protecția anti-shock de 50 de secunde pentru CD-urile audio, măresc portabilitatea și siguranța în folosire a acestui aparat. În plus SMC200+ suportă ID-3 Tag versiunile 1 și 2 pentru recunoașterea titlurilor fișierelor MP3. SMC200+ este capabil să citească orice format de CD și CD-RW existent. Poate căuta în subdirectoare pentru găsirea fișierelor MP3.

#### DE CE "NU"?

Trecerea lentă de la o melodie la alta, lipsa unui filtru "Loudness" pentru corecția sunetului și riscul de a fi scăpat pe jos. Nu are nici un mod de conectare la un PC.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Player-ul SMC200+, un set de căști, un adaptor de 4,5 Volți care este folosit pentru alimentarea încărcătorului intern și un manual de utilizare.

#### CONCLUZIE

Este un aparat ce oferă un sunet plăcut. Principalele avantaje sunt încărcătorul inclus și prețul destul de mic.

#### Detalii tehnice

CD și MP3 • 10 ore playback • egalizor 5 benzi inclus • LCD display • anti-shock 50 secunde • Built in charger ID-3 Tag v1 și v2



## POWER NewQ

### Sunetul "spart" în 7 și îmbunătățit



29.9\$ Spot • 021- 411.06.75

#### CE ESTE?

Este un egalizor hardware de sunet cu 7 benzi care poate aplica sunetului efecte 3D SRS.

#### DE CE "DA"?

Se poate corecta sunetul după preferințele utilizatorului chiar dacă placa de sunet include un egalizor propriu. Este simplu de instalat și nu necesită nici un driver de instalare sau configurări suplimentare. Practic poate fi folosit pe orice calculator dotat cu o placă de sunet. Poziția frontală de montare în carcasă îl face ușor accesibil pentru utilizator.

#### DE CE "NU"?

Dispozitivul introduce distorsiuni armonice în cazul folosirii unui nivel mai mare al semnalului. Potențiometrele egalizorului au o precizie scăzută evidențiată prin creșterea neconstantă a semnalului.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Două cabluri cu mufe jack-stereo la ambele capete, o placă cu mufe line-in și line-out care se conectează prin intermediul unui cablu de egalizor și un manual cu instrucțiuni de instalare.

#### CONCLUZIE

Deși nu este strict necesar, cu ajutorul lui se poate mări calitatea sunetului la orice calculator dotat cu o placă de sunet.

#### Detalii tehnice

- 7 benzi de egalizare
- amplitudinea semnal: +/- 10db
- alimentare: internă din sursa calculatorului
- mod fixare: într-un spațiu de 5,25"
- buton de volum inclus
- include un indicator de nivel al semnalului



## Samsung SW-240

### Stabilitate cu buffer de 8MB



51.8\$ Deck • 021-221.74.00

#### CE ESTE?

O unitate de scriere/rescriere care suportă oricare din formatele CD la viteza maximă de 40X - scriere și 12X - rescriere. Unitatea este dotată cu un buffer de 8MB și utilizează tehnologia JustLink pentru evitarea situațiilor de "buffer underrun". Citirea CD-urilor se face la viteza maximă de 40X.

#### DE CE "DA"?

Unitatea produce foarte puțin zgomot în timpul funcționării, buffer-ul de 8MB asigură un flux constant al datelor, iar tehnologia JustLink elimină posibilitatea întreruperii fluxului de date în timpul scrierii. Samsung SW-240 dispune de un sistem foarte bun de corecții a erorilor în timpul citirii.

#### DE CE "NU"?

Uneori unitatea scrie cu o viteză mai mică decât cea indicată de programul de scriere.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Un CD cu programul Nero Burning Rom 5.5, un manual de utilizare și un cablu audio analog.

#### CONCLUZIE

Este o unitate de scriere stabilă, cu performanțe foarte bune ce reprezintă o alternativă excelentă pentru cei care doresc o unitate de scriere performantă la un preț avantajos.

#### Performanțe

Scriere CD de 650MB - 3,12 minute la 40x  
• citire medie(CD) - 32,16 • timp acces(CD) - 91ms • ocupare procesor(CD)  
- 1x=1%, 2x=2%, 4x=5%, 8x=9% • timp eject - 1,33 sec • timp load - 1,03 • timp recunoaștere - 4,57 • Sandra 1791  
• CloneCD - 2.44

#### Detalii tehnice

mod conectare - IDE • buffer - 8MB • Viteza scriere/rescriere 40x/12x • Viteza citire CD - 40x • JustLink - protecție buffer underrun



## Sony DRU110A

### Un format de unitate care nu se impune



299.9\$ Spot • 021- 411.06.75

#### CE ESTE?

Este o unitate internă de scriere/citire DVD-RW/CD-RW. Unitatea poate să scrie în formatele DVD+RW și DVD+R la viteza maximă de 2,4X, iar citirea DVD-urilor este efectuată la 8X. Viteza citirii pe CD este de 32X iar scrierea și rescrierea sunt la 12X (scriere) respectiv 10X (rescriere).

#### DE CE "DA"?

Beneficiază de avantajul scrierii pe formatul DVD+RW, pe care încap 4,7GB de date de orice tip, capacitatea disponibilă mult mai mare fiind principalul avantaj față de CD. Formatul DVD+RW s-a impus deja pe piață mai mult decât DVD-R/DVD-RW. Unitatea dispune de JustLink pentru buffer underrun.

#### DE CE "NU"?

Viteza de scriere pe formatele CD este prea mică în comparație cu unitățile obișnuite de scriere.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Programul de scriere BsRecorder împreună cu utilitarul MyDVD 3.0 ce poate fi folosit pentru realizarea compilațiilor pe DVD și pentru codare zonală, WinDVD, un DVD+RW de 4,7GB.

#### CONCLUZIE

Capacitatea mare de stocare pe formatul DVD+R/DVD+RW și stabilitatea în funcționare sunt avantajele ce recomandă această unitate.

#### Detalii tehnice

mod conectare - IDE • buffer - 2MB • Viteza scriere/rescriere DVD - 2,4X • Viteza scriere CD - 12X • Viteza rescriere CD - 10X • Viteza citire DVD/CD 8X/32X

#### Performanțe

Scriere DVD de 4,68GB - 22,9 minute la 2,4X • Scriere CD de 649MB - 6,38minute la 12X • citire medie(CD) - 23,28 • timp acces(CD) - 141ms-ocupare procesor(CD) - 1x=1%, 2x=2%, 4x=6%, 8x=31%



## TEAC CD-552E

### TEAC a sărit pragul de 40X



36.6\$ Depozitul de calculatoare • 021-221.73.77

#### CE ESTE?

Cu această unitate, TEAC a trecut pragul de 40X schimbând totodată și design-ul panoului frontal. Unitatea funcționează la viteza maximă de 52X și în plus este dotată cu un buton de "forward" care nu a fost prezent niciodată la unitățile TEAC.

#### DE CE "DA"?

TEAC CD-552E ar trebui să ofere o rată mai mare de transfer odată cu folosirea vitezei de 52X. Design-ul panoului central este schimbat. Pe acesta se găsește și un buton de "play/forward" alături de butonul pentru eject/load.

#### DE CE "NU"?

Citirea este de tip CLV ( Constant Linear Velocity) ceea ce înseamnă că unitatea păstrează o rată de transfer constantă și egală cu cea inițială obținută la citirea dinspre interiorul CD-ului. Viteza medie afișată de Nero CD Speed a fost de aproximativ 18X. Unitatea consumă resurse mari din partea procesorului.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Unitatea este prezentată în format bulk împreună cu un cablu IDE, un cablu audio și șuruburi de fixare.

#### CONCLUZIE

În afară de corecțiile de erori care sunt foarte bune unitatea chiar nu prezintă alte avantaje față de vechiul model de 40X.

#### Detalii tehnice

mod conectare - IDE • buffer - 256k • Viteza maximă de citire - 52X

#### Performanțe

Nero CD Speed: viteza medie de citire - 17.99X • timp mediu de acces - 87ms ocupare procesor - 1X=5%, 2X=10%, 4X=20%, 8X=39% • spin up - 1,90sec • spin down - 3,10sec • eject - 2,5 sec



## HP Deskjet 450CBi

### Profesioniști în "mică" mișcare



329E HP Interactive Center • 021-222.20.72

#### CE ESTE?

Imprimantă compactă pentru tipărirea cu o rezoluție de până la 4800x1200 dpi de pe calculatoare desktop, notebook, PDA sau de pe compact flash. Imprimă pe medii cu dimensiuni până la 216x356 mm.

#### DE CE "DA"?

Conectarea se realizează prin portul paralel, USB 2.0 sau wireless (infraroșu sau bluetooth). Are viteze de tipărire color de până la 8 pagini pe minut, în setarea "mode", și încorporează cea mai recentă tehnologie HP Photoret IV. Dimensiunile mici și autonomia mare (datorată unei baterii litiu-ion ce permite tipărirea a 350 pagini / încărcare) oferă portabilitate ridicată.

#### DE CE "NU"?

Nu oricine are nevoie de o imprimantă mobilă cu toate că dimensiunile mici sunt un avantaj pentru orice birou.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

3 cartușe (2 negru și unul tri-color: cyan, magenta, galben), adaptor de curent, cablu de alimentare, cablu paralel, baterie și un ghid de referință complex cu instrucțiuni în limba română.

#### CONCLUZIE

Un produs foarte interesant. Imprimarea imaginilor foto digitale pe hârtie specială ne-a impresionat prin rezultatele deosebite.

#### Detalii tehnice

Viteză tipărire A4: 9 pagini pe minut, 8 pagini color (fast), 0.5 pagini foto color pe minut; rezoluție tipărire color: 4800 x 1200 dpi; conectare PC: USB 2.0, paralel, infraroșu; dimensiuni: 338 x 82.5 x 164 mm; greutate (inclusiv baterii): 2.08 Kg



## SyncMaster 959NF

### Vârful Samsung pentru 19"



314E Deck Computers • 021-221.74.00

#### CE ESTE?

Este unul dintre cele mai bune monitoare CRT produse de Samsung care are la bază un tub Diamondtron cu diagonala de 19".

#### DE CE "DA"?

Imaginea este de o mare acuratețe datorită dot pitch-ului de 0,24mm și în plus pentru a profita la maxim de capacitățile tubului Diamondtron monitorul include o funcție pentru reglarea focalizării vertical și orizontal. Funcția "highlight zone" este folosită pentru mărirea luminozității doar a unei părți din suprafața ecranului. Monitorul este certificat TCO 99.

#### DE CE "NU"?

Geometria imaginii nu se poate regla așa de precis pe cât ne așteptam la prețul monitorului.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Cablul de alimentare, un cablu USB, instrucțiuni de utilizare și certificat internațional de garanție.

#### CONCLUZIE

Folosirea unui tub Diamondtron conferă acestui monitor o calitate a imaginii mult mai bună decât a monitoroanelor cu tuburi clasice care dețin un singur tun de electroni. Monitorul este dotat cu un meniu OSD (onscreen display) detaliat prin intermediul căruia se pot regla în detaliu geometria și focalizarea imaginii.

#### Detalii tehnice

-diagonala 19"  
- CRT Diamondtron  
- 0,24 dot pitch  
- Rezoluția maximă - 2048x1536/60Hz.  
- TCO 99



## RoverScan Slim Flat Digital

### Contrast puternic și conectare DVI



473S Depozitul de calculatoare • 021-221.73.77

#### CE ESTE?

Un monitor cu display TFT LCD Active Matrix și o diagonală de 15" la o rezoluție maximă suportată de 1280X1024 la 75Hz. Monitorul dispune și de conector DVI.

#### DE CE "DA"?

Monitorul are opțiunea de autoconfigurare, ceea ce simplifică mult setarea monitorului de către utilizator. Diagonala de 15" este reală, ceea ce o apropie foarte mult de cea a monitoroanelor de 17" CRT. Contrastul este foarte bun - 450:1, iar monitorul poate fi fixat pe perete prin intermediul piciorului de fixare.

#### DE CE "NU"?

Unghiul vertical de vedere este mic - 110 grade, iar la rezoluțiile mai mici de 1024x768 caracterele sunt afișate neclar și îngroșate. Rezoluția cea mai potrivită este de 1024x768. Dot pitch-ul de 0.29mm este cam mare.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

Alimentatorul, cablul de alimentare, un cablu VGA, un cablu DVI și manualul cu instrucțiuni de instalare.

#### CONCLUZIE

Dimensiunile sale mici, posibilitatea de fixare pe perete, contrastul foarte mare și posibilitatea de conectare DVI sunt avantaje care recomandă acest monitor.

#### Detalii tehnice

Diagonala - 15"  
Tip - TFT LCD Active matrix • 0,29 dot pitch • Unghi de vedere de 150 de grade orizontal și 110 grade vertical  
Contrast - 450:1  
Latență - <30 ms  
Rezoluția maximă - 1024x768/75Hz.  
TCO 99



## Samsung Desktop

### Mouse optic și "taste" multimedia



9.5St/12.2Sm Deck Computers • 021-221.74.00

#### CE ESTE?

O tastatură cu funcții multimedia și Internet și un mouse optic cu 3 butoane și scroll, ambele fiind produse de Samsung. Tastatura se poate conecta la PC prin intermediul portului PS/2, iar mouse-ul prin intermediul portului USB.

#### DE CE "DA"?

Cele mai importante funcții Internet și multimedia pot fi accesate direct de pe tastatură prin intermediul celor 20 de butoane dedicate. Mouse-ul optic oferă o rezoluție excelentă și o acuratețe foarte bună datorită inexistenței pieselor în mișcare și a sistemului optic precis. Mouse-ul este ușor de utilizat datorită dimensiunilor sale mici.

#### DE CE "NU"?

Foarte mulți utilizatori s-au obișnuit cu accesarea normală a browser-ului web și găsesc inutilă o tastatură Internet sau multimedia.

#### CE CONȚINE PACHETUL?

În ambele cutii se găsesc manuale de utilizare și CD-uri cu driveri de instalare. În cutia mouse-ului se găsește și un adaptor PS/2-USB

#### CONCLUZIE

Sistemul optic al mouse-ului este de un real folos prin eliminarea posibilității de depunere a mizeriei pe componentele în mișcare. Butoanele tastaturii nu produc zgomot mare la apăsare.

#### Detalii tehnice

Mod de conectare mouse: USB  
Mod de conectare tastatură: PS/2  
Mouse: 3 butoane și scroll, optic





# forum XPC

## www.xtrempc.ro

Puteți citi aici cele mai interesante întrebări și răspunsuri apărute pe forumul site-ului [www.xtrempc.ro](http://www.xtrempc.ro). Vă așteptăm și pe voi să participați alături de noi la discuții despre domeniul hardware.

### FORUM: Benchmark & Overclocking

#### SPREAD SPECTRUM

Chiar dacă pot spune că știu să setez majoritatea opțiunilor în BIOS, spre rușinea mea, despre Spread Spectrum nu știu prea multe. În cartea plăcii mele zice "enable/disable spread spectrum module"! Iar despre "CPU/CHIP/PCI/AGP Skew Adjust" nici atât. Faza dură e că în manual spune la toate: "leave this field at default"! Păi de ce au mai pus opțiunea atunci? Căutasem mai demult pe Net informații, dar nu m-am lămurit prea bine. Articolul din revistă (legat de configurarea BIOS-ului) mi-a amintit de aceste setări. • **Ricardo**

"Spread Spectrum" are rolul de a micșora interferențele electromagnetice existente în carcasa calculatorului. Totuși activând opțiunea se constată o ușoară scădere a performanței.

• **Corbu**

Adevărat că este pentru reducerea interferențelor electromagnetice... dar pentru memorii DDR, când se folosește setarea 4 pentru "Bank Interleave". Scăderea performanței este de maxim 1% însă crește stabilitatea, deoarece interferențele pot duce la erori de execuție a anumitor programe.

• **Seth965**

### FORUM: Discuții hardware

#### CONECTARE ÎN REȚEA

Am o rețea de 18 calculatoare legate prin 3 huburi și 1 switch 10/100MB. Vrem să punem în rețea internet prin cablu. Întrebări: Cât de repede va merge? Va merge la fel în orice punct al rețelei indiferent de câte calculatoare sunt în același moment conectate la Internet? • **ZnaiPaR**

Cum e arhitectura rețelei? Presupun că ai câte 6 computere pe un HUB iar toate 3 la switch. În loc de switch mai bine puneați un router, e mult mai eficient și inteligent în controlarea traficului în rețea, este un punct dhcp pentru rețea ceea ce face să fie mai stabilă, mai puține conflicte, etc. În fine, teoretic ar trebui să meargă cu aceiași viteză la toate computerele, însă asta depinde de configurația fiecărui sistem, componente, setările software etc. Diferența în viteză nu va fi suficientă cât să fie simțită (părerea mea). Switch-ul va fi gateway-ul tău la internet, deci el merge la fel de rapid cât îi permite conexiunea. • **fishbone**

### FORUM: Plăci video

#### MULTE MONITORE

Vreau să conectez 3 monitoare la un singur computer. Puteți să-mi dați și mie un sfat și să-mi spuneți ce placă video ar trebui să cumpăr și cum ar trebui să le setez? M-am gândit la un Matrox Parhelia 512 128MB DDR sau la un ASUS V8460 GeForce4 Ti4600 128MB DDR.

• **Alladin**

Eu zic că e mai bine să îți

cumperi un multiplicator SVGA. Se montează la o singură placă video și are trei ieșiri video. • **TUBY**

Nici nu cred că un multiplicator știe să "spargă" imaginea pe cele 3 monitoare așa cum știe Parhelia. • **Allexutzu**  
Am pus Parhelia. Merge beton. Merci pentru răspunsuri. • **Alladin**

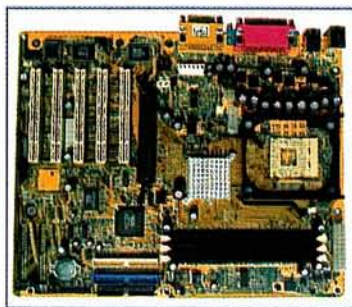
# hardmail

#### SIS 648 SAU SIS745?

Doresc să-mi fac un upgrade cu o placă de bază foarte bună: Shuttle AS45GTR. Ar trebui să-mi fac probleme în privința stabilității? Voi ce ați alege? SIS648 este mai bun ca SIS745? În jocuri pot avea probleme cu chipsetul?

**Marius Laurentiu**

Placa Shuttle AS45GTR reprezintă o alegere bună și nu ar trebui să îți



faci griji în privința stabilității. Să nu neglijezi sursa care trebuie să respecte specificațiile pentru Pentium 4. Credem că faci o confuzie când întrebi care chipset este mai bun. SIS648 este destinat platformei socket 478 (procesoare Pentium 4) iar SIS745 stă la baza sistemelor socket A (procesoare AMD). Prin urmare nu se poate realiza o comparație. Dacă vrei un chipset pentru AMD sugestia noastră este să alegi o placă de bază cu chipset VIA (KT400 sau KT333).

#### DIFERENȚE DE ... MEMORIE

Care este diferența între SDRAM, DDRAM și RDRAM?

**Eddie Locota**

Din punct de vedere fizic DDRAM și SDRAM au aceleași dimensiuni. Se pot



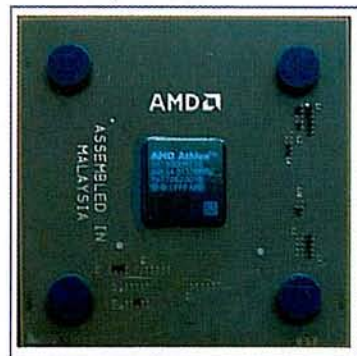
distinge foarte ușor după numărul de fante din partea inferioară: modulele DDRAM au una iar cele SDRAM au două astfel încât nu vei reuși să le introduci într-un DIMM greșit (doar apelând la forță). Modulele RDRAM se disting foarte ușor prin radiatorul metalic. Performanțele SDRAM sunt bune pentru procesoarele până la 1

GHz, după această frecvență ele frânând sistemul. SDRAM au o lățime de bandă de 800 MB (la 100 MHz) sau 1.06 GB (la 133 MHz). DDRAM 200 și DDRAM 266 rulează tot la 100 MHz sau 133 dar prin tehnologia "Double Data Rate" (DDR) trimit date atât la începutul semnalului de ceas cât și la sfârșitul acestuia, rezultând o teoretică dublare a performanțelor (în practică lucrurile nu stau chiar așa). Memoria RDRAM folosește o tehnologie proprietară Rambus și se bazează pe un sistem matricial. Performanțele RDRAM sunt superioare celor obținute de DDRAM dar nu justifică prețul foarte mare.

#### CALCULATOR DE 250 USD

Ce microprocesor, placă de bază, placă grafică și cantitate de memorie propuneți în limita a 250 USD? Eu tind să înclin către memoria DDR. Rentează să iau acum placă de bază cu support SDRAM? Investiția aceasta o gândesc pentru o perioadă de cel puțin 3 ani. Aplicațiile vizate vor consta în jocuri, programe tip office ceva mai complexe și mai ales Internet.

**Carmen Popescu**



Pentru cei 250 USD poți să achiziționezi o placă video GeForce2 MX 400, 256 MB DDRAM, procesor Athlon XP 1500+ și o placă de bază cu chipset KT266A.

#### RED FACTION ȘI PLĂCILE VIDEO

Care componentă a sistemului este de vină pentru scadere sau ieșirea din joc fără mesaj de eroare? Nu sunt gamer fanatic, dar este destul de enervant când în timpul jocului se închide programul. Sistemul este XP1800+, 256 DDR RAM, GeForce2 MX400. Red Faction are nevoie de

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

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

placă grafică mai tare?  
Csaba Kis-Mihály



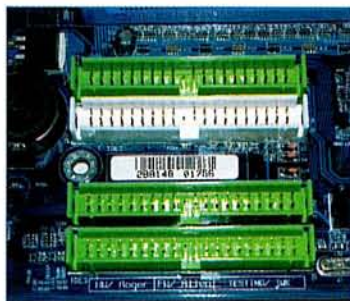
Jocul Red Faction rulează bine pe GeForce2 MX 400. Problemele tale pot avea sursa într-o setare greșită a memoriei sau din cauza unor erori din sistemul de operare.

#### RAID ȘI WINDOWS XP

Am un PC configurat pentru captură și editare video: MB Gigabyte GA-6RX (chipset KT266), Celeron 1 Ghz, 256 MB DDR, controller RAID Promise 20265 (0, 1, ATA 100) și 2 HDD Seagate Barracuda ATA 4 instalate pe controlerul RAID în configurație STRIPE (RAID 0), pentru performanță. NU pot instala Windows 2000, Windows XP (Home sau Pro) pe sistem, indiferent de metoda (clean install, dual boot cu Windows 98), deși am luat ultimii driveri RAID, ultimul BIOS, am apăsat F6 pe timpul instalării pentru a introduce driverul controllerului. După prima bootare în setup, nu îmi vede HDD din RAID și îmi dă mesajul de eroare că nu a detectat nici un HDD pe sistem, după care HALT. Am văzut în ultimul număr al revistei unul dintre PC-uri care avea instalat XP pe o matrice RAID. Poate puteți să-mi spuneți și mie cum o scot la capăt, să pot scăpa de limitarea fișierelor în FAT 32 și să pot să-mi trag liniștit casetele pe CD-uri.

Octavian Gheorghie

După ce ai realizat matricea RAID trebuie să pornești de pe o disketă utilitară fdisk. Cu acest utilitar va trebui să crezi o partiție (sau mai multe în funcție de necesitățile tale). După ce restartezi sistemul vei putea să instalezi fără probleme sistemul de operare dorit (nu uita să introduci disketa cu drivere Promise) după care apeși tasta "F6".



Despre tehnologia RAID poți citi mai multe în numărul 32 / pagina 28. Mult succes.

#### PROBLEME CE NU TE LASĂ ÎN PACE

Am o problemă care mă neliniștește. Am următoarea configurație: Celeron 900, placă de bază Canyon 6SP25A-T, chipset Intel 815 EP, 192 MB SDRAM, HDD Maxtor 30Gb 7200rpm, GeForce 2 MX200 32Mb. Problema este că în 3DMark2001 SE (640X480X16) am obținut 2750 de puncte, iar prietenul meu care are o configurație asemănătoare (Celeron 1GHz, 128 MB SDRAM PC133, placă de bază Intel, chipset 815EP, HDD IBM 40GB 7200 rpm, GeForce2 MX200 32MB) a obținut 3565 de puncte. Care este explicația? 2. Aș vrea să fac un upgrade la placa video, ce îmi recomandați? Mera Edmond

Diferențele de performanță înregistrate între două sisteme echivalente pot avea drept cauze: setări în BIOS (timpul memorie, valori AGP, etc), versiuni de driveri, optimizarea sistemului de operare. O comparație între sisteme se poate face după o atentă optimizare a setărilor din BIOS, instalarea "pe curat" a sistemului de operare, (cu aceleași versiuni de driveri). 2. În 99% din cazuri marea problemă nu este în a alege o placă video ci în bugetul disponibil pentru acest pas. Poți să consulți cu încredere clasamentul plăcilor video și să alegi în funcție de banii de care dispui. Dacă nu îți permiți nici o placă din topul nostru atunci înseamnă că nu ai nevoie de un upgrade.

# VREI SĂ ÎNCEPI O CARIERĂ ÎN DOMENIUL HARDWARE?



XtremPC angajează redactor hardware.

Cerinte: cunoștințe solide în domeniul hardware, abilități foarte bune de sinteză și exprimare  
CV la [redactia@xtrempc.ro](mailto:redactia@xtrempc.ro) sau Fax: 021-231.28.66

## CONNECTUS un Laborator într-o Cutie

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

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

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

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

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

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


Planta -senzor biologic și partener în explorarea comunicării extrasenzoriale

**ASTECH Solutions**  
str. N. Constantinescu 12  
CP 33-127 București  
tel-fax 021-231.4436  
[office@astech.ro](mailto:office@astech.ro)

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

# TOPSOCKETA

PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Noiă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
<b>NOU</b> 1	Abit	AT7 MAX2	1.560	193.6	KT400	 Cu seria MAX Abit a dat lovitura iar AT7 MAX2 beneficiază de cele două atribute dorite de toată lumea: performanță și dotări de excepție				
2	ASUS	A7V8X	1.537	168	KT400	FSB 333, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0	0.726	0.772	0.062	Tape Computer
3	Chaintech	Apogee CT-7VJD	1.535	N/A	KT400	FSB 333, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMedia8738, 2 USB, 4 USB 2.0	0.714	0.762	0.06	Romsoft
4	Chaintech	Apogee CT-7VJL	1.532	N/E	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738, 2 USB, 4 USB 2.0	0.720	0.767	0.048	ASBIS/Comrace
5	Gigabyte	GA-7VAXP	1.520	112.4	KT400	FSB 333, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.720	0.764	0.048	ASBIS/Comrace
6	DFI	AD77 Infinity	1.514	106	KT400	FSB 333, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.704	0.760	0.056	UltraPro
<b>NOU</b> 7	Abit	KD7 RAID	1.512	131.4	KT400	FSB 333, 1AGP/ 6PCI, PC2700, 4 USB2.0, RAID, Lan	0.704	0.754	0.056	Tape Computer
8	Abit	AT7	1.503	154	KT333	FSB 266, 1AGP/3PCI, PC2700, ATA133, ALC650, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.715	0.765	0.032	Tape Computer
9	Shuttle	AK35GT2R	1.500	89	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB, RAID	0.690	0.745	0.058	Tape Computer
10	Gigabyte	GA-VRXP	1.496	98.2	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CT5880, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.705	0.759	0.036	ETA2U
11	EPoX	8K3A	1.493	104	KT333	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	0.743	0.697	0.056	UltraPro
12	ASUS	A7V333	1.490	107	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB 2.0, RAID	0.724	0.761	0.008	Best Computers / Elsaco
13	Soltek	SL-75FRV	1.489	N/E	KT400	FSB 333, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, 2 USB 2.0	0.705	0.745	0.04	Senorg / Depozitul de Calculatoare
14	Soltek	SL-75DRV5	1.488	95	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 4 USB	0.707	0.758	0.024	Soltek
15	DFI	AD76 RAID	1.480	102	KT333CE	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, 2 USB, 4 USB 2.0	0.758	0.713	0.016	Best/ProCA/Romsoft/Viami
16	Jetway	V333U	1.476	75	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB 2.0	0.747	0.705	0.028	Tape Computer
17	Abit	NV7-133R	1.474	119	nForce415	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX	0.706	0.758	0.012	UltraPro
18	Albatron	KX400+ PRO	1.468	79.9	KT333	FSB 333, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, REALTEK ALC650, 6 USB 2.0, BIOS Mirror	0.693	0.751	0.024	Ager / Depozitul de Calculatoare
19	ASUS	A7N266	1.830	N/E	nForce420	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX	1.131	1.237	0.8	Spot
20	Jetway	V333DA	1.778	75	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	1.131	1.237	0.8	Ager / Depozitul de Calculatoare
							1.115	1.238	0.4	UltraPro

www.astraltv.ro

www.astral.ro



# RADIO



VREAU MAI MULT. VREAU ASTRAL TELECOM




# TOPSOCKET478

## PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Preț (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor	
						 Combiata reușită northbridge-ului SIS 648 și southbridge-ului SIS 963 a condus Shuttle AS45GTR pe locul întâi. Performanțele în jocuri sunt mari și este de remarcat introducerea în premieră a tehnologiei serial ATA.					
1	Shuttle	AS45GTR	1.645	99	SIS648	FSB 533, 1AGP 8X/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 4 USB 2.0	0.793	0.785	0.064	FIT Distribution / ProCA	
2	EPoX	4SDA5+	1.622	122	SIS648	FSB 533, 8AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97v2.2, 4 USB 2.0	0.786	0.788	0.048	Depozitul de Calculatoare	
NOU	3	ASUS	P458X	1.613	166.7	SIS648	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 6 USB2.0, RAID, Serial ATA	0.775	0.781	0.056	Depozitul de Calculatoare
NOU	4	Abit	SR7-8X	1.602	96	SIS648	FSB 533, 1AGP/ 5PCI, PC2700, 2 USB 2.0, Lan	0.794	0.784	0.024	TAPE Computer
NOU	5	Gigabyte	GA-8SG667	1.585	94	SIS648	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 4 USB2.0	0.779	0.786	0.020	Tornado
NOU	6	Asus	P4PE Ultra	1.584	186	i845PE	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, 6 USB2.0, RAID, Serial ATA	0.774	0.746	0.064	Ultra PRO
	7	Abit	SD7-533	1.576	102	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, CMI8738ch, 2 USB, S/PDIF	0.786	0.788	0.048	Tape Computer
	8	Gigabyte	GA-8SIML	1.569	76.1	SIS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNR, PC2700, ATA100, ALC201A, RAID, 2USB, video 53	0.784	0.769	0.016	UltraPro
	9	ASUS	P45533	1.565	107.1	SIS645DX	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738, 4USB	0.767	0.778	0.02	UltraPro / Depozitul de Calculatoare
NOU	10	Abit	IT7 MAX2	1.563	193.6	i845E	FSB 533, 1AGP/4PCI, PC2700, 8 USB2.0, RAID, FireWire	0.739	0.757	0.066	Tape Computer
NOU	11	Gigabyte	8PE667 Ultra	1.557	156	i845PE	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, 6 USB2.0, Lan, RAID	0.758	0.750	0.048	UltraPro / Tornado
	12	ASUS	P4B533-E	1.557	170	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, CMI8738, 6 USB, lan-on-board, S/PDIF	0.751	0.746	0.06	Romsoft
NOU	13	Soltek	SL-85ERV	1.555	-	P4X400	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 2 USB2.0	0.764	0.771	0.020	ProCA
	14	Soltek	SL-85DRS2	1.549	maxim 107.2	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.777	0.764	0.08	ProCA / Depozitul de Calculatoare
NOU	15	Asus	P4GE-V	1.539	171	i845GE	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ADI AD1980, 6 USB2.0, Lan, Video	0.770	0.749	0.020	UltraPro
	16	Gigabyte	GA-8IGX	1.535	112.4	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 6 USB 2.0	0.769	0.746	0.020	UltraPro
	17	Chaintech	9BJF	1.534	N/E	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738 6ch, video	0.771	0.743	0.02	ASBIS / Comrace
NOU	18	Abit	BE7	1.534	149	i845PE	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, 6 USB2.0, Lan, RAID	0.763	0.746	0.024	TAPE Computer
	19	EPoX	4G4A+	1.533	139	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, RAID, video	0.749	0.760	0.024	Romsoft
NOU	20	Gigabyte	8GE667	1.533	114	i845GE	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, Realtek ALC650, 4 USB2.0, Lan, Video	0.765	0.748	0.020	ElkoTech Romania/Tornado/Ultra PRO
	21	Albatron	Silver PX845E	1.528	96.5	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, Realtek ALC650	0.757	0.743	0.028	Spot
	22	Intel	D85GBV	1.527	N/E	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, video, TV-Out, DVI	0.757	0.742	0.028	Intel Corporation
	23	DFI	NB76-EC	1.527	112	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, video, S/PDIF	0.768	0.745	0.012	Tape Computer
	24	Acorp	4D845AP	1.526	106.8	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CMI8738	0.767	0.731	0.028	Romsoft
	25	Albatron	PX845G PRO II	1.526	130	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, RAID PDC20276	0.762	0.740	0.024	Spot
	26	Gigabyte	GA-8IEXP	1.525	135.2	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, CT5880, RAID, S/PDIF, FireWire	0.736	0.729	0.06	UltraPro
	27	Abit	IT7	1.523	166	i845E	FSB 533, 1AGP/4PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, RAID HPT374	0.756	0.739	0.028	Tape Computer
	28	DFI	PE21-EC/A	1.520	81	VIAP4X400	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650	0.748	0.764	0.008	Tape Computer
	29	EPoX	EP-4BEAR	1.519	128	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, RAID	0.752	0.738	0.028	Depozitul de Calculatoare
	30	Abit	BG7	1.519	133	i845G	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.745	0.763	0.008	Tape Computer
	31	MSI	645 Ultra	1.517	N/E	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, ALC650, 4 USB 2.0	0.765	0.733	0.02	-
	32	Chaintech	CT-7EJL	1.517	N/E	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB 2.0	0.755	0.742	0.02	Comrace
	33	Abit	BD7II-RAID	1.513	144	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 4 USB 2.0, RAID	0.745	0.763	0.008	Tape Computer
NOU	34	Albatron	PX845PEVPRO	1.509	89.9	i845PE	FSB 533, 1AGP/ 5PCI, PC2700, 2 USB2.0, Lan	0.759	0.738	0.012	Spot
	35	Albatron	PX845E PRO II	1.504	120	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.746	0.738	0.02	Spot
	36	VIA	P4XB-RA	1.499	85.5	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738, 2 USB, RAID	0.745	0.734	0.02	Depozitul de Calculatoare
	37	DFI	NS35-SC	1.496	86	SIS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB, video SIS315	0.708	0.776	0.012	Tape Computer
	38	Shuttle	AB45	1.495	84	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB 2.0	0.746	0.731	0.018	FIT Distribution
	39	Chaintech	CT-8BJD	1.493	N/E	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738, 2 USB	0.730	0.755	0.008	ASBIS / Comrace
	40	Soltek	SL-85DRV3	1.488	N/E	P4X266A	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB, RAID	0.750	0.726	0.012	ProCA / Romsoft
	41	Shuttle	AV45GT	1.486	67.5	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, CMI8738, 2 USB, 2 USB 2.0	0.750	0.728	0.008	ProCA
	42	DFI	NB73-ES	1.485	108	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, Realtek ALC 650, 4 USB 2.0	0.743	0.730	0.012	Tape Computer
	43	Gigabyte	GA-8SRX	1.482	70.4	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, ATA100, CT5880, 2 USB	0.748	0.725	0.008	UltraPro
	44	EagleTec	M935LR	1.482	N/E	SIS650	FSB 400, 1AGP/2PCI/1AMR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB, video SIS315, modem	0.727	0.734	0.02	Depozitul de Calculatoare
	45	Matsonic	MS9317E	1.478	83	SIS650	FSB 400, 1AGP/4PCI/1ACR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB, video SIS315, modem	0.723	0.734	0.02	ProCA
	46	FastFame	8IJK	1.478	95.6	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738, 2 USB 2.0	0.746	0.724	0.008	RHS
	47	VIA	4PX266A1	1.473	N/E	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, 2 USB	0.738	0.727	0.008	Depozitul de Calculatoare
	48	Soltek	SL-85MIV-L	1.461	maxim 106	P4M266	FSB 400, 1AGP/3PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.718	0.735	0.008	ProCA / Depozitul de Calculatoare
	49	Soltek	SL-85DRB	1.461	maxim 103	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.738	0.711	0.012	ProCA / Depozitul de Calculatoare
	50	Intel	D845BG	1.459	N/E	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97, lan	0.717	0.722	0.02	ElkoTech
	51	PCPartner	P4x266AS-241	1.454	82	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97	0.723	0.723	0.008	Senorg
	52	Abit	BD7-RAID	1.450	132	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, 2 USB, AC97, RAID	0.705	0.725	0.02	Tape Computer
	53	EPoX	4SDA	1.446	99.5	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, 2 USB, AC97	0.722	0.717	0.008	Best Computers
	54	Matsonic	MS9107C	1.400	75	P4X266A	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97	0.671	0.721	0.008	Alliance Computers

# TOPPLĂCIVIDEO

## PLĂCI VIDEO

Loc	Producător	Model	Notă	Pret (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)
1	Gigabyte	MAYA II R9700 PRO	2.553	N/E	Radeon9700 Pro	 Radeon9700 Pro este regele accelerării 3D. Nu mai există nici un dubiu, NVIDIA nu mai este pe primul loc, ATI a luat, cel puțin temporar, coroana. 128MB DDR, 2.2ns, chip/mem: 325/648MHz, TV-Out, DVI	2.533	0.020	UltraPro/Caro (D)
2	Hercules	3D Prophet 9700 Pro	2.546	359	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2.2ns, chip/mem: 310/648MHz, TV-Out, DVI	2.531	0.015	UbiSoft/Best Comp (D)
3	Abit	Siluro Radeon 9700 Pro	2.537	389	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2ns, chip/mem: 325/620MHz, TV-Out, DVI	2.527	0.010	Tape Computer (D)
4	Leadtek	WinFast A250Ultra TD VIVO	2.236	329	Titanium4600	128MB DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI, VIVO	2.211	0.025	Skin Media (D)
5	Gainward	Ultra/750XP	2.234	305	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/648MHz, TV-Out, 2 DVI	2.214	0.020	Romsoft (D)
6	Abit	Siluro GF4 Ti4200 OTES	2.069	167	Titanium4200	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/553MHz, TV-Out, DVI	2.049	0.020	Tape Computer (D)
7	Gigabyte	MAYA R9000 Pro	1.370	129	Radeon9000 Pro	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550, TV-Out	1.355	0.015	UltraPro (D)
8	Powercolor	EvilCommando 9000 Pro	1.299	131	Radeon9000 Pro	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550, TV-Out	1.289	0.010	Best Computers (O)
9	Leadtek	WinFast A170ProTH VIVO	1.287	117	GeForce4 MX460	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 300/460, TV-Out, VIVO	1.262	0.025	Skin Media (D)

Plăcile video din acest tabel sunt testate cu noul sistem de test, ce va fi utilizat începând din această lună: Placă de bază Shuttle AS45GTR, memorie 256 MB DDR333

## PLĂCI VIDEO

Loc	Producător	Model	Notă	Pret (\$)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)
1	Leadtek	WinFast A250Ultra	2.066	329	Titanium4600	 Chipset-ul GeForce4 Titanium4600 a adus încă o dată NVIDIA pe primul loc în topul performanțelor. Adăugați 2 ventilatoare și un radiator cât o zi de post și aveți rețeta. 128MB DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.02	Best / UltraPro (D)
2	ASUS	V8460Ultra	2.056	320	Titanium4600	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.01	Depozitul de Calculatoare (D)
3	Chaintech	GT61	2.040	N/E	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.020	0.02	ASBIS / Comrace (D)
4	Gainward	PowerPackTi4600 (simplu)	2.036	max. 387	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.006	0.03	Romsoft / UltraPro / Caro (D)
5	Abit	Siluro GF4 Ti4600	2.027	349	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/648MHz, TV-Out, DVI	2.012	0.015	Tape Computer (D)
6	Albatron	GeForce4 Ti4600 Medusa	1.994	260	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	1.974	0.020	Spot (D)
7	Butterfly	EX-Ti4600	1.891	338	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	1.876	0.015	ProCA (D)
8	Gainward	PowerPackTi4400	1.890	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.865	0.025	Romsoft / UltraPro / Caro (D)
9	MSI	G4Ti4400-VTD	1.865	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/554MHz, TV-Out, DVI	1.845	0.02	Best Computers (O)
10	ASUS	V8840	1.864	254.3	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/553.5MHz, TV-Out, DVI	1.844	0.02	Depozitul de Calculatoare (D)
11	Abit	Siluro GF4 Ti4400	1.832	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/553.5MHz, TV-Out, DVI	1.817	0.015	Tape Computer (D)
12	Albatron	GeForce4 Ti4200 Medusa	1.806	180	Titanium4200	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 250/550MHz, TV-Out, DVI	1.786	0.020	Spot (D)
13	Leadtek	A250LE TD	1.751	176	Titanium4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.731	0.02	Skin Media (D)
14	ASUS	V8420 64MB	1.751	167.5	Titanium4200	64MB SDR, 4ns, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.736	0.015	Depozitul de Calculatoare (D)
15	Abit	Siluro GF4 Ti4200	1.715	161	Titanium4200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.700	0.015	Tape Computer (D)
16	Leadtek	WinFast A250LE TD MyVIVO	1.703	222.5	Titanium4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445.5MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.678	0.025	Skin Media (D)
17	Gainward	Ultra/650XP GS	1.675	N/E	Titanium4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445.5MHz, TV-Out, DVI	1.660	0.015	Depozitul de Calculatoare UltraPro (D)
18	ASUS	V8420/128MB	1.674	206	Titanium4200	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/445MHz, TV-Out, DVI	1.654	0.02	Romsoft (D)
19	Gigabyte	Radeon 8500 Deluxe Maya	1.618	235	Radeon 8500	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 274/548MHz, TV-Out, DVI	1.554	0.015	UltraPro (D)
20	Gigabyte	Radeon 8500 Deluxe Maya	1.573	214	Radeon 8500	64MB SDR, 3.3ns, chip/mem: 275/550 MHz, TV-Out, DVI	1.558	0.015	UltraPro (D)
21	Hercules	3D Prophet 8500	1.569	212	Radeon 8500	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.616	0.02	UbiSoft (D)
22	Gainward	GeForce3 Titanium500	1.515	159	Titanium 500	128MB DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TV-Out, DVI	1.500	0.015	Caro Group (D)
23	Leadtek	WinFast Titanium 500	1.730	199	Titanium 500	64MB DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TVOut, DVI, 2joc.	1.710	0.02	Best / UltraPro (O)(D)
24	Sapphire	Radeon 8500LE	1.437	137	Radeon 8500LE	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.727	0.01	Best Computers (O)
25	Hercules	3D Prophet 8500LE	1.399	159	Radeon 8500LE	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.384	0.015	UbiSoft (D)
26	PowerColor	Evil Master II	1.381	149	Radeon 8500LE	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 250/500MHz, TV-Out, DVI	1.366	0.015	ProCA (D)
27	Abit	Siluro GF3 Vio	1.574	231	GeForce3	64MB DDR, chip/mem: 200/460MHz, TV-Out, DVI	1.559	0.015	Tape Computer (D)
28	Hercules	3DProphet8500 All-in-One	1.315	259	Radeon8500 LE	64MB DDR, 4ns, TV/FM Tuner, TV-Out, Video In, DVI	1.285	0.03	UbiSoft (D)
29	Leadtek	WinFast Titanium 200	1.510	N/E	Titanium200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI, 2 jocuri	1.495	0.015	Skin Media (D)
30	Abit	Siluro Ti200	1.305	116	Titanium200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI, Triple Head	1.248	0.015	Tape Computer (D)
31	Creative	GeForce3 Titanium200	1.509	-	Titanium200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI	1.494	0.015	-
32	Gigabyte	Thundra GF3200	1.500	N/E	Titanium200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz, TV-Out, DVI	1.485	0.015	Tornado (D)
33	Inno3D	Tornado GF3 Titanium200	1.478	N/E	Titanium200	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 175/400MHz	1.478	0	Best Computers (O)
34	Gainward	PowerPack MX460	1.250	N/E	GeForce4 MX460	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 300/550MHz, TV-Out, DVI	1.225	0.025	Depozitul de Calculatoare UltraPro / Caro (D)
35	Leadtek	WinFast A170DDR TH	1.434	106	GeForce4 MX440	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/400MHz, TV-Out, WinFox 2.0	1.424	0.01	Skin Media (D)

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

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



# hobby

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

## GRAFICA

### CURIOUS LABS POSER 5

Cum să faci oameni...



60



### ADOBE PHOTOSHOP ELEMENTS

Fratele geniului 2D

62

### GALERIIXTRME

Cavalerii graficii și desenului ne cuceresc fără oprire



64

## INTERNET

### WINAMPSKIN



Cum să îți faci propriul skin pentru Winamp

66

### XARA WEBSTYLE



Web design la îndemâna oricui

71

## MICROSOFT VS UNIUNEA EUROPEANA

Judecătoarea Coleen Kollar-Kotelly este cea care a pus punct confruntării legale dintre Microsoft și Departamentul de Justiție american. Datorită compromisului la care s-a ajuns, Microsoft este în siguranță față de cele nouă state care s-au alăturat Departamentului de Justiție în procesul din 1998, iar judecătoarea a propus acest compromis ca soluție pentru litigiul dintre Microsoft și alte nouă state plus districtul Columbia. Se pare că soluția ei va fi acceptată și războiul dintre Statele Unite și S.U.A va lua sfârșit.

Uniunea Europeană abia așteaptă să își înfigă colții în călcâiul gigantului software: Comisia pentru Concurență a Uniunii Europene a lansat o investigație proprie pentru a investiga acuzația că Microsoft și-a folosit influența de pe piața sistemelor de operare desktop pentru a câștiga un avantaj incorect pe piața softului de server. Din moment ce acuzațiile sunt factual și legal altele decât în Statele Unite, războiul se va muta pe continentul nostru.

Cum ne afectează pe noi utilizatorii de rând, veți întreba, căci statistic vorbind, Microsoft a câștigat cam tot atâția bani câți a pierdut pe parcursul procesului, deci nu are de ce să își facă probleme. Ei bine, răspunsul este că viitorul Windows va apărea mai târziu și va costa mai mult. Va fi lansat un nou Service Pack care să modifice WindowsXP în conformitate cu hotărârea pe care o va lua Curtea de Justiție a Uniunii Europene și generând noi probleme, din moment ce Bill Gates a susținut sus și tare că eliminarea elementelor middleware va crea probleme pentru sistemul de operare.



hai să ne cunoaștem mai bine :-)

LOGIN

WWW



Te simți bine oricând

enter

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



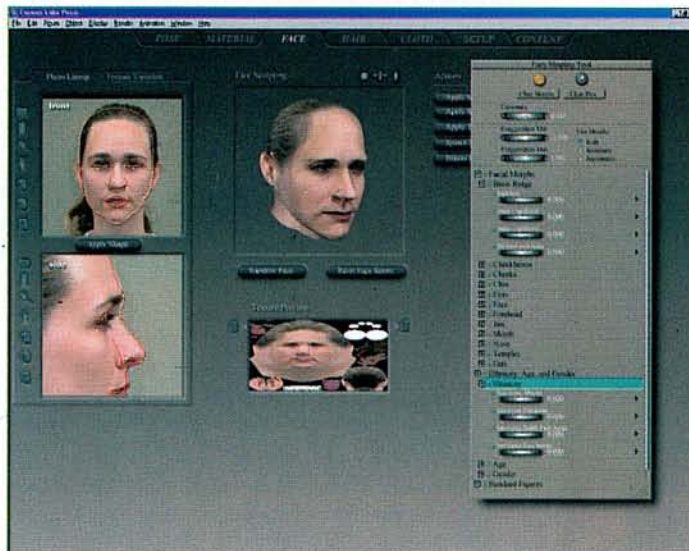
# Curious labs POSER 5

## Cum să faci oameni după chipul și asemănarea ta

### POSER 5-A NĂSCUT ÎN URMA DORINȚEI

unui american pe nume Larry Weinberg de a deveni grafician/ilustrator. Talentul la desen nu îi lipsea, însă nu putea să vizualizeze pozițiile complexe ale corpului uman doar cu ochiul minții, astfel dacă pornea de la o pagină albă nu reușea să ajungă foarte departe. Ca majoritatea dintre noi, de altfel. Și-a cumpărat un manechin de lemn de la un magazin pentru artiști, genul schematic, din bucățele de lemn, pe care putea să îl poziționeze după dorință. Rezultatele au fost în continuare nesatisfăcătoare, astfel că Larry a decis să își construiască propriul manechin: un manechin digital. În momentul respectiv lucra ca programator și animator la Hollywood, pentru firma Rythms and Hues Studios. Cunoștințele solide de programare 3D i-au permis să lanseze oficial prima versiune de Poser în 1995. Succesul programului a fost uimitor pentru creator. Iată că existau și alți artiști amatori ca și el, care aveau nevoie disperată de un astfel de instrument care să îi ajute să își transpună visele în realitate. Firește că primul Poser era foarte primitiv, și pus în fața unui șuvoi de cereri din partea utilizatorilor, Larry a lansat Poser 2 în 1996.

Comunitatea Poser creștea în fiecare zi, sute de utilizatori din medii foarte variate achiziționând softul și intrând astfel în baza de date a producătorilor:



oameni de știință, arhitecți care aveau nevoie de figuranți pentru construcțiile lor, designeri CAD, trupe de teatru sau trupe de dans care aveau nevoie de o simulare a viitoarelor lor reprezentații. Poser devenea o poveste de succes, fiind deja preluat sub aripa cuprinzătoare a MetaCreations. Poser 3 a fost lansat în 1998 și Poser 4 a urmat în 1999. Programul a folosit pentru a concepe statui gigant, pentru animații care au câștigat numeroase premii, pentru reviste de benzi desenate. În vizita mea

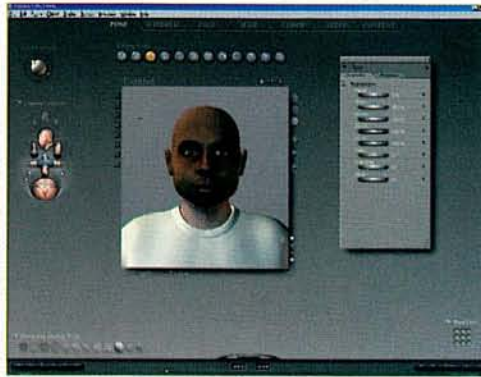
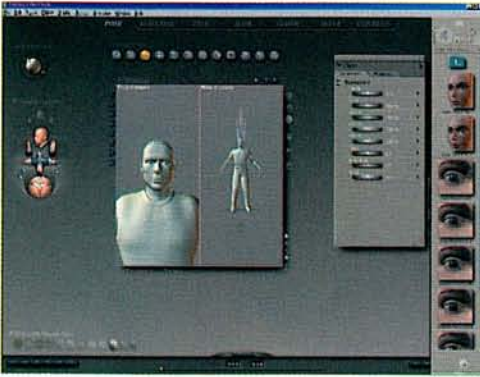
în Elveția nu am putut să nu observ că filmele de prezentare ale companiei SwissAir erau făcute în Poser. Producătorii adaugă la toată această gamă de utilizări ilustrații medicale și reconstrucția scenelor în care a avut loc o crimă de către unele secții de poliție. În 2000 Poser a fost preluat de Curious Labs, care nu au făcut foarte mult inițial, în afară de lansarea unui Power Pack, care permitea ca scenele create în Poser să fie transferate în Lightwave, Cinema 3D sau 3D Studio Max. Suportul

pentru Flash și Viewpoint Technology completează variantele de export pentru partea de web.

Poser 5 nu mai este codat doar de Larry Weinberg în timpul liber și nopți nedormite. Alături de asociatul său Steve Cooper și de un grup de oameni talentați împrăștiați peste tot pe glob, el a reușit să creeze cea mai avansată soluție pentru ilustrații și animații cu personaje umane. Cu toate că nu este nici pe departe perfect, Poser 5 este alături de Bryce 5 unul dintre programele cu cea mai largă bază de utilizatori amatori, dintre care mulți nu îl privesc ca pe altceva decât un hobby.

### SĂ ÎNCEPEM CU ÎNCEPUTUL

În cutia de la Poser 5 se găsește alături de un manual de dimensiuni apreciabile, dar înclieat prost, o carcasă de carton cu două CD-uri. Pe unul se află programul, pe cel de-al doilea o bibliotecă extensivă cu imagini, poziții predefinite, animații și multe alte bunătăți. Prima problemă apare chiar imediat după instalare: Poser 5, chiar dacă aveți un număr serial perfect valabil pentru el, nu merge mai mult de 7 zile, după care trebuie să îl "activați" printr-o procedură anevoioasă, asemănătoare cu cea de la Windows XP. Dacă reinstalați Windows-ul, formatați sau schimbați hard-disk-ul, programul trebuie evident reactivat. Rostul acestui mecanism de protecție complicat și



iritant ne depășește, deoarece Poser 5 a fost piratat în ciuda lui. Poate că există pentru a le scoate peri albi utilizatorilor legali, ca noi.

În al doilea rând, cineva trebuia să le țină producătorilor un curs despre arhitectura aplicațiilor: interfața grafică constă în fișiere PSD imense, iar programul este groaznic de neoptimizat și manevrat de scripturi Python, care se compilează on-the-run. Consecința imediată este că pornește greu și se închide greu, iar efectele scurgerilor de memorie se văd în modul în care programul se mișcă greoi cu un singur personaj în scenă pe 256 Mb RAM. Adăugați încă două trei personaje și softul va întepeni definitiv. O configurație estimată de mine ca suficient de puternică pentru a rula Poser 5 eficient ar fi procesor la 1Ghz+, 512 Mb de memorie și un HDD de minim 7200 de rotații pe secundă. Sau chiar mai mult.

Producătorii au confirmat tacit faptul că programul a fost lansat plin de bug-uri, făcând disponibil aproape simultan un Service Pack 1 ce a fost urmat la nici două săptămâni după aceea de Service Pack 2 beta. Vă mai aduceți aminte ce spuneam în editorialul de luna trecută despre service pack-uri? Dacă nu, să vă aduc aminte: nu ne plac.

#### DINCOLO DE PARTEA NEGATIVĂ

Dacă reușiți să treceți cu vederea problemele de finisare, care vor fi rezolvate pe undeva pe la al treilea Service Pack, veți descoperi că Poser 5 este un program excelent ce aduce numeroase îmbunătățiri și deschide noi perspective pentru graficienii amatori.

Dincolo de personajele îmbunătățite, care arată mai reale ca niciodată, descoperim primul element interesant de personalizare: Face Room. După cum ar trebui să știți Poser, ca mai toate produsele (foste) MetaCreations (de exemplu Carrara) folosește o abordare modulară a fluxului de lucru, împărțind activitatea în "camere" dedicate unor activități specifice. În noul "Face Room" puteți recrea figura unui prieten sau a unei personalități din lumea artistică folosind o poză din față și una din profil. Programul vă va cere să corelați câteva puncte cheie (colțul ochiului drept, colțul stâng al gurii) cu locația lor în fotografiile voastre apoi va genera o textură aproximativă pentru capul personajului de pe ecran. Folosind punctele de control va trebui să rafinați iluzia de realitate, în așa fel încât textura să nu fie întinsă sau crăpată pe alocuri. Surprinzător, deși modalitatea de manevrare a curbelor spline ce definesc liniile de control nu este foarte intuitivă, crearea unui cap asemănător cu cel din imagini este mai puțin complicată decât în 3DMe Now, de exemplu, care are o interfață ceva mai intuitivă. Dacă nu aveți poze din față și profil pe care să le folosiți puteți încerca generatorul de fețe aleatoare, cu care puteți obține după numeroase încercări ceva util, chiar dacă varietatea chipurilor create aleator nu este foarte mare. Puteți deforma capul și varia textura cu atribute gen sex, rasă sau vârstă. Destul de aproape de Face Generator după părerea mea, în condițiile în care Face Generator, care face doar capete, costă cât Poser, care face mult mai multe.

Ō altă cameră nouă este Material Room, care împrumută modalitatea de conectare arborescentă din DarkTree și vă oferă posibilitatea de a crea fascinante



shadere procedurale, pe care să le folosiți pe personaje și pe obiecte. Mult mai interesantă este însă noua cameră dedicată coafurii și denumită Hair Room. Din nou nimic original, modul în care se creează și stilizează părul fiind preluat în mare din pluginul celor de la Shave and a Haircut, numit ShagHair. Dar meritul lor este că îl implementează în Poser și o fac bine. Părul dinamic din Hair Room arată mult, mult mai bine decât variantele poligonale din versiunile anterioare de Poser. V-ați dorit să creați punkiști, femei cu blană și pisici stufoase? Acum aveți libertatea să o faceți. Singurul impediment este că timpul de randare crește proporțional cu numărul firelor de păr. Exagerez, dar doar pentru a sublinia un adevăr crud: nu încercați să creați un personaj cu păr pe tot corpul, pentru că programul se va închide în sine însuși și nu vă va deschide oricât ați bate. Un alt dezavantaj este că salvarea preset-urilor pentru părul dinamic, nou introdus, este foarte anevoioasă. Ca să nu mai vorbim de animarea lui, care va va scoate literalmente peri albi.

Cloth Room este camera în care puteți transforma aproape orice obiect în cârpă de șters pe jos. Excelent pentru a lua îmbrăcăminte rigidă și a o conforma pe trupul personajelor, sau pentru a anima un steag de mătase alunecând lasciv pe trupul apăsant al unei...patrioate. Sau fuste. Sau saltele. Din nou însă mă văd nevoit să trag un semnal de alarmă în privința puterii de calcul necesare pentru simularea dinamicii soft-body. Cerințele cresc exponențial odată cu numărul de poligoane implicate. Puteți de exemplu să încercați să lichefiati un personaj și să îl pliați pe formele altuia. Teoretic. Pentru că practic programul se va minimiza și pe ecran va apărea o bară de progres ce se va mișca cam cu un milimetru pe oră. Părul realist și simulările softbody ar fi fost inutile fără un sistem de detecție a coliziunilor. Din fericire acesta este prezent. Din nefericire calcularea unei animații cu coliziuni poate lua câteva ore bune. Pentru a încheia cu camerele vom mai pomeni și de Setup Room, care este camera în care puteți importa modele pentru a le transforma în

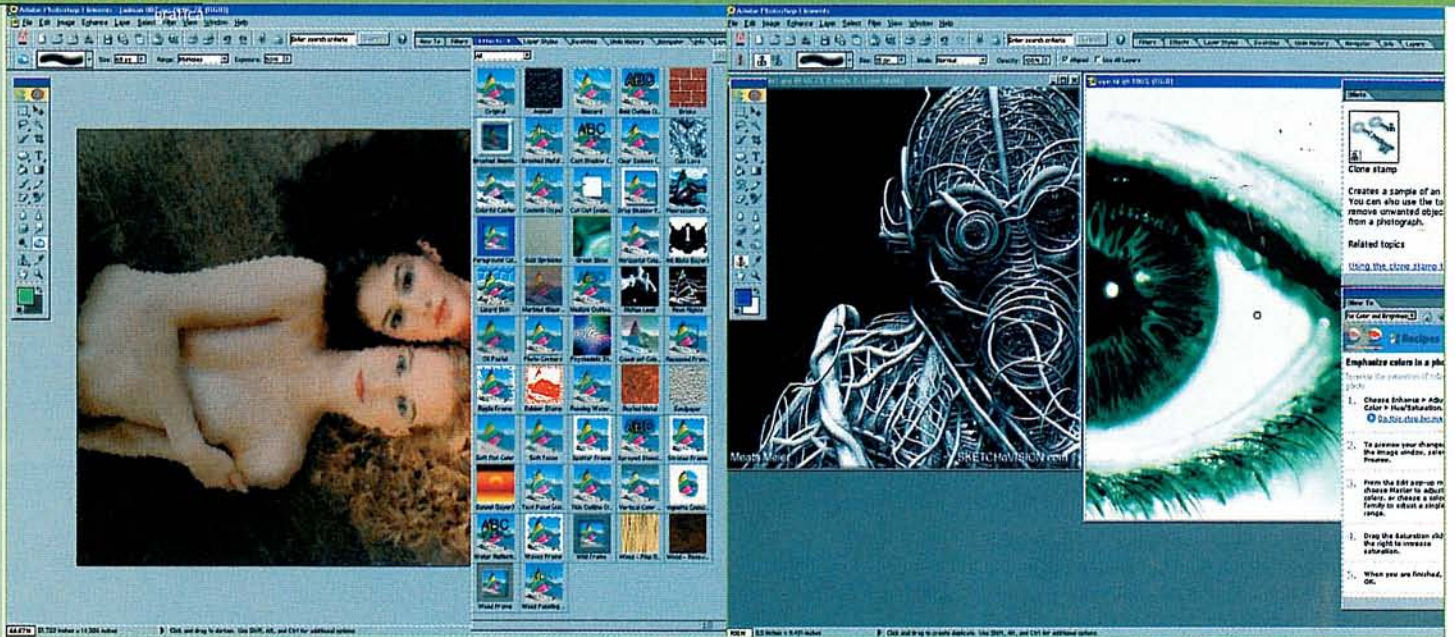
personaje Poser, prin implementarea unui schelet și racordarea acestuia la meșă. Sună cunoscut? Character Studio vă spune ceva? E adevărat că nu este atât de avansat ca produsul celor de la Discreet, însă funcționează, și este inclus în pachet ca opțiune.

Poser 5 se mai poate lăuda și cu un nou motor de randare, ascuns sub numele de cod FireFly. Acesta este "micro-polygon based", un termen științifico-fantastic care nu spune mare lucru, însă modul de funcționare mă duce cu gândul spre HyperVoxelii din Lightwave, și nu cred că sunt foarte departe de adevăr când afirm că este vorba de cam aceeași tehnologie. Calitatea imaginii raytraced este foarte bună, mai ales la calitate maximă, dar timpii de randare sunt destul de mari, și nu există nici cea mai mică urmă de iluminare globală/radiozitate, opțiune care nu lipsește din nici un motor de randare de ultimă generație. Pentru a formula o concluzie, Poser 5 este un soft care are în spate un concept excelent, dar a cărui implementare propriu-zisă suferă din cauza unor neajunsuri ce țin în cele din urmă de programare. Fanii, obișnuiți cu el, vor învăța să treacă peste defecte și vor continua să creeze imagini minunate. Piața internațională pe care se vând și se cumpără personaje, garderobe, obiecte adiționale pentru Poser sau postere create în Poser este în floare. Și pentru a vă da o șansă să intrați în acest cerc vicios al creatorilor de grafică, vom oferi un pachet original Poser 5 în numărul viitor, ca premiu la un concurs despre care veți afla atunci mai multe detalii. Fiți cu ochii pe XtremPC și pe forumul revistei.

#### DETALII

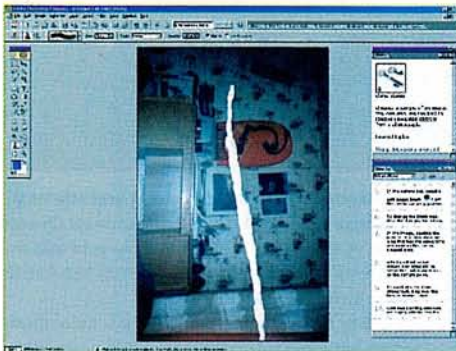
- Nume: Poser 5
- Versiune: 5.0
- Producător: Curious Labs
- Distribuitor: N/E
- Web: [www.curiouslabs.com](http://www.curiouslabs.com)
- Sistem: P3 800MHz, 256MB RAM

**VERDICT: 8/10**  
Cea mai bună soluție pentru oameni 3D



# Adobe Photoshop ELEMENTS

## Fratele mai mic al celui mai renumit program de grafică 2D



**ADOBE PHOTOSHOP ELEMENTS A EVOLUAT NATURAL** dintr-o versiune de Photoshop LE, cândva în perioada Photoshop 5. Photoshop LE era distribuit pe unele dintre CD-urile cu drivere pentru scannere sau camere digitale și reprezenta o variantă destul de limitată a celebrului soft pentru editare de imagini. Cu toate că îi lipseau majoritatea funcțiilor avansate de editare, Photoshop LE s-a dovedit destul de popular în lumea utilizatorilor obișnuiți, care nu aveau nevoie de instrumente complexe și neintuitive pentru ceea ce ei priveau efectiv ca pe un hobby. Prețul redus s-a dovedit și el a fi un avantaj și Adobe a decis să prelungească viața produsului sub forma Adobe Elements.

Ajuns la versiunea 2.0, Adobe Photoshop Elements este cea mai potrivită alegere pentru un hobbyist pasionat de imaginile digitale pentru că oferă extrem de multe din facilitățile Photoshop la doar o șesime din preț. Nu doar atât, dar are și câteva opțiuni pe care le-ar invidia mulți dintre utilizatorii Photoshop.

Una dintre acestea este Background Remover Brush, un instrument care este capabil, ca prin magie, să ștergă decorul din jurul unui obiect principal, fără a șterge mai nimic din ce este în prim plan. Desigur că odată înțeles principiul de funcționare, impresia de vrăjitorie dispare, însă el rămâne inestimabil pentru un novice care nu vrea să stea să creeze un path vectorial în jurul obiectului, pe care apoi să îl transforme în selecție. În plus, metoda Background Remover are avantajul că poate curăța decorul din jurul și din interiorul unor obiecte complexe, cum ar fi o clădire de fân sau o clădire de păr cârlionțat. Am fost impresionat pozitiv de capacitățile acestei pensule și

ne întrebăm cu mirare de ce oare Adobe nu a implementat-o și în Photoshop? Tot exclusiv pentru Elements este instrumentul Paint Selection, care după cum îi spune și numele, pictează efectiv zona de selecție într-o imagine. Deși la fel de utilă pentru un novice, rezultatele finale sunt dezamăgitoare pentru că marginile selecției sunt foarte neregulate, chiar și cu smoothing/feathering.

Apropi de acești termeni specifici, Photoshop Elements se străduie din răsputeri să îi folosească cât mai puțin. În plus, toate erorile sunt foarte explicite și oferă alternative de corecție, fiecare instrument are explicații într-o fereastră dedicată (glosar de termeni Digital Imaging foarte bine pus la punct) și există o mulțime de tutoriale foarte explicite, cu opțiunea "Do this for me" aproape la fiecare pas" sunt grupate în meniul "Recipes". Până și la opțiunea Rotate, banalele "clockwise" și "counterclockwise" au fost înlocuite cu "left" și "right". Ce puteți cere mai simplu decât atât? Un help cu funcție de Quick Search se găsește chiar în bara principală de instrumente a programului.

Toate paletele de instrumente sunt grupate în Docking Well-ul din partea de sus a ecranului și tot aici puteți găsi Filters și Layer Styles, ale căror componente au un icon ce vorbește de la sine despre consecințele aplicării efectului. File Browser-ul, cunoscut din Photoshop 7, dar care a fost "inventat" dacă se poate spune așa pentru primul Adobe Photoshop Elements, are acum suport pentru formatul de metadata EXIF, foarte util pentru a cunoaște informații în detaliu despre contextul în care a fost capturată o imagine.

Corecția de fotografia este o joacă de copil cu noul dialog Quick Fix, care face aproape totul pentru voi, rareori fiind necesară o ajustare manuală a parametrilor. Cu instrumentul Frame From Video puteți extrage cadre din orice secvențe cinematice suportate de Windows Media Player și Quick Time, iar prin intermediul opțiunii "Create Photomerge" puteți "lipi" laolaltă mai multe fotografii pentru a crea o panoramă. Opțiunile pentru export sunt și ele destul de variate, putând fi menționate aici galeria HTML cu tot cu thumbnail-uri de preview pentru care nu trebuie să știți nici un pic de HTML, precum și PhotoPackage, care îngheșuie mai multe fotografii pe aceeași pagină pentru a economisi spațiul. Dacă acestea nu vă ajung, puteți crea cu fotografiile pe care le aveți slideshow-uri PDF sau le puteți trimite direct prietenilor cu opțiunea Attach to E-mail.

Concluzia se impune de la sine. Nu are nici un rost să dați 600\$ pe Adobe Photoshop 7.0 decât dacă sunteți grafician profesionist. Dacă aveți nevoie de un editor de imagini pentru hobby-ul vostru legat de fotografia digitală, Adobe Photoshop Elements 2.0 este excelent la prețul lui de 99\$

### DETALII

- Nume: Photoshop Elements
- Versiune: -
- Producător: Adobe
- Distribuitor: I.R.I.S.
- Web: www.iris.ro
- Sistem: P3 500MHz, 64MB RAM

**VERDICT: 9/10**  
Excelent raport  
preț /  
performanță



# Project DOGWAFFLE

## Pictează natural cu un soft gratuit

DESEORI, UN SINGUR OM POATE FACE mai mult decât o întreagă echipă de programatori iscusiti. Avem exemplu Wings 3D pe partea de grafică tridimensională și acum vă vom prezenta echivalentul lui pe partea 2D: Project Dogwaffle (Proiectul Napolitană pentru Câini, dacă este să traducem cuvânt cu cuvânt). Motivația autorului, Dan Ritchie este că el iubește câinii, iar câinilor le plac napolitanele. Adevărul este că numele nu este altceva decât un nume pentru un program creat din pasiune, sub sloganul "pictură nenaturală". Cu toate că este extrem de naturală. Chiar dacă interfața nu vă va fi tocmai familiară de la bun început, nu va fi greu să aflați care este modul de lucru și cum puteți găsi instrumentele cu care v-ați obișnuit. Simularea instrumentelor de pictură este exemplară: ne-au impresionat în principal creioanele, dar nici cele "în relief" (cum erau vopselele pe bază de ulei) nu sunt de ici de colo. O opțiune de smoothing a liniilor trase, cum este posibil în Xara ar fi fost ideală, pentru că e greu să folosești mouse-ul ca pe o pensulă, însă dacă nu



se poate, nu se poate. Nici măcar Painter 7 nu are așa ceva, iar dacă este un program cu care Project Dogwaffle ar trebui comparat, atunci Corel Painter este acela.

Chiar dacă nu este atât de sofisticat, programul lui Dan Ritchie este imbatabil

în ceea ce privește raportul calitate preț, pentru că este gratuit. Iar în privința bonusurilor, veți fi cu siguranță surprinși de două dintre efectele incluse în Project Dogwaffle: motorul de randare de lensflare-uri, Radiant X, cu numeroase opțiuni, foarte complex

și cu înfățișare profesională, și Optipustics, un modul cu nume ciudat ce vă va permite să pictați cu particule în mișcare sau cu arbori fractalici, după dorință. Excelent pentru iarbă și alte buruieni parametrice. În plus, am descoperit absolut din întâmplare că folosind setarea "Nova" și gradienti metalici pentru culoare se pot crea foarte ușor efecte gen foc, artificii, explozii, abur și fum.



### DETALII

- Versiune: 1.11b
- Producător: Dan Ritchie
- Distribuitor: N/A
- Web: <http://www.geocities.com/squirrelldome/cyberop.htm>

**VERDICT:** 8/10  
Alternativă  
pentru Painter 7

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

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



# FIBRA



VREAU MAI MULT. VREAU ASTRAL TELECOM

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

# Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale



▲ Coțoi Cristian Galați  
[hvymg77mm@yahoo.com](mailto:hvymg77mm@yahoo.com)

Imaginea a fost realizată în 3D Studio MAX 3 pe un P200 MMX, 128Mb RAM. Autorul a folosit un program de reducere a numărului de poligoane pentru a putea randa această scenă. Nu este cine știe ce, nu are detaliu, însă vădește un stil aparte. Este firește posibil să nu fie vorba de un stil minimalist ci de o limitare impusă de performanțele slabe ale sistemului, însă nouă ne-a plăcut.



▲ Moose & dAEMOn  
[skinyadi@yahoo.com](mailto:skinyadi@yahoo.com)

Imaginea a fost creată în 3dsmax 5, pe un sistem Duron 800MHz, 3845DR; GeForce3 Ti 200, Monitor 17". Randarea scenei a durat 1:08:45. Scena conține 58250 poligoane. Pentru efectele de pe lama sabiei a fost folosit VideoPost. Scena este puțin cam golașă și modelele cam brute, dar nu vrem să se spună că nu încurajăm tinerele talente, nu?



▲ Ion Chiriță  
[caricaturistu@yahoo.com](mailto:caricaturistu@yahoo.com)

"Vă trimit acest desen realizat de mine cu speranța de a-l publica în revista dumneavoastră. Îmi plac imaginile 3D din revista XtremPC trimise de "artiștii" din toată țara. Eu nu am acces la programe de grafică 3D dar vă trimit un desen făcut de mână. Am înțeles că trebuie să dau detalii despre modul în care l-am realizat: este desenat cu pix cu pastă de culoare neagră, în 7 ore. Mulțumesc."

Iată că se poate și așa. Ba chiar foarte bine. Talentul nu ține neapărat de programe. Mulțumim și noi și mai așteptăm și alte creații de la tine.

Adrian Cristea  
bloacula@yahoo.com

"În urmă cu un an și jumătate am început să studiez grafica 3D (pt. mine personal, din plăcere), la început cu ajutorul lui Bryce 3D, apoi cu 3D Studio Max R3 îndrumat de către fratele meu. Mi-am îndreptat atenția către modelarea anorganică, încercând să reproduc cât mai exact diverse obiecte. De un an de zile lucrez la o firmă de calculatoare la departamentul multimedia ca modelator 3D. Toate lucrările și obiectele sunt făcute de mine în 3D Studio Max R3 pe un sistem Pentium Celeron la 433MHz, cu 160 MB RAM, placa video Matrox Millenium G400, majoritatea după referințe (poze sau obiecte reale)."

Excelente imaginile, deși ni le-ai fi putut trimite la o rezoluție mai mare. Ești unul dintre puținii care câștigă bani din grafica 3D în România, așa că ar trebui să te simți special.



▼ Roxana Mill

"A alege imaginile (din multele pe care le-am creat) pentru a vi le trimite a fost un act mult mai greu decât realizarea în sine a acestora. Așa că am decis să nu mă ghidez după criteriile care țin de domeniul esteticului (vulnerabile și discutabile) și am ales câteva imagini care în ceea ce privește tehnica de execuție au ridicat probleme mai deosebite. (...) Formația mea profesională nu are nimic de a face cu grafica 3D (sunt psiholog), simt că de abia încep să mă descurc cu aceste programe așa că, poate pe viitor vă voi trimite imagini și mai bune decât acestea."

Se pare că aceasta este luna surprizelor. Iată, un psiholog pasionat de grafică. Suntem siguri că nu ne-a înșelat în privința profesiei, pentru că avem în text o mulțime de justificări nu tocmai necesare și un limbaj sofisticat. Am decis să încurajăm din nou înclinațiile artistice digitale, pentru că nu vrem să îi creăm doamnei/domnișoarei psiholog un complex de inferioritate. Și oricum, imaginile au un farmec naiv. Nu credeți? Cu excepția celei create în Paint Shop Pro 7, care este chiar abstractă.



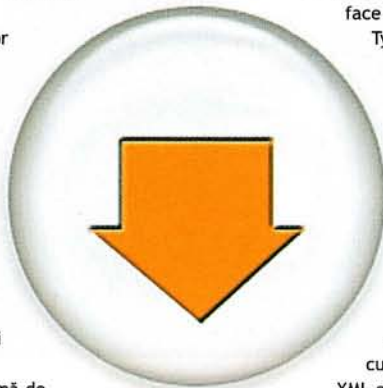
# Creează-ți ușor propriul skin de Winamp 3!

## Cel mai bun prieten trebuie să arate așa cum îți dorești

**PRIMA ÎNTREBARE PE CARE O VEȚI PUNE** înainte să începeți să citiți acest articol este "de ce?". Răspunsul este simplu: majoritatea utilizatorilor de calculatoare ascultă muzică în format digital, de cele mai multe ori prin intermediul WinAmp, cel mai renumit player multimedia freeware. Iar crearea unui skin personalizat (skin="mască" vizuală pentru o aplicație, ce poate fi schimbată după dorință n.r.) vă poate aduce satisfacție în momentul în care răspândiți creația în rândul prietenilor, care o vor lăuda și o vor da la rândul lor mai departe (în versiunea optimistă). Un skin pentru WinAmp nu este doar o alcătuire plăcută vizual, ci poate fi și vehicul pentru un mesaj pe care vreți să îl faceți cunoscut lumii: o reclamă pentru o firmă de calculatoare, un album de muzică sau un film, un manifest anti-Pruteanu, o declarație de simpatie pentru un actor sau un cântăreț.

Oricine poate crea un skin, după o scurtă perioadă de antrenament. Nu trebuie să știți programare și nici să fiți un designer cu experiență, deși dacă vreți ca rezultatul să impresioneze, un pic de talent nu strică. Cu toate că ocupă mai multe resurse decât

3 se face în XML, puteți folosi eventual în locul Notepad-ului un editor de text cu suport pentru syntax highlighting (Code-Genie> <http://www.code-genie.com/>, Enigma> <http://www.enigma-uk.freemove.co.uk/Enigma.htm> sau Crimson Editor><http://www.crimsoneditor.com> sunt exemple de editoare pe care le puteți transfera gratuit de pe Internet). Noi am folosit Crimson Editor, iar în acesta activarea Syntax Highlighting se face din Document>Syntax Type>HTML.



**XML**  
Unii dintre voi se vor întreba ce este "XML". Cei care știu ce este cu el se vor întreba de ce a fost ales el pentru partea de cod a skin-urilor de WinAmp 3. Vom încerca să lămurim aceste aspecte în câteva cuvinte.

XML este un acronim pentru eXtended Markup Language și, la fel ca HTML (Hyper Text Markup Language) a fost desprins din SGML (Standard Generalized Markup Language). Este un limbaj-text care poate fi folosit pentru a organiza prin adnotare diverse aglomerări de date. HTML are o utilitate restrânsă, pentru că se aplică doar la afișarea datelor într-un browser, neputând fi utilizat pentru orice program. XML poate, și aproape toată

## Vă trebuie două programe pentru a vă apuca de lucru: Notepad și Paint Shop Pro, a cărui versiune 7.0 o puteți transfera de pe site-ul Jasc

versiunile anterioare, WinAmp 3 merită luat în considerare pentru că datorită motorului grafic "Wasabi" (pentru cei care nu au văzut filmul cu Jean Reno, "wasabi" este un condiment japonez foarte iute, sub formă de pastă) programul celor de la Nullsoft este cea mai prietenoasă aplicație pentru skinning de pe piață. Uitați de Media Player și Sonique: WinAmp 3 este viitorul. Acestea fiind spuse, e timpul să adunăm uneltele necesare. Din fericire nu vă trebuie decât două programe pentru a vă apuca de lucru: Notepad, care este inclus în Windows, și Paint Shop Pro, a cărui versiune 7.0 o puteți transfera gratuit de pe site-ul Jasc (<http://www.jasc.com>). Merge doar 30 de zile, dar nu veți avea nevoie mai mult timp de ea...Ca o ultimă mențiune, din moment ce "programarea" skin-urilor pentru WinAmp

interacțiunea cu datele în WinAmp 3 se face în XML. Programarea avansată se face în limbajul de scripting creat de cei de la Nullsoft, intitulat Maki. XML a fost ales pentru crearea skin-urilor de WinAmp 3 pentru că este foarte flexibil și intuitiv, putând fi folosit și de către un non-programator, după cum veți putea vedea în cele ce urmează. Oricum, scopul acestui articol nu este să vă învețe XML, iar dacă vreți totuși să aflați mai multe despre acest subiect puteți găsi mai multe informații la adresa <http://www.w3schools.com>

Acest articol va fi continuat în numărul viitor cu restul elementelor skin-ului și cu tehnici avansate de programare pentru WinAmp 3.

### LA LUCRU PENTRU UN NOU SKIN

Skin-urile de WinAmp 3 sunt fișiere cu extensia .wal, de la WinAmp Abstraction Layer. Aceste fișiere sunt de fapt archive .zip ce conțin toate imaginile și scripturile necesare pentru a face un skin să funcționeze, iar odată plasate în directorul Skins din Program Files>WinAmp 3, aceste fișiere vor fi recunoscute și interpretate automat ca atare de către playerul multimedia. Pentru început, va trebui să dezarhivați skin-ul default.wal în același director (Shift+Click dreapta și Open With WinZip sau WinRAR) și să deschideți din interiorul lui fișierul skin.xml, care este baza oricărui skin pentru WinAmp. După cum au presupus și producătorii, este foarte simplu să creați un nou skin doar schimbând parametrii celui care vine în mod implicit cu programul.

Creați un nou subdirector în directorul Skins ("XPC" în exemplul nostru) apoi creați în el un nou document text (skin.txt) pe care îl redenumiți în skin.xml. Deschideți apoi atât fișierul vostru skin.xml, cât și fișierul skin.xml conținut în skin-ul implicit (Default.wal) și copiați conținutul fișierului creat de la cei de la Nullsoft în fișierul vostru. Să vedem ce am obținut:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes" ?>
<!DOCTYPE skinlayer SYSTEM "skinlayer.dtd">
<skininfo>
  <author>Maki</author>
  <comment>Please feel free to use this skin as a reference point to build your own Winamp skins.</comment>
  <author_email>mailto:maki@nullsoft.net</author_email>
  <homepage>http://www.winamp.com/</homepage>
  <copyright>© 1998-2000 Nullsoft</copyright>
</skininfo>
<include file="skinlayer.xml" ?>
<include file="skinlayer.xml" ?>
<include file="skinlayer.xml" ?>
<include file="skinlayer.xml" ?>
<include file="skinlayer.xml" ?>
<include file="skinlayer.xml" ?>
</skinlayer>
```

Primele două tag-uri nu ne interesează, pentru că definesc tipul de fișier și genul de date pe care îl organizează (WinAmp Abstract Layer= skin de WinAmp). Tag-ul "skininfo" este auto-explicativ și sperăm că nu este nevoie de indicații despre cum să îl completați. Aceste informații vor apărea în meniul Properties în dreptul skin-ului respectiv.

Seria de "include" este importantă. WinAmp 3 vă permite să divizați descrierile pentru fiecare element al skin-ului, astfel încât să nu vă pierdeți editându-l pe tot într-un fișier imens. După cum se poate vedea, elementele sunt playerul principal (player.xml), egalizatorul (eq.xml), colecția de instrumente adiționale (thinger.xml), playlist-ul (plelist.xml) și fereastra video (video.xml). Preset-urile de culori și gama se încadrează în categoria "setări avansate", pe care nu o abordăm acum. Practic, în momentul în care motorul întâlnește un "include", caută fișierul respectiv și adaugă conținutul lui în fișierul skin.xml.

Pentru a menține acest articol la dimensiuni rezonabile, ne vom mulțumi să edităm "player.xml", care este meniul principal. Skin-ul celorlalte elemente se realizează în mare parte asemănător și momentan nu vrem să intrăm atât de adânc în detaliu, tot din rațiuni de spațiu. Așadar adăugați textul "../default/" înainte de restul elementelor, pentru a indica programului că trebuie să le preia din cadrul skin-ului Default (imaginea din

WWW.XTREMPC.RO

FII CONECTAT

FII INFORMAT

FII CONECTAT

FII INFORMAT

- HARDWARE
- JOCURI
- DOWNLOAD
- FORUM

SITE-UL 

SITE-UL 

```
skin.xml
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
2
3 <WinampAbstractionLayer version="0.8">
4
5   <skininfo>
6     <version>0.1</version>
7     <name>XPC</name>
8     <comment>Acest skin este un experiment educativ</comment>
9     <author gaybag="Shriker">XtremPC</author>
10    <email>redactia@xtrempc.ro</email>
11    <homepage>http://www.xtrempc.ro</homepage>
12    <screenshot>screenshot.png</screenshot>
13  </skininfo>
14
15  <include file="xml/player.xml"/>
16  <include file="..default/xml/eq.xml"/>
17  <include file="..default/xml/thinger.xml"/>
18  <include file="..default/xml/pedit.xml"/>
19  <include file="..default/xml/video.xml"/>
20  <include file="..default/xml/color-presets.xml"/>
21  <include file="..default/xml/gamma-presets.xml"/>
22
23 </WinampAbstractionLayer>
```

stânga sus pe pagina următoare). Dacă deschideți acum WinAmp 3 și alegeți skin-ul XPC, veți observa că totul se deschide foarte frumos, doar că elementul principal, playerul propriu-zis, lipsește. Să îl adăugăm.

În WinAmp3>Skins>XPC creați subdirectorul Xml. Copiați din skin-ul Default> directorul XML fișierul player.xml în folderul vostru cu același nume (WinAmp 3>Skins>XPC>Xml) și deschideți-l pentru a-l edita. Veți vedea că este foarte scurt: prima linie (<include file="player-elements.xml"/>) anunță că motorul grafic trebuie să ia în considerare și fișierul Xml care conține lista elementelor grafice. Cea de-a doua (<container id="main" name="Main Window" default\_x="0" default\_y="0" default\_visible="1">) înseamnă că elementele grafice fac parte din containerul principal, care are coordonatele X și Y la punctul 0 și este vizibil încă din primul moment. Nu schimbați nimic aici. Urmează <include file="player-normal.xml"/> care este al doilea fișier Xml care trebuie luat în considerare în crearea skin-ului pentru player.xml. Orice skin are o

```
skin.xml
1 <include file="player-elements.xml"/>
2
3 <container id="main" name="Main Window" default_x="0" default_y="0" default_visible="1">
4   <include file="player-normal.xml"/>
5
6 </container>
```

variantă normală și una shaded. Ne vom ocupa doar de cea normală, deci ștergeți cel de-al treilea include (<include file="player-shade.xml"/>). Salvați fișierul (ca în imaginea următoare) și continuați cu crearea celorlalte două fișiere Xml, în același director.

Fișierul player-elements.xml este un soi de intermediar între imaginile care sunt partea vizuală a skin-ului și codul care este partea logică a skin-ului. Player-elements.xml se începe cu tag-ul <elements> și se încheie cu </elements> iar între ele intră descrierea elementelor. Primul element pe care îl vom defini este background-ul. Creați un

```
skin.xml
1 <layout id="normal" background="background.xpc">
2   <button
3     id="Play"
4     action="PLAY"
5     x="10" y="60"
6     image="play.xpc"
7     downImage="play.xpc"
8     tooltip="Start the music!"
9   />
10  </button>
11 </layout>
```



dreptunghi negru (sau de orice altă culoare), cu dimensiunile de 275x116 (formatul vechiului player WinAmp 2.x) într-un program de grafică și salvați-l ca background.png. PNG, sau Portable Network Graphics este un format de fișiere care deși ocupă mai multă memorie decât JPG sau GIF, păstrează intactă calitatea imaginii și are și suport pentru transparență. Ea nu este necesară în cazul background-ului, dar va deveni utilă ceva mai departe, la butoane. Salvați fișierul background.png în WinAmp3>Skins>XPC>player, directorul care va conține toate imaginile pentru skin. Apoi, în player-elements.xml, imediat după tag-ul elements, introduceți linia <bitmap id="background.xpc" file="player/background.png"/>. Este destul de simplu să vă dați seama că acest tag leagă imaginea de eticheta background.xpc pe care o vom folosi mai târziu. Mai definiți și

```
skin.xml
1 <layout id="normal" background="background.xpc">
2   <button
3     id="Play"
4     action="PLAY"
5     x="10" y="60"
6     image="play.xpc"
7     downImage="play.xpc"
8     tooltip="Start the music!"
9   />
10  <button
11   id="Load"
12   action="EJECT"
13   x="210" y="60"
14   image="load.xpc"
15   downImage="load.xpc"
16   tooltip="Load the music!"
17 />
18 </button>
19 </layout>
```



imaginile pentru un buton de play și unul de load, pe care le creați evident într-un program de grafică și le salvați PNG în subdirectorul player.

Mergem mai departe și generăm fișierul player-normal.xml. Nici unul dintre fișierele Xml în afară de skin.xml nu mai trebuie să aibă tag-ul <?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?> pentru că vor fi în final incluse în skin.xml. Fișierul player-normal.xml se întinde între tag-urile <layout> și </layout> după cum puteți vedea în imaginea 5. Background-ul este adăugat încă din tag-ul principal, nu mai rămâne decât să adăugăm butoanele. Iată descrierea butonului de play, așa cum o puteți vedea și în imagine: <button id="Play" action="PLAY" x="10" y="30" image="play.xpc" downImage="play.xpc" tooltip="Start the music!" />.

Bineînțeles, butonul trebuie creat într-un program de grafică și salvat PNG, la dimensiuni apropiate de 50x50 pixeli, sau corespunzătoare cu dimensiunea background-ului, dacă vă decideți să folosiți alte dimensiuni. Parametrul downImage poate fi folosit pentru a avea o imagine

diferită atunci când butonul este apăsat, dar momentan o vom folosi pe aceeași pentru ambele stadii. Dacă vreți să folosiți două imagini diferite pentru același buton, nu uitați să o definiți pe cea de-a doua în player-elements.xml.

Poziția x,y este relativă la colțul din stânga-sus al container-ului. Butoanele pot fi plasate și în afara containerului și deci în afara imaginii active, dar ce folos dacă nu le puteți folosi așa că încercați să le plasați cum trebuie. Acțiunile cu care sunt corelate butoanele sunt prestabilite și nu pot fi schimbate. Lista tuturor acțiunilor poate fi găsită la <http://www.stefanweb.com/wa3/index.html>. Deja în acest moment puteți începe să încercați skin-ul. Salvați toate fișierele în care lucrați și deschideți skin-ul din WinAmp 3. După fiecare modificare, puteți salva fișierele și apăsa F5 pentru a testa rezultatul. Adăugați apoi butonul de load: <button id="Load" action="EJECT" x="210" y="60" image="load.xpc" downImage="load.xpc" tooltip="Load the music!" />. Acțiunea EJECT este modul în care WinAmp se referă la căutarea melodiilor pe drive-uri. Pe același principiu pot fi adăugate butoanele de pauză, stop, ieșire din program sau minimizare.

Cea mai mică distanță între două punkte este...

linia care ți place!



Încearcă  
noile linii de radiocasetofoane

FunLine și T-Line

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

## MEDIA ONLINE

### VIDEO

www.bmwfilms.com



Sezonul al doilea de filme publicitare realizate de BMW a început, iar site-ul a căpătat un nou look. Nu pierdeți Hostage, The Ticker și Beat the Devil, cu nume mari în ceea ce privește regizorii și actorii: John Woo, Tony Scott, Gary Oldman. Și nu vreți să ratați ocazia de a vedea un BMW de ultimă generație în acțiune, nu? Dacă nu vă pasionează mașinile, BBC-ul a pus pentru voi o cameră web într-o casă bântuită. Blair Witch Project pe viu la <http://www.bbc.co.uk/so/weird/cam/> Nici asta nu vă place? Admirați atunci maestrul dansului în ciudatul joc Dance Revolution care face furori în Japonia și nu numai acolo (<http://www.ddrfreak.com/videos.php>).

### Navigare la întâmplare



Nu e frumos să râdeți de oamenii handicapați, dar puteți încerca un sintetizator vocal stil Stephen Hawking la <http://www.jamsandwhich.com/features/hawking.swf>. În aceeași ordine de idei, caii nu zboară, dar cântă foarte frumos la [http://svt.se/hogafflahage/hogafflahage\\_site/Kor/hestekor.html](http://svt.se/hogafflahage/hogafflahage_site/Kor/hestekor.html). Un sintetizator de cor, care se aseamănă destul de bine cu formația The Fifthies a lui Stefan Banica Jr. Și dacă tot suntem la capitolul de creație audio, încercați și <http://www.createafart.com/>. Vorbitorii de limbă engleză vor ști despre ce este vorba.

# Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline  
PENTRU OPTIMIZAREA  
NAVIGĂRII online



www.geeknews.com

Pentru că totuși suntem o revistă de IT, vom reveni pentru acest număr la știrile din domeniul științei și tehnologiei. <http://www.technewsworld.com/> este o direcție la fel de bună ca oricare alta, mai ales că site-ul grupează laolaltă și știrile interesante preluate de pe alte site-uri de renume. Cu toate acestea, marea majoritate sunt prea serioase pentru a menține mult timp interesul cititorilor noștri. Adică voi. Astfel că vă puteți îndrepta către <http://gameguru.box.sk/> unde veți găsi amestecate știri din domeniul hardware cu știri din domeniul jocurilor. Mult mai antrenant în felul acesta, nu credeți?



<http://www.guru3d.com>

Cei pentru care partea tehnică a computerului contează mai mult decât cea logică, și am numit prin asta diferența dintre hardware și software, se vor regăsi în rândul celor care aleg zi de zi să viziteze site-ul [www.guru3d.com](http://www.guru3d.com). Asta pentru că găsec aici știri de ultimă oră, prezentări de produse și numeroase utilitare ce sunt folosite în activitățile misterioase și periculoase care sunt în general reunite sub denumirea de overclocking. Puteți găsi aici printre altele numeroase modalități de a vă impodobi carcasa calculatorului cu leduri sau de a-l înghesui într-o mașină de jucărie dacă acesta vă este hobby-ul. Una peste alta, o destinație recomandată dacă vă pasionează hardware-ul.



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

Deși majoritatea producătorilor de software încearcă să păstreze compatibilitatea cu versiunile mai vechi ale programelor, se întâmplă destul de des să nu putem deschide un fișier pentru că a fost creat cu o variantă anterioară a unui soft sau, pur și simplu, versiunea mai nouă merge mai prost decât cea veche sau, și mai rău, a început să coste bani. Un site ca OldVersion.com vă poate ajuta în momentele de ananghie, oferind pentru download numeroase versiuni mai vechi de la Windows Media Player, Acrobat Reader, Internet Explorer, Quick Time, mIRC, WinRAR și multe, multe altele.



<http://www.b3ta.com/realistic-internet-simulator/>

Puteți experimenta iritarea de a naviga pe un Internet plin de publicitate, cu acest simulator de Internet care vă va testa îndemânarea în a închide pop-up-uri. Un simplu joc, care însă scoate în evidență un aspect al rețelei rețelelor pe care îl urâm cu toții. Dacă vă veți plitici de această distracție, ceea ce este inevitabil (țineți minte totuși că scorul nostru este 259), puteți trimite cuiva un e-mail scris cu sânge. Nu cu sângele vostru și nici cu al lui. V-am făcut curioși? Vizitați <http://www.bloodyfingermail.com>.



[http://www.xtrememedical.com/games/xtreme\\_football.asp](http://www.xtrememedical.com/games/xtreme_football.asp)

În link-ul de mai sus trebuie să aruncați mingea pentru un jucător de fotbal american în scaunul cu roțile. La <http://www.eviltron.com/modules/esp/esp.html> puteți rezolva cubul Rubik în spațiu, cu 8 astronauți care vă veghează și ocazional vă ajută. Iar pentru o distracție cu adevărat distructivă, vizitați <http://www.mohsye.com/games/games.asp?swf=diving&w=550&h=400> și ajutați maimuțele să sară în apă fără să se zdrobească de stânci.

### De la cititori pentru cititori

<http://www.humanclock.com/clock.php> / [www.instantvoodoo.com](http://www.instantvoodoo.com)



Mirela Lazăr ne trimite link-ul de mai sus unde puteți afla cât este ceasul de la oameni care țin pancarte cu ora exactă. Adresa este o

dedicație pentru prietenul ei, care mereu întârzie. La cât de fascinante sunt fotografiile pentru fiecare minut, s-ar putea să uita să mai ajungă la întâlniri. Dar nu-i nimic, pentru că tot ea ne trimite adresa [www.instantvoodoo.com](http://www.instantvoodoo.com), unde vă puteți răzbuna pe cei care întârzie sau vă fac zile fripte. După ce am lipit o etichetă cu "Boss" pe păpușă, ea a devenit mult mai plăcut de utilizat. Frige, eh? Ia și acul ăsta. Și pe ăsta. Cum îți place cu cleștele? Ha, ha, ha (râs machiavêlic).

### Inițiativa lunii

<http://www.terminalzero.com/bluesky/>



Din categoria "și românii fac jocuri", vă invităm să vizitați site-ul celor de la Core Inside, care au creat un titlu care simulează activitatea de hacker în stilul creat de englezi cu Uplink. De pe site puteți

transfera demo-ul jocului și le puteți spune producătorilor ce părere aveți despre el pe forum. După ce îl jucați evident. Pentru o prezentare detaliată a jocului și un interviu cu producătorii, nu pierdeți numărul următor.

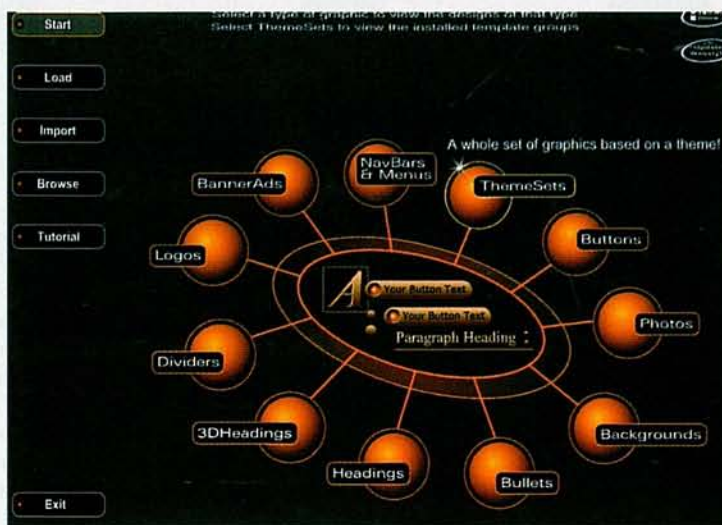


# Xara Webstyle 3.0

## Web design la îndemâna oricui

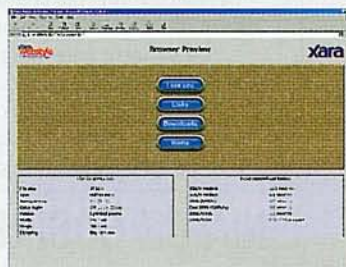
ENGLEZII DE LA XARA SUNT MAI cunoscuți pentru softul de grafică vectorială XaraX, fost Corel Xara și pentru Xara 3D. Webstyle, deși ajuns la versiunea 3.0 nu este tocmai produsul cu care să se mândrească cel mai tare. Programul este destinat celor care au o oarecare idee despre HTML și web design, însă nu se descurcă pe partea artistică.

Interfața intuitivă și fluxul de lucru organizat de o mulțime de ajutoare de tip "wizard" fac ca grafica unui întreg site să poată fi creată în câteva minute. Și de fapt aceasta este și ideea. De la bannere la butoane, și de la meniuri de navigare animate la background-uri de pagină, de la logo-uri la fotografii, Xara Webstyle conține prototipuri pentru orice tip de grafică ați putea avea nevoie. Din păcate nu pot fi create modele noi prin îmbinarea unora din elementele predefinite, dar acesta este un neajuns minor deoarece după instalare aveți la dispoziție o bibliotecă extinsă de tipare predefinite ce pot fi personalizate, astfel încât să aveți certitudinea că nu mai există un site care are grafica asemănătoare cu a site-ului vostru. Elementele de construcție sunt



vectoriale și sunt exportate bitmap doar în momentul în care editarea s-a sfârșit, astfel că puteți lucra independent de rezoluție, chiar dacă pentru web un fișier de dimensiuni foarte mari este practic inutil.

Modulul de export web este unul dintre cele mai bune pe care le-am întâlnit până acum, exportarea transparentei în format PNG (o problemă pentru multe editoare de



imagine) fiind implementată foarte bine. Dincolo de asta, pentru fiecare element există posibilitatea de preview în pagina de web, cu o legendă în care sunt prezentați timpul de încărcare pentru respectivul fișier.

Xara Webstyle este unul dintre programele care nu ar trebui să lipsească din biblioteca software a oricărui hobbyist pasionat de web design.



### DETALII

- Versiune: 3.0
- Producător: Xara
- Distribuitor: N/A
- Web: <http://www.xara.com>

**VERDICT**  
9/10  
Simplu și  
eficient

## Ai cel mai arătos sistem? Demonstrează că ești dotat!

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

# Succes!



# JOUCURII

## GHIDEAZA-TE DUPA SINGURELE PREZENTARI CARE CONTEAZA

### FEATURE

**EON OF TEARS** 78  
La început a fost cuvântul, apoi a urmat jocul

### PRIMA IMPRESIE

**LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING** 82  
**GRAND THEFT AUTO: VICE CITY** 83  
**WARLORDS 4: HEROES OF ETHERIA** 84  
**KREED** 85

### AVANPREMIERE

**THE GLADIATORS: GALACTIC CIRCUS GAMES** 86  
**NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2** 88

### PREZENTARI

**UNREAL TOURNAMENT 2003** 90  
Jocul în care împușcatul oamenilor este un sport  
**HITMAN 2: SILENT ASSASIN** 94  
Pericolul care pândeste din umbră nu are un nume ci un număr: 47  
**NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN HARM'S WAY** 96  
Cate Archer este mai bărbată ca niciodată  
**BANDITS: PHOENIX RISING** 99  
Transpunerea interactivă a viitorului post-apocaliptic din Mad Max  
**GLADIATORS OF ROME** 100  
O demonstrație a teoriei că toate drumurile duc la Roma  
**TOTAL CLUB MANAGER 2003** 101  
Liga Campionilor te așteaptă  
**PRISONER OF WAR** 102  
Simulatorul de închisoare

### CUVANTUL CITITORILOR

**DIVINE DIVINITY** 103  
Radu Caranfil: "hack&slash, niște ite, niște momite"  
**COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE** 103  
Bobel Ionuț Lucian: "de la furtul celebrului cod Enigma la salvarea unei țări asiatice"  
**UNREAL TOURNAMENT 2003** 103  
Laurențiu Șendrea: "din pdv al gameplay-ului suferă"

### DĂM CUVANTUL CITITORILOR

Părerile te contează! Noua rubrică, "Dăm cuvântul cititorilor", oferă cititorilor noștri posibilitatea de a contribui la realizarea revistei. Dacă ai jucat un joc și ai o părere nu ezități să o împărtășești cu noi, pentru că ne interesează. Prezentările conținând maxim 300 de cuvinte și o notă de la 1 la 10 trebuie trimise la adresa cititorilor@trempe.ro. Nu există restricții în privința jocului care face obiectul dar este de preferat ca el să fie de o dată mai recentă. În fiecare lună cele mai bune articole de la cititori vor fi publicate în revistă iar cel mai bun dintre ele va fi premiat cu un joc original.

### UNREAL TOURNAMENT 2002



Cel mai așteptat joc al lunii nu dezamăgește dar nici nu surprinde și livrează exact ceea ce a promis. Acțiune fără întreruperi și viteză deosebită. Noul regel al FPS-urilor.



### EXCESE

Nici nu mai este nevoie să urmărești știrile de la ora 5 pentru a afla tot felul de lucruri șocante care se petrec în jurul nostru. Știrile din industria jocurilor sunt suficiente pentru a ne face să ne întrebăm ce este în neregulă pe bătrâna planetă albastră.

Problemele datorate numeroaselor prejudecăți care privesc jocurile nu ne mai surprind, dar rămân iritante. **BMX XXX**, un joc ce adună la un loc biciclete BMX și prostituate, nu are cum să câștige un premiu pentru bun gust, dar de aici și până la refuzul unor mari magazine de desfacere de a-l accepta pe rafturi este o distanță cam mare. El nu are un conținut mai obscen decât multe filme care rulează acum pe ecrane, dar jocurile sunt catalogate ca fiind adresate exclusiv copiilor așa că un astfel de joc pare inacceptabil, deși decizia realizării lui s-a făcut în urma unui sondaj de marketing care arată că există suficienți oameni maturi interesați de acest gen. Același concern maniac, Wall Mart, a mai avut și ideea retragerii jocului **Sniper: Path of Vengeance** din magazinele din Washington datorită "sensibilității" localnicilor la problemă deși admite că jocul nu are nici în clin nici în mânăce cu atentatele care au zguduit orașul.

De departe cele mai șocante evenimente au fost însă două decese care au survenit în urma unor maratonuri incredibile pe parcursul cărora respectivii s-au jucat fără întrerupere 32, respectiv 86 de ore. Dacă nu s-ar întâmpla astfel de evenimente le-ar veni tuturor mai ușor să creadă că cei care se joacă pe calculator sunt oameni normali, care nu au nevoie să fie protejați de propria pasiune.

### LINIA DE SOSIRE

1. Need For Speed: Hot Pursuit 2 - Racing - EA Games - Electronic Arts - Best Distribution - Racing - 08.11.2002
2. Lord of the Rings: Fellowship of the Ring - Acțiune - Surreal - Vivendi - Best Distribution - 08.11.2002
3. **Age of Mythology** - Strategie - Ensemble Studios - Microsoft - Microsoft - 15.11.2002
4. Hegemonia: Legions of Iron - Strategie - Digital Reality - Wanadoo Edition - Monosit - 15.11.2002
5. Robin Hood: Legend of Sherwood - Strategie - SpellBound - Wanadoo Edition - Monosit - 15.11.2002
6. The Gladiators - Strategie - Eugene Systems - Arxel Tribe - N/A - 15.11.2002
7. Zapper - Acțiune - Blitz Games - Infogrames - Best Distribution - 15.11.2002
8. TOCA Race Driver - Racing - Codemasters - Codemasters - Best Distribution - 20.11.2002
9. Star Trek: Starfleet Command III - Simulator - Viacom C.P. - Activision - Monosit - 22.11.2002
10. Civilization III: Play the World - Strategie - Firaxis - Infogrames - Best Distribution - 22.11.2002
11. Aquanox 2: Revelation - Acțiune - Massive - JoWood - Best Distribution - 22.11.2002
12. Master of Orion III - Strategie - Quicksilver - Infogrames - Best Distribution - 26.11.2002
13. Elder Scrolls III: Tribunal - RPG - Bethesda - UbiSoft - 28.11.2002
14. Devastation - Acțiune - Digitalo Studios - HD Interactive - N/A - 29.11.2002
15. Far West - Strategie - Greenwood - JoWood - Best Distribution - 29.11.2002
16. Medal of Honor: Allied Assault Spearhead - Acțiune - 2015 - Electronic Arts - Best Distribution - 29.11.2002
17. **007: Nightfire** - Acțiune - Gearbox - Electronic Arts - Best Distribution - 29.11.2002
18. **Delta Force: Black Hawk Down** - Acțiune - Novalogic - Novalogic - Best Distribution - 29.11.2002
19. Silent Hill 2 - Acțiune - Konami - Konami - N/A - 29.11.2002
20. Gothic II - RPG - Piranha Bytes - JoWood - Best Distribution - 30.11.2002

#### AGE OF MYTHOLOGY

Data de lansare: 15.11.2002



Age of Mythology a ajuns în stadiul de "gold" pe 11 Octombrie și este fără îndoială cel mai așteptat joc al lunii. Ultimele vești sugerează că, la fel ca Age of Empires și Age of Kings, și acest joc se va bucura de un expansion pack

Prod: Ensemble Studios > Publisher: Microsoft  
Distr: Microsoft > Gen: Strategie

#### 007: NIGHTFIRE

Data de lansare: 29.11.2002



Deși jocuri în care era personaj principal au mai existat, acestea este prima apariție a agentului 007 pe PC. Varianta pentru PC și cele de pe console vor fi lansate cam în același timp dar sunt realizate de producători diferiți și vor exista diferențe între ele.

Prod: Gearbox > Publisher: Electronic Arts  
Distr: Best Distribution > Gen: Acțiune

#### DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Data de lansare: 29.11.2002



Deși trebuia să apară în Octombrie, Black Hawk Down a fost amânat până pe data de 29 Noiembrie. Motivul a fost că unele aspecte, cum ar fi complexitatea misiunilor, inteligența artificială și modul multiplayer cooperativ, mai aveau nevoie de finisare.

Prod: Novalogic > Publisher: Novalogic  
Distr: Best Distribution > Gen: Acțiune

# Casting ▶



Cel mai dificil este să alegi

Merită să joci originale

Din septembrie 2002



Throne of Darkness



Arcanum



No One Lives Forever

Disponibile în magazinele specializate

9,9 \$ + TVA

Preț de vânzare recomandat

**BestSeller**  
SERIES

JOCURI LEGENDARE DE LA  
SIERRA ȘI BLIZZARD



Half Life



Tribes 2



Zeus



Cataclysm



Pharaoh



Swat 3  
Elite Edition



Alien vs. Predator  
Gold Edition



Diablo



Starcraft  
& Broodwar



Warcraft 2  
Battle Net Edition



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



www.sierra-online.co.uk



www.blizzard.co.uk



FII LUMINAT SI ABONEAZA-TE !

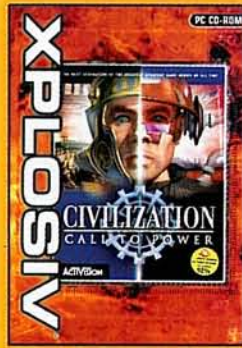


COMPLETEAZA TALONUL,  
URMEAZA ATENT  
INSTRUCTIUNILE  
INSCRIS PE EL SI  
TRIMITE-L APOI PE  
ADRESA REDACTIEI.  
IN NUMAI CITEVA ZILE  
VEI AVEA ACASA UN JOC  
ORIGINAL LA DISPOZITIA  
TA!

# 12 NUMERE LA PRET DE 11

## UN JOC ORIGINAL GRATUIT

CIVILIZATION CALL TO POWER



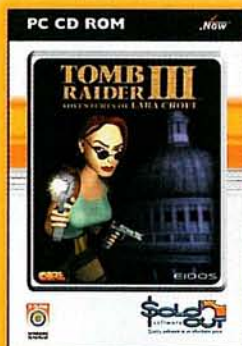
BATTLEZONE



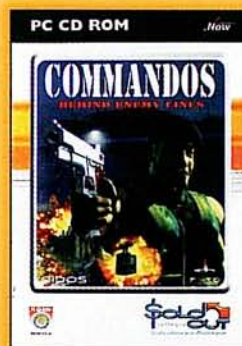
THIEF 2



TOMB RAIDER 3



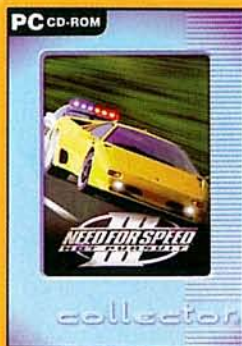
COMMANDOS-BEHIND ENEMY LINES



SOUL REAVER



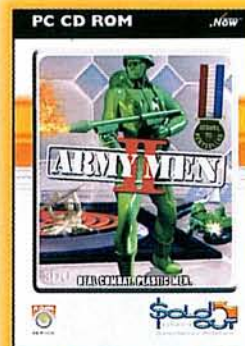
NEED FOR SPEED 3



WARZONE 2100



ARMY MEN 2



# Eon of Tears: Bible Code



La început  
a fost  
CUVÂNTUL.  
Apoi  
a urmat  
JOCUL.

Format: PC • Producător: Evillusion • Publisher: N/A • Distribuitor: N/A • Apariție: Primăvara 2004

**IMAGINAȚI-VĂ** că sunteți Isus și puteți merge pe apă, pacificând inamicii prin puterea credinței și câteva cuvinte bine alese. Ieșit din comun? Ce ați zice dacă ați fi Moise, despărțind aceeași apă cu toiagul sau chemând un nor de lăcuste asupra Babilonului? Greu de crezut? L-ați prefera mai curând pe Metatron, îngerul care este vocea lui Dumnezeu?

Toate acestea și multe altele vor fi posibile în Eon of Tears: Bible Code, un RPG ce se învecinează pe alocuri cu genurile Action și Survival/Horror. Dacă sunteți surprinși de conceptul original, nu sunteți singurii. Compania Evillusion se poate lăuda cu primul joc, în adevăratul sens al cuvântului, inspirat de Biblie, și acest record nu este de ici de colo. A fi controversat e o metodă sigură de a atrage atenția, iar Eon of Tears face o echilibrată periculoasă, pe muchie de cuțit, între nonconformism și ridicol, între originalitate și erezie, între joc și experiment.

Producătorii promit că modul în care vor interpreta ei Biblia ne va zdruncina credința, făcându-ne părtași de partea "binelui" sau a "răului" la milenii de istorie aflate sub semnul religiei. Nu spunem "creștinismului", pentru că veți vedea că jocul nu se rezumă doar la lumea biblică, deși pornește de la ea.

Cu un scenariu dinamic, influențat de deciziile jucătorului, și o acțiune alertă, bazată pe un mod de luptă semi turn-based, Eon of Tears ar putea fi un RPG interesant chiar și fără conceptul controversat. Motorul grafic de la Intrinsic Graphics este un alt atu, cu performanțe laudabile și capacități multiplatform.

După ce am văzut filmul de prezentare al Eon of Tears, care ar trebui să fie urmat de un demo tehnologic și de un demo propriu-zis în această toamnă, am început să ne punem întrebarea dacă nu cumva tot proiectul EoT este o modalitate de a face reclamă motorului Intrinsic Alchemy.

Concluzia a fost că cei de la Evillusion sunt prea serioși ca totul să fie doar o găselniță de marketing: de la obiectele și vrăjile ce pot fi personalizate la sistemul de comerț online, totul pare să trimită către un proiect bine pus la punct, poate puțin cam straniu, însă fără îndoială demn de a fi așteptat cu interes.

În scurtul timp de când a fost anunțat de producătorii Evillusion (nu tocmai un nume evlavios), Eon of Tears a stârnit un val de reacții deopotrivă pozitive și negative. Doar cei care nu au auzit de el au rămas indiferenți. Și cum nu vrem să promovăm indiferența, am decis să îi contactăm pe producători, pentru a vă oferi detalii despre acest proiect controversat.



Cu un scenariu dinamic, influențat de deciziile jucătorului, și o acțiune alertă, bazată pe un mod de luptă semi turn-based, Eon of Tears ar putea fi un RPG interesant chiar și fără conceptul controversat.





intervi

## DINCOLO DE...

# EON OF TEARS: BIBLE CODE



Raphaël  
D. Groulx

Vicepresedinte  
Evillusion,  
secretar general  
și responsabil  
cu miracolele

**XPC:** Câți oameni lucrează în echipa Evillusion? Care au fost proiectele anterioare?

**R.G.:** La momentul actual, echipa are mai mult de 40 de membri, însă mulți sunt doar colaboratori, astfel încât s-ar putea spune că avem echivalentul a 23-25 de oameni care lucrează full-time pentru Evillusion. Toate elementele jocului, de la secvențele cinematice până la acțiunea propriu-zisă, sunt create chiar de noi. Avem experiența unor proiecte anterioare, în special un joc pentru Game Boy, dar Eon of Tears este cel mai ambițios proiect de până acum.

**XPC:** Ce v-a făcut să alegeți Biblia ca sursă de inspirație?

**R.G.:** Ideea de a crea un joc bazat pe Biblie ne-a venit pur și simplu din senin. Nucleul inițial a fost ideea de a juca rolul lui Iisus, pentru că nimeni nu a mai oferit această experiență până acum. În jurul acestui concept s-au adunat celelalte elemente și am sfârșit prin a avea un proiect impresionant prin complexitatea și originalitatea lui. Atât Jonathan Croteau (președintele firmei - n.r.), cât și eu avem o pasiune pentru filmele bazate pe idei religioase controversate, cum ar fi "The Prophecy", "The 7th Sign", "Stigmata", "Dogma" sau chiar pelicule clasice ca "The 10 Commandments" ("Cele zece porunci" - n.r.); astfel încât ni s-a părut natural să mergem pe acest drum. Am început dezvoltarea acestui concept imediat ce am avut prima variantă brută a scenariului.

**XPC:** Vă așteptați la o reacție negativă din partea Bisericii sau a unor jucători mai conservatori?

**R.G.:** Nu numai că ne așteptăm, dar deja am primit reacții negative (dar și altele pozitive). Reacțiile negative vin de la oameni care în mod evident nu au nici cea mai mică idee despre cum va fi jocul. Cele mai multe, dacă nu toate, dubii ale lor, provin din posibilitatea de a juca rolul lui Iisus. Sunt genul de oameni care aud "joc video 3D" și "Iisus" în aceeași propoziție și presupun că Mântuitorul se va plimba pe ici pe colo, omorând oameni și lovind în stânga și în dreapta. Atunci când vor vedea că am respectat litera Bibliei în ceea ce îl privește pe Iisus, sunt siguri că nu vor mai fi la fel de ofențați pe cât sunt acum.

În ceea ce privește Biserica, cred că va avea o reacție negativă la început. Oamenii se tem de ceea ce nu cunosc sau nu înțeleg; este o reacție naturală. Cred că odată ce va înțelege ce facem, Biserica va tolera proiectul nostru. Noi creăm un joc foarte interesant, foarte antrenant, foarte distractiv și cred că o seamă de oameni vor descoperi că religia poate fi și "cool" (cel puțin în modul în care o prezentăm noi), chiar dacă Biserica ar putea avea rețineri în privința proiectului. O dezbatere aproximativ similară există în privința violenței în jocuri, dar asta este altă problemă, cu care se confruntă, într-un fel sau altul, fiecare creator de jocuri în parte.

**XPC:** Cum sperați să se potrivească elementele Action/Survival Horror cu conceptele religioase din Biblie?

**R.G.:** Nu sunteți singurii care vă întrebați acest lucru. De fapt, jocul nu se bazează exclusiv pe istoria din Biblie, din moment ce include și o viziune modernă asupra evenimentelor și se petrece în mai multe perioade de timp diferite, inclusiv în viitor. Conceptele biblice sunt subordonate unei idei coordonatoare: Codul din Biblie. Există numeroase opinii conform cărora Biblia conține un cod secret, care, odată descifrat, va conferi puteri miraculoase celui care îl poate înțelege. Amestecând "faptele istorice" din Biblie cu propriile noastre adaptări ale materialelor moderne, am putut obține destul de ușor o intrigă ce "amestecă" și ea genurile. Rezultatul final este în mare parte un RPG, cu câteva momente Survival-Horror. Din moment ce Biblia este cea mai violentă carte care s-a scris vreodată, am avut material din belșug pentru un joc.

**XPC:** Atunci când afirmați că jocul ne va zdruncina credința ("rock your faith" în original - n.r.), vreți să spuneți că "Eon of Tears" ne va face să ne punem la îndoială religia?

**R.G.:** Da și nu. Dacă deja credeți în Dumnezeu, probabil că o veți face în continuare și nu există nici un joc video care să poată schimba asta. Însă, a crede în Dumnezeu e un lucru și a crede că textele biblice raportează cu fidelitate fapte reale e cu totul altceva. Ceea ce credem noi este că jucătorii nu își vor pune problema dacă să creadă sau nu, ci cât de departe pot să meargă cu



credința. Să crezi că Moise a adus o ploaie de broaște asupra unui oraș e ușor; să faci tu acest lucru ca și cum ai fi el te pune pe gânduri...

**XPC:** Capturile de ecran arată impresionant. Spuneți-ne câte ceva despre motorul grafic care a făcut totul posibil.

**R.G.:** Mulțumim pentru aprecieri. Jocul nu este încă terminat și, din moment ce platformele cărora le este destinat nu au fost încă hotărâte definitiv, s-ar putea să mai schimbăm unele aspecte înainte de lansarea jocului. Consolele nu sunt echivalente și computerele variază în privința puterii de calcul, astfel încât s-ar putea să trebuiască să adaptăm unele aspecte grafice pentru a le face compatibile cu sistemele mai puțin performante. Numărul de poligoane on-screen, animația și efectele speciale mai trebuie încă echilibrate pentru a atinge cel mai bun raport calitate/performanță. Motorul 3D pe care l-am folosit este Intrinsic Alchemy de la Intrinsic Graphics. Dintre toate motoarele grafice pe care le-am evaluat, am ajuns la concluzia că acesta este cel mai bun motor multiplatform existent. Este bazat pe tehnologie ultimul răcnet și credem că veți vedea tot mai multe jocuri bazate pe el în lunile ce vor urma.

**XPC:** Din ceea ce afirmați în descrierea jocului, se înțelege că intriga va avea o evoluție dinamică. Cum influențează acțiunile jucătorilor dezvoltarea scenariului? Vom putea juca și de partea "băieților răi"?

**R.G.:** Jocul are, într-adevăr, o evoluție dinamică, dar posibilitățile nu sunt infinite. Vi se oferă alternative pentru fiecare pas, în funcție de reacția pe care jucătorul vrea să o aleagă, dar acest sistem are limitele lui, ca în orice alt joc. Scenariul a fost conceput pentru a lua în calcul toate combinațiile alternative posibile. În ceea ce privește personajele negative, răspunsul este "da". Puteți juca cu personaje negative, dar din moment ce nu am vrut să dăm posibilitatea ca Iisus să devină violent (vă imaginați de ce), am decis că jucătorul va avea un alt personaj pentru a juca roluri negative (de exemplu, Pilat din Pont).

**XPC:** Ce ne puteți spune despre modul de luptă "semi turn-based"? Este o abordare originală?

**R.G.:** Modul de luptă semi turn-based este un design propriu. Nu vrem să ne laudăm că am creat un subiect revoluționar, însă este un amestec bun de acțiune și strategie. Modulul de luptă nu este în totalitate turn-based ca în Final Fantasy, de exemplu, dar nici 100% real-time ca în Baldur's Gate.

**XPC:** Mai există și alte aspecte ale luptei care ne sunt puțin neclare. Ce ne puteți spune despre conexiunea dintre Combat Scene și World Map și ce efect are lumea înconjurătoare în luptă?

**R.G.:** Monștrii se plimbă pe hartă, nu apar pur și simplu generați aleator de motorul jocului. Acum, imaginați-vă că vă luptați cu niște inamici într-o pădure; larma pe care o faceți este posibil să atragă și alți monștri de prin împrejurimi care se vor implica în confruntare, dacă sunt suficient de aproape de ea. Nu o să vă spun toate detaliile însă, pentru că vrem totuși să păstrăm câteva surprize și pentru demo.

**XPC:** Ce aduce nou "Eon of Tears" în domeniul armelor și vrăjilor disponibile?

**R.G.:** Interesant în privința armelor și vrăjilor este că, în loc ca jucătorul să fie mereu nevoit să recurgă la același inventar de bază, el își poate crea și modifica propriile arme și obiecte și le poate personaliza efectele magice. Practic, jucătorii vor asambla arme din diferite componente și le vor adăuga puteri speciale. E de ajuns să vă duceți la un fierar căruia să îi spuneți ce doriți, iar el vă va spune de ce are nevoie și cât vă costă toată operațiunea. Același procedeu este valabil și pentru magie. Există numeroase efecte din care vă puteți



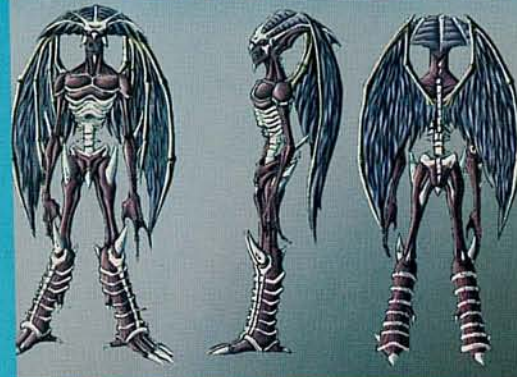


alege, și fiecare poate fi modificat după dorință. Aspecte gen viteză de execuție, culoare și spațiu afectat pot fi schimbate folosind un editor in-game.

**XPC:** Spuneți că jucătorii vor putea achiziționa arme din magazine online, folosind credite din joc. Acest tip de "comerț" sună bine în principiu, dar cum intenționați să ocoliți înșelătoriile (de exemplu, jucători care să își crească într-un fel sau altul numărul de credite, pentru a putea achiziționa superarme)?

**R.G.:** Jucătorii care vor să facă comerț trebuie mai întâi să aibă cu ce. Să zicem că am o sabie magică creată chiar de mine și vreau să o vând în schimbul unor credite (game money), cu care să îmi cumpăr altă armă. Modulul "comercial" se conectează la un server și anunță că jucătorul X are ceva de vânzare. Serverul pur și simplu listează ce e de vânzare, iar cei ce vor să cumpere doar trebuie să aleagă. În momentul în care un cumpărător a găsit ceva ce îi place, "intră" într-o cameră separată cu vânzătorul și acolo încep negocierile. Schimbul are loc doar când ambele părți cad de acord asupra prețului. Jocul face restul, ajustând ambele inventare și numărul de credite totale pentru ambii jucători. Vrăjile nu pot fi vândute, din moment ce cunoașterea nu este materială.

Noi sperăm că acest modul va crea o "piață" Eon of Tears, în care oamenii vor cumpăra și vor vinde obiecte care la început nu au existat în joc. Seamănă destul de mult cu modul în care se face schimb cu un personaj fictiv (NPC) în alte jocuri, doar că de data asta poți încerca să te târguiești aprig, iar superarmele pot fi cumpărate de la cineva dispus să le vândă suficient de ieftin. Înșelăciunile sunt posibile, însă pierderea pe care ar suferi-o vânzătorul în cazul în care



**Biserica [...] va avea o reacție negativă la început. Oamenii se tem de ceea ce nu cunosc sau nu înțeleg; este o reacție naturală. Cred că odată ce va înțelege ce facem, Biserica va tolera proiectul nostru.**

ar face cadou un obiect foarte valoros ar trebui să descurajeze fraudă. Noi însă nu vom încerca să îi oprim. Dacă vor să trișeze și să își strice plăcerea jocului, asta este treaba lor. Majoritatea jucătorilor au oricum coduri care te ajută să trișezi.

**XPC:** Cum va funcționa multiplayer-ul și ce moduri vor fi disponibile?

**R.G.:** Ne pare rău, însă în afară de comerțul online, nu avem programat momentan nimic în această direcție. S-ar putea să implementăm un mod multiplayer mai târziu, însă nu s-a hotărât încă nimic sigur, astfel încât jucătorii nu ar trebui să se aștepte la multiplayer decât dacă vom anunța așa ceva în viitor.

**XPC:** Ce rase și religii vor fi la dispoziția jucătorului?

**R.G.:** Nu vă puteți alege rasa și religia pentru personajele principale, însă personajele care se vor alătura echipei voastre pot avea diferite apartenențe etnice. În momentul de față, putem vorbi de egipteni, cu numeroșii lor zei, budiști și musulmani, toți cu vrăjile și abilitățile lor specifice.

**XPC:** De ce element al jocului sunteți cel mai mândru?

**R.G.:** Conceptul original este un mare plus. Am fost uimiți de reacțiile primite și suntem foarte fericiți că jucătorii așteaptă cu nerăbdare un astfel de joc. Personal sunt foarte mulțumit de modulul de luptă, care cred că va face confruntările energice, inteligente și distractive. În final, deși nu avem exclusivitate pentru ea, tehnologia grafică este una dintre cele mai bune și ne va ajuta să construim o lume credibilă.

**XPC:** Cum se face că demo-ul apare toamna aceasta, iar jocul un an mai târziu (primăvara 2004)?

**R.G.:** Timpul de lucru pentru majoritatea creatorilor este de aproximativ un an, un an și ceva, în funcție de tipul jocului. Eon of Tears ar putea fi lansat mai devreme, însă preferăm să avem o marjă de eroare, astfel încât să nu depășim timpul anunțat în caz că apare vreo problemă.

**XPC:** Ați mai vrea să adăugați ceva la final?

**R.G.:** Așteptăm părerile celor îngrijorați sau interesați de conceptul Eon of Tears la adresa de e-mail [commentsandconcerns@evilusion.com](mailto:commentsandconcerns@evilusion.com).



# LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING

RAZBOIUL INELULUI A INCEPUT SI NU VA INCETA CURAND  
ACȚIUNE



Mmm... this looks like a good place to rest. that well, though!



CONTRAR CELOR CE PROBABIL V-AU FOST SPUSE când erăți mici, ființele umane nu au foarte multe idei, așa că atunci când se ivește una se agată de ea și nu o lasă cu una cu două. După Star Trek și Star Wars o nouă licență este pe cale de a se întinde pe tot globul în toate formele. Este vorba despre opera de căpătâi a lui Tolkien, trilogia Frăția Inelului. Îi iertăm pe cei care nu știu despre ce este vorba, îi iertăm și pe producătorii jocului despre care vorbim acum pentru declarația conform căreia ar fi vorba despre cea mai bună poveste scrisă vreodată (la cursurile de programare nu le-a spus nimeni nimic despre Shakespeare) și ajungem, în sfârșit, la subiect.

Acesta (subiectul) este **Fellowship of the Ring**, joc care îmbină acțiunea și aventura și va putea fi găsit în variante pentru PC, Xbox și PlayStation2. El urmărește fidel desfășurarea primului roman din trilogie, cu unele mici adăugiri pentru a oferi mai mult conținut și eliminând secțiunile care nu se potrivesc prea bine într-un joc. De exemplu lipsește partea introductivă cu aniversarea lui Bilbo Baggins și acțiunea începe cu momentul în care Gandalf îi explică lui Frodo ce are de făcut.

Jucătorul va controla alternativ trei

dintre personaje Frodo, Aragorn și Gandalf. Jocul cu fiecare va fi o experiență diferită de celelalte, Frodo evită lupta pe cât posibil și se folosește de puterea inelului pentru a se ascunde, Gandalf are la dispoziție un număr destul de mare de vrăji pentru a-și lovi inamicii, iar Aragorn se luptă prin mijloace mai convenționale, atât la apropiere cât și la distanță. Sistemul de luptă oferă în afară de acțiunile normale (atac și baraj) și câteva combo-uri pentru a face lupta mai interesantă. Perspectiva normală este la persoana a treia dar există și opțiunea de a folosi perspectiva la persoana întâi. Dacă adăugăm în amestec și apariția în luptă a celorlalte personaje din Frăție alături de eroi obținem cel puțin perspectiva unui joc interesant. Varianta pentru Xbox a fost deja lansată și nu a fost primită prea bine, dar noi ne vom abține de la comentarii până la apariția celei de PC. În orice caz o continuare este inevitabilă dat fiind că mai sunt două romane de ecranizat.

Bogdan Bridinel

- PRODUCĂTOR: GURNEY
- PUBLISHER: WARNER BROS.
- WEB: WWW.LORDOFTHERING.COM

URMARESTE FIDEL DESFASURAREA PRIMULUI ROMAN DIN TRILOGIE





IDEEA DE A FURA MASINI SI A SE INHAITA CU MAFIOTI LE SURADE multora, am zice, ținând cont de succesul de care s-a bucurat Grand Theft Auto 3. Aceștia (printre care ne numărăm și noi) au de ce se bucura pentru că ocazia li se va oferi din nou, odată cu apariția acestei continuări. Noul personaj principal este Tony Vercetti, un mafiot care tocmai a fost eliberat după o îndelungată și deloc nemeritată ședere la închisoare. În Liberty City situația nu este prea roză pentru el așa că șeful lui, Sonny Forrelli, îl trimite să extindă afacerile familiei în Vice City. Acesta seamănă foarte mult cu Miami, la fel cum Liberty City avea ca sursă de inspirație New York-ul. Întâmplările se petrec în anii '80 și sunt inspirate într-o oarecare măsură de celebrul serial polițist Miami Vice. Ca și în GTA3, totul începe din momentul în care personajul principal cade într-o capcană și rămâne fără nici un ban, ba chiar pierde și banii șefului său, așa că este nevoit să apeleze la orice metodă pentru a ieși din incurcătură.

Misiunile încep tot prin secvențe cinematice în care ești informat ce ai de făcut dar sunt mai complexe și există posibilitatea de a le aborda în mai multe moduri. În continuare unele zone vor fi blocate la început și se vor debloca doar într-un anumit moment.

Arsenalul avut la dispoziție nu va fi mult mai bogat decât cel din GTA3 dar posibilitățile armelor au fost extinse așa că acum vom putea să ne exprimăm personalitatea în noi moduri, de exemplu vandalizând o mașină cu băta sau împușcând oamenii din mașini prin parbriz. O noutate care va influența desfășurarea unora dintre scenele cu împușcături este posibilitatea de a te lăsa în jos pentru a te ascunde în spatele unor obiecte de decor. Armele vor fi împărțite în clase și Tony va putea avea în inventar o singură armă dintr-o clasă la un moment dat, de exemplu va trebui să renunțăm la băta pentru a lua o drijbă.

Mașinile sunt cu totul noi, potrivite perioadei și zonei în care se desfășoară acțiunea și lor li se adaugă un număr respectabil de alte vehicule pe care le putem folosi pentru a ne atinge scopurile mârșave. Dintre ele cele mai spectaculoase sunt motocicletele și elicopterele și cele mai amuzante sunt mașina de golf sau cea de pizza (care va reprezenta unul dintre noile moduri de a-ți rotunji veniturile) dar nici bărcile nu sunt de lepădat, mai ales că vor fi absolut necesare pentru a ajunge în anumite locuri.

Coloana sonoră este asigurată de cele șapte posturi de radio din oraș și conține melodii ale anilor '80 interpretate de formații ca Judas Priest, Blondie, Frankie Goes to Hollywood sau Kool and the Gang. Simultan cu lansarea jocului pe PlayStation 2 se vor lansa și albumele care conțin melodiile din repertoriul fiecărui post.

Radu Alexandru



# GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

DATA APARIȚIEI: DECEMBRIE 2002



- PRODUCĂTOR: ROCKSTAR GAMES
- PUBLISHER: TAKE 2 INTERACTIVE
- WEB: [WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY)

VOM PUTEA SA NE EXPRIMAM PERSONALITATEA IN NOI MODURI, DE EXEMPLU VANDALIZAND O MASINA CU BATA

# WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA



LORZII RAZBOIULUI SE INTORC LA ORIGINI

DATA APARITIEI: 2003

WARLORDS ESTE O SERIE DE STRATEGII PE TURE CARE SE petrec într-o lume fantastică, gen din care mai fac parte alte serii foarte apreciate ca Heroes of Might and Magic sau Disciples. Warlords III a fost concurent direct cu HOMM II, deși erau deosebite din multe puncte de vedere. În Warlords luptele se rezolvau automat iar castelele nu aveau opțiuni de construcții, toate aceste aspecte fiind simplificate în detrimentul strategiei pure. În schimb eroii erau mult mai bine individualizați, puteau primi misiuni din orașe, puteau jefui sau incendia orașele inamicilor sau înfrunța monștrii din diverse catacombe. La capătul unei pauze în care a lăsat loc celor două jocuri Warlords Battlecry, seria se întoarce cu numărul 4 în coadă. Warlords IV reprezintă un pas înainte foarte mare și încearcă să schimbe fiecare element care reprezenta un minus în titlurile precedente.

În cadrul campaniei jucătorul va avea la dispoziție o hartă a întregii regiuni și va putea alege ce teritoriu să atace, într-un mod asemănător cu desfășurarea campaniei din Warlords Battlecry. Eroii sunt persistenti, personajul principal și câțiva din locotenentii săi vor putea fi purtați prin toată campania. Cele șase facțiuni disponibile sunt Sirienii (oamenii), Dwarfii, Elfii, Undead, Orcii și Volturnanii, o rasă de demoni nou apărută.

Administrarea orașelor este acum mai complexă, influențată evident de cea din seria HOMM, care presupune construirea de clădiri care produc regulat unități. Orașele vor putea fi întemeiate sau cucerite și vor avea patru niveluri de dezvoltare dintre care ultimul nu poate fi atins decât de un singur oraș care devine astfel capitală. Bătăliile vor putea fi rezolvate și automat dar acum vom avea și posibilitatea de a le coordona direct pe o hartă tactică, ceea ce reprezintă doleanța principală a jucătorilor.

În luptă eroii se vor putea alătura unui grup de unități pentru a fi mai protejați și le vor oferi acestora bonusuri foarte importante. Cea mai inovatoare schimbare este noul sistem de vrăji. Acestea se împart în cele care pot fi folosite pe harta strategică și cele care se folosesc în bătălie, acestea din urmă împărțindu-se în defensive și ofensive. Vrăjile se cercetează în orașe de unde eroii pot cumpăra cristale ce reprezintă munitia respectivei vrăji, care se poate consuma. Cele folosite foarte des se vor transforma în abilități care nu mai au nevoie de cristale dar această posibilitate nu există pentru toate, de exemplu teleportarea nu va putea fi abuzată în acest fel. În fiecare tură a luptei se va putea folosi o vrajă ofensivă și una defensivă, decizia se pare că are la bază teama că altfel cele defensive nu ar fi prea mult folosite. Aparent toate punctele slabe ale titlurilor precedente vor fi eliminate, rămâne să așteptăm și să vedem dacă cele bune se vor păstra, mai ales atmosfera care dădea jocului un farmec deosebit.

Bogdan Bridinel



■ PRODUCĂTOR: SSG  
 ■ PUBLISHER: UBISOFT  
 ■ WEB: WWW.SSG.COM.AU/WARLORDS4

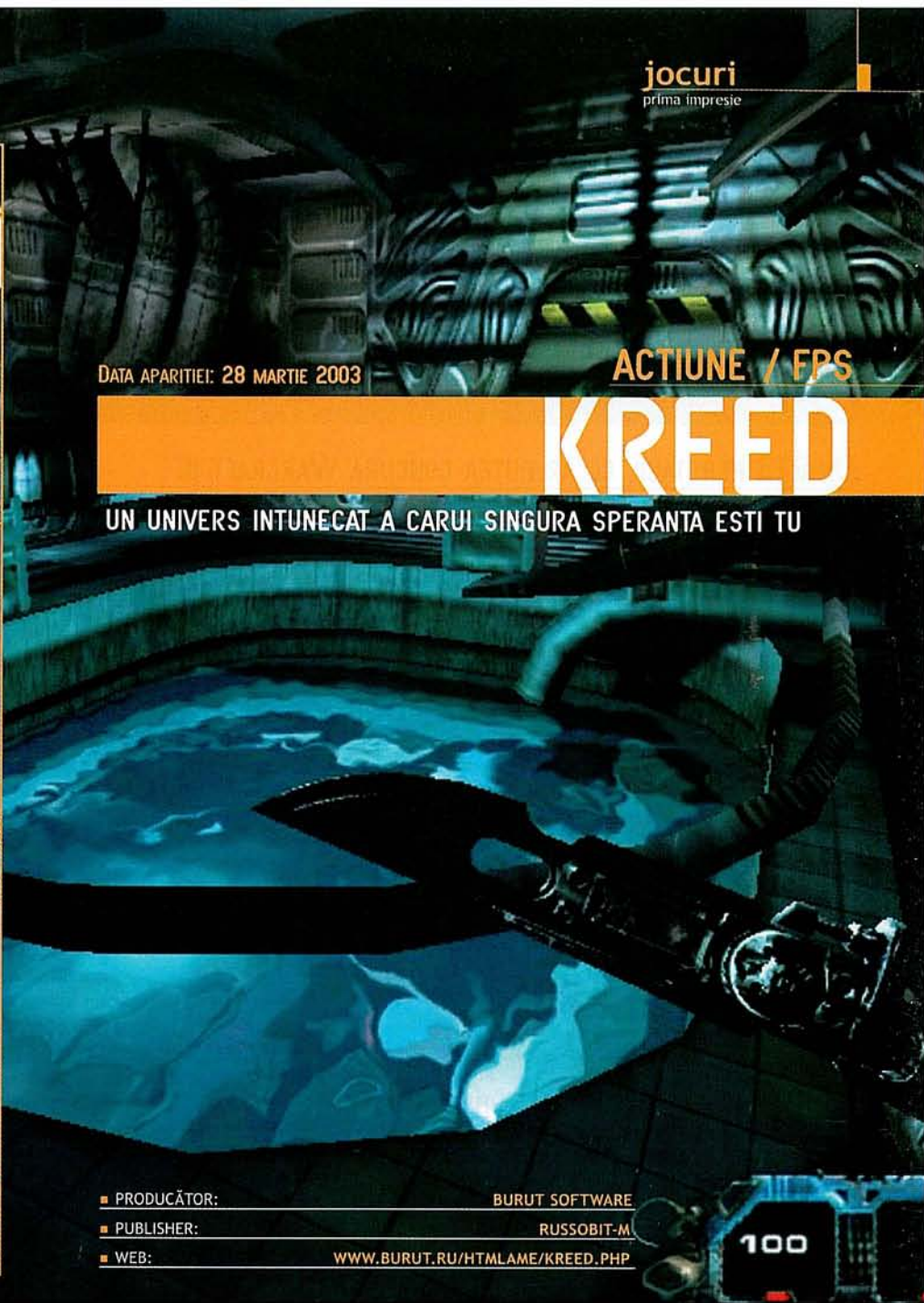
INCEARCA SA SCHIMBE FIECARE ELEMENT CARE REPEZENTA UN MINUS IN TITLURILE PRECEDENTE

DATA APARIȚIEI: 28 MARTIE 2003

ACȚIUNE / FPS

# KREED

UN UNIVERS INTUNECAT A CARUI SINGURA SPERANTA ESTI TU



■ PRODUCĂTOR: BURUT SOFTWARE  
 ■ PUBLISHER: RUSSOBIT-M  
 ■ WEB: WWW.BURUT.RU/HTMLAME/KREED.PHP

IMAGINATI-VA CA IN SECOLUL 23 OMENIREA A CUCERIT spațiul și a ieșit în afara sistemului solar dar în acel moment s-a lovit de cea mai mare amenințare pe care a întâlnit-o vreodată, o specie de extraterestri insectoizi care nu ne consideră buni pentru nimic altceva în afară de sclavie. Sunt sigur că puteți, nu este prima dată când vă este prezentat un astfel de scenariu. Nu înțeleg de ce majoritatea producătorilor insistă pe scoaterea în evidență a caracterului original al realizării lor, oricum nu se pune problema să păcălească pe cineva. Cum originalitatea este un lucru foarte rar, nici măcar nu cerem în mod special așa ceva, ci mai curând ne interesează ca jocul să fie bine realizat. Povestea din *Kreed* continuă în genul "într-un loc misterios din spațiu dispar nave și nu mai apar niciodată și tu esti un super-luptător al viitorului care nu este ca toți ceilalți", dar, după cum mărturiseste și unul dintre membrii echipei de realizatori, putem cu

ușurință să o ignorăm fără ca acest lucru să ne creeze dificultăți prea mari. Ceea ce este foarte bine, pentru că ea se întinde pe multe pagini și nu prezintă nici un element de interes, fiind prea elaborată pentru ceva atât de neoriginal și nerelevant. Tot ceea ce trebuie să știm este că, în tradiția FPS-urilor clasice, un individ este nevoit să înfrunte o puzderie de inamici de unul singur, apelând la un arsenal variat. Acest arsenal va consta pe de o parte din arme clasice, cuțit, pușcă, mitralieră, și pe de altă parte din arme futuriste dintre care lansatorul de flăcări care calculează singur cea mai eficientă metodă de a lovi inamicul pare să iasă în evidență.

Totuși *Kreed* nu se limitează la a fi o partidă de tir de la un capăt la altul și va presupune și interacțiunea cu diverse personaje dintre care nu toate vor fi ostile, uneori vom fi ajutați sau va trebui să ajutăm alți ghinionisti care au ajuns fără voia lor în acest loc periculos. Cele nouă

misiuni sunt împărțite în câte trei-patru episoade și oferă destulă variație, de la rezolvarea unor mici probleme de logică la utilizarea de vehicule și a unor combo-uri pentru a obține efecte mai deosebite de la arme. Cele 40 de ore de joc promise sunt cu siguranță exagerate, dar putem să ne așteptăm măcar la jumătate, ceea ce nu este puțin pentru un joc de acțiune. În multiplayer sunt disponibile toate modurile clasice și, dacă va mai fi timp, este posibil să fie introduse și unele originale.

Motorul grafic al jocului, numit X-Tend, a fost dezvoltat chiar de Burut Games și oferă destul de multe, modele cu până la 4000 de poligoane și animație scheletală cu ajutorul căreia se vor putea realiza mișcări realiste ale personajelor, până la detalii ca ochii și buzele. Ideea principală este să se creeze o atmosferă de groază și, dacă se va reuși, jocul are șanse să atragă.

Bogdan Bridinel

IDEEA PRINCIPALA ESTE SA SE CREEZE O ATMOSFERA DE GROAZA SI, DACA SE VA REUSI, JOCUL ARE SANSE SA ATRAGA

# THE GLADIATORS GALACTIC CIRCUS GAMES



## UN RTS REDUTABIL CE AR PUTEA CONCURA WARCRAFT III

### INTERACȚIUNE

- poți lua comanda uneia dintre cele trei rase ce se înfruntă pe viață și pe moarte în fața a milioane de spectatori într-un turneu galactic.
- acțiune furibundă pentru că adunarea de resurse și micromanagementul sunt reduse la strictul esențial
- amestec de acțiune și tactică ce se desfășoară în cadrul unor decoruri fabuloase.

DATA APARIȚIEI: 27 NOIEMBRIE 2002

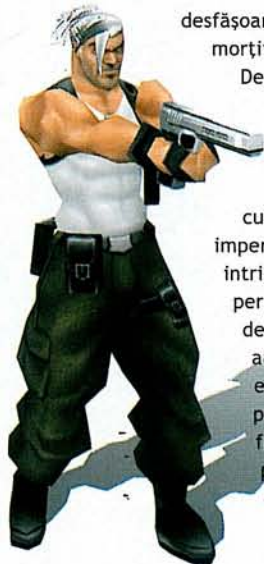
- PRODUCĂTOR: EUGEN SYSTEMS
- PUBLISHER: ARXEL TRIBE
- DISTRIBUTOR: N/A
- WEB: [HTTP://THEGLADIATORS.ARXELTRIBE.COM](http://thegladiators.arxeltribe.com)

### PRODUCATOR: EUGEN SYSTEMS

Eugen Systems este povestea a doi frați care au decis să combine pasiunea și creativitatea în domeniul creației de jocuri. Cedric și Alexis Le Dressay au fost cuceritori de divertismentul digital încă din copilărie, iar fascinația pentru lumea jocurilor li s-a păstrat până în prezent. Ca inginer de sistem, Cedric visa la un RTS care să se poată juca la fel atât pe console, cât și pe PC. Arhitect și fan al seriei Warcraft, Alexis era fascinat de posibilitățile imense pe care le aveau la dispoziție creatorii de jocuri în schitarea unor universuri posibile. Câțiva ani mai târziu cei doi frați au renunțat la slujbele care nu îi mai mulțumeau și au decis să înființeze un studio de jocuri în Franța. În fruntea unei echipe de 12 oameni, Cedric și Alexis lucrează la "The Gladiators", un RTS în care acțiunea este pe primul plan.

DACA ESTE JUDECAM DUPA STILUL de joc al majorității pasionaților de RTS-uri, "S"-ul din genul jocului ar trebui să vină de la "Speed", nu de la "Strategy". Aproape toți se grăbesc să adune cât mai multe unități și cât mai puternice pentru a da năvală peste adversar, implicându-se apoi cu click-uri sporadice în acțiune, în timp ce pe ecran măcelul se desfășoară în culori vii. Observând acest aspect, cei de la Eugen Systems au decis să elimine din conceptul de RTS cât mai mult din ceea ce nu era acțiune (a se citi confruntare directă), să plaseze conflictul într-un decor științifico-fantastic și au obținut planul de bază pentru Gladiators.

Povestea este destul de vagă și implauzibilă: cândva prin 1970, o navetă spațială condusă de căpitanul Greg Callahan trimisă să investigheze o gaură neagră ajunge pe neașteptate în capătul celălalt al universului, unde sunt luați prizonieri de prințul Maximix (asemănarea cu biscuiții este absolut întâmplătoare). Aruncat în închisoare, Callahan este vizitat de prințesa Lydia, care îi spune că mai are o șansă. În loc să fie condamnat la moarte ar putea participa ca reprezentant al ei într-un turneu ce se desfășoară în "Arena morții" (The Deathbowl),



turneu al cărui rezultat va decide cui revine tronul imperiului. Această intrigă diluată și personajele desenate în stil anime vorbesc elocvent despre pasiunea francezilor pentru dramatismul



Cei de la Eugen Systems au reușit să implementeze o opțiune care era dorită de foarte mulți amatori de RTS-uri, însă pe care nici un alt joc de acest gen nu a mai

### MULTIPLAYER

oferit-o până acum: posibilitatea de a te conecta la un joc multiplayer aflat în desfășurare. Nu știm încă modul în care funcționează această opțiune, deoarece versiunea demo este single-player only. Oricum, Gladiators va suporta 16 jucători în LAN și Internet, meciurile urmând să dureze mai puțin decât într-un RTS obișnuit.

stors din piatră seacă de care erau pline episoadele din Sandy Bell.

Dacă nu vă lăsați descurajați de acest aspect însă, veți descoperi ca și noi că jocul are un farmec aparte, dat de înfruntările violente și alerte. Cele trei părți implicate în turneu beneficiază de un erou (campion) cu puteri speciale și de șapte tipuri distincte de unități. În afară de Callahan, care are la dispoziție infanteriști, elicoptere și tancuri, mai există tabăra lui Maximix, compusă din cyborgi și alte creaturi mecanizate și cea a lui Fargass, orientată pe magie și care numără în rândurile ei magi, dragoni și tot felul de creaturi fantastice înarmate cu obiecte tăioase. Includem aici și grețosenia numită Burp, care are un farmec aparte în modul ei bolnav de a fi.

Toate acestea zburdă în decoruri feerice, se împoacă cu fluide, se incinerază cu șuvoaie de flăcări și se taie în săbii într-o feerie de culori atât de exagerată încât reușește să devină simpatică. Mediul de joc este complet destructibil și poate fi folosit spre avantajul jucătorului în scop de ambuscadă sau camuflaj, pentru că toate unitățile din joc beneficiază de line-of-sight (câmp vizual) raytraced). Asta înseamnă că o unitate cocotată pe o clădire, vede și trage mai departe, însă este în pericol să moară subit dacă cineva aruncă în aer clădirea pe care stă.

Riscul meseriei. Camera este 3D și poate fi deplasată și rotită la 360 de grade, însă chiar dacă este bine implementată necesită destul de des o re-poziționare pentru a putea urmări acțiunea dintr-un unghi favorabil.

Aspectul de curcubeu al luptelor se adaugă la sentimentul de acțiune frenetică, transformând fiecare confruntare într-un foc de artificii haotic, în care devine dificil să îți dai seama care sunt unitățile tale și care ale inamicului. Dacă ale tale sunt cele care supraviețuiesc, jocul merge mai departe. Dacă tovarășul Callahan nu mai este în lumea celor vii, veți fi tratați cu mesajul "You have lost".

Să nu înțelegi însă că nu există și potențialul pentru tactici complexe. Sistemul de combo-uri și power-up-urile împrăstiate pe hartă, plus spawn point-urile alcătuiesc o ecuație complexă pe care jucătorii care vor mai mult decât un măcel frumos colorat o pot rezolva cu abilitate în avantajul lor.

Dacă jocul va reuși să cucerească din fanii Warcraft III și Command&Conquer nu se știe încă, însă pe noi demo-ul ne-a impresionat în mod plăcut și așteptăm cu nerăbdare versiunea finală a jocului care trebuie să apară la sfârșitul acestei luni.

Adrian Dorobăț



# STRATEGIE ARCADE



☒ Cele trei varietăți de teren prezente în joc sunt stepă, deșert și câmpie



Capturez doi Jokers și debarquez cuțit în fața unui dragon pentru a-l controla



☒ Infanteriștii nu au foarte multe șanse în fața unui dragon care scuipă flăcări



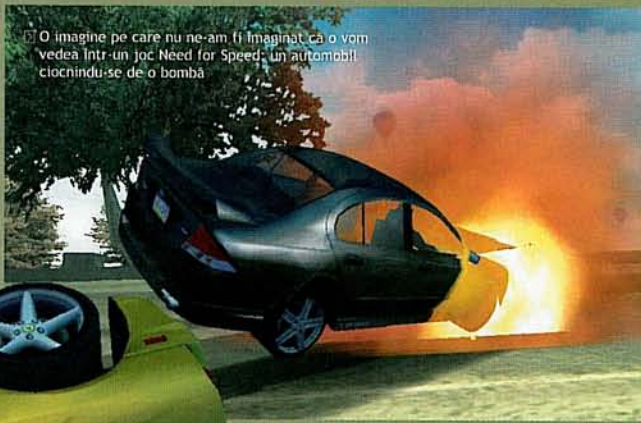
☒ O aglomerație de trupe aflate în conflict supravegheate de la distanță de Fargass cel violent



☒ Câștigarea unei poziții "la înălțime" poate întoarce în favoarea voastră cursul jocului



Capitanul Calaban într-una din rarele scene prim-plan, supraveghează câmpul de luptă



O imagine pe care nu ne-am fi imaginat că o vom vedea într-un joc Need for Speed: un automobil ciocnindu-se de o bombă



ACTIUNE



Deși inițial sunt de o insistență demnă de o cauză mai bună, polițistii renunță după un anumit timp

Inteligența artificială se comportă destul de natural și poate face greșeli tipic umane



Traseul conține și scurtături dar acestea nu sunt utile atât pentru a câștiga timp cât pentru a evita poliția



În mașinile de poliție trebuie să fie mare inghesuală, toți acești oameni au ieșit din una singură



Bara din partea de sus a ecranului arată cât mai durează până când renunță polițistii, iar numărul de stele cât de grave sunt infracțiunile comise



# NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

## MASINI SPORTIVE, POLITISTI SUPARATI, SOSELE BOMBARDATE

### INTERACIUNE

- curse intense în care concurenții nu sunt singura grijă pentru că și poliția are un cuvânt de spus
- o colecție bogată de mașini exotice prezentate în toată splendoarea lor
- suport pentru multiplayer care include și modul split-screen

DATA APARIȚIEI: 08 NOIEMBRIE 2002

- PRODUCĂTOR: EA GAMES
- PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
- DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION
- WEB: WWW.EA.COM/EAGAMES/OFFICIAL/NFS\_HOTPURSUIT2

### SERIA NEED FOR SPEED

nu are nevoie de prea multe prezentări, fiind una dintre cele mai apreciate și longevive serii de jocuri, deși componentele ei au variat destul de mult atât ca valoare cât și ca stil. În afară de titlatura ciudată care îl recomandă ca o continuare directă a celui de-al treilea joc din serie, Hot Pursuit 2 se mai remarcă și printr-o revenire la genul mai dinamic și mai puțin realist, în



Mașina se comportă bine, nu la fel de realist ca în Porsche Unleashed dar nici nu cade într-un arcade exagerat. În afară de oponenti mai avem de înfruntat și poliția care nu poate

să fie de acord cu nevoia noastră de viteză. Șansele poliștilor de a opri cu adevărat un concurent sunt minime, în schimb intervențiile în forță au capacitatea de a schimba clasamentul și face din evitarea lor o provocare în plus. Și, de parcă nu ar fi suficient, ei mai cheamă în ajutor și un elicopter - cea mai șocantă apariție din demo. Elicopterul nu vede altă soluție de a rezolva problema decât să bombardeze literalmente traseul cu butoaie care explodează la impact. Ciocnirea de un astfel de butoi nu distruge mașina dar o aruncă de pe traseu atât de tare încât garantează ultimul loc. De fapt nimic nu distruge mașina, singurul efect vizibil obținut în urma a oricâte ciocniri este o desprindere a capotei care nici ea nu influențează în nici un fel comportamentul mașinii. Oferta diversă de super-mașini este o caracteristică definitorie pentru întreaga serie și cel puțin acest lucru va reprezenta un avantaj față de mult mai săracul Porsche Unleashed. Oricum, să nu uităm că toate aceste impresii sunt din varianta demo și în final lucrurile ar putea sta altfel.

— Bogdan Bridinel

## "ÎN AFARA DE OPONETI MAI AVEM DE INFRUNTAT SI POLITIA CARE NU POATE SA FIE DE ACORD CU NEVOIA NOASTRA DE VITEZA"

opozitie cu jocul precedent, NFS 5: Porsche Unleashed. Demo-ul care a apărut pe data de 14 octombrie a dat naștere la numeroase discuții, cea mai mare parte dintre cei care l-au încercat nefiind foarte încântați.

Chiar de la primul contact se înregistrează și prima dezamăgire: grafica nu este deloc ceea ce ne așteptam. Nu este rea, dar pur și simplu ne-am fi așteptat la mai mult de la un joc Need for Speed. Ce-i drept, mașinile arată absolut extraordinar, dar circuitul în sine nu iese cu nimic în evidență, ba chiar păcătuiește prin asemănarea izbitoare cu unele circuite din jocurile mai vechi. Timp de câteva momente am putea să credem că jucăm NFS 2 sau High Stakes, cel puțin până la prima săritură. În acest moment se face remarcată prima noutate, modul în care se mută camera pentru a pune în prim plan spectacolul oferit de zborul mașinii. Un lucru drăguț, dar care nu are nici un impact asupra jocului în sine. Mașina nu poate fi controlată în aer și camera revine la locul ei firesc imediat ce aceasta atinge solul așa că nu avem nimic de pierdut, dar nici mare lucru de câștigat. Inițial este spectaculos, dar în curând devine de-a dreptul plictisitor și probabil că mulți vor debifa această opțiune la scurt timp de la începutul jocului.

Următorul pe banca acuzațiilor este senzația aproape inexistentă de viteză, cel puțin în vederile din exteriorul mașinii. Este normal ca vederea din mașină să ofere cea mai bună senzație de viteză dar diferența este cam exagerată. Aceasta nu este singura problemă a camerei exterioare, care mai suferă și de o plasare defectuoasă în anumite momente. Lăsând la o parte toate aceste aspecte minore, jocul oferă o experiență destul de plăcută.

### PRODUCATOR: EA GAMES



Electronic Arts este cel mai mare producător de jocuri din lume și este cu siguranță prea mare pentru a putea fi prezentat într-un spațiu atât de mic. În domeniul jocurilor cu mașini EA Games domină categoric piața de mult timp prin seria de succes Need for Speed, al cărei reprezentant este și Hot Pursuit 2. Versiunile pentru PC, Xbox și Gamecube au fost realizate de EA Seattle în timp ce versiunea pentru Playstation 2, se pare cea mai reușită, a fost realizată de un alt producător, Black Box.

### PERSONAJELE PRINCIPALE



Sunt cu siguranță mașinile. O parte dintre acestea sunt "clienți vechi" (McLaren F1, Ferrari F50), dar vor apărea și câteva noutăți printre care superbul Lamborghini Murcielago și noul Ferrari 360 Spider, prezent și în demo.

Continuarea lui Unreal Tournament păstrează rețeta dar vine cu un nou stil și crește adrenalina atât la propriu cât și la figurat

Cyclone

☒ Clovni, roboți și tot felul de alte creaturi pitorești populează acum universul Unreal

▽ Katana (52)

Law rode Katana's rocket into oblivion.  
Aeth rode Avarice's rocket into oblivion.

PREȚ: 33\$ • PRODUCĂTOR: DIGITAL EXTREMES / ATARI • PUBLISHER: INFOGRAMES • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION (021-345.55.05)

# UNREAL TOURNAMENT 2003

Jocul în care împușcatul oamenilor este un sport

## INTERACȚIUNE

- 5 moduri de joc totalizând peste 30 de hărți
- 35 de noi modele de jucători care fac parte din 6 clase
- de 100 de ori mai multe poligoane decât în original

## SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 733Mhz
- Memorie: 128MB
- Video: 16MB

## JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 64
- LAN: 64
- MODEM: 0

Cerințele mari sunt pe deplin justificate de calitatea deosebită a graficii. Pentru cei ai căror calculatoare îndeplinesc cerințele minime doar cu puțin vestea bună este că jocul arată excelent chiar și în rezoluții mici, calitate rar întâlnită în zilele noastre.

## ÎN PERIOADA ÎN CARE A AVUT CEA MAI MARE

popularitate genul first person shooter a dus poate cea mai mare lipsă de titluri cu adevărat valoroase. Cu puține excepții acestea erau simple clone ale producțiilor id Software și fără excepție nu reușeau să atingă același succes, mai ales în compartimentul multiplayer. Unreal a impresionat prin atmosferă și poveste, partea de singleplayer fiind superioară celei din Quake 2 și a introdus un nou concurent serios pe piața FPS-urilor. Cum campaniile lineare și care nu ofereau o provocare reală nu aveau prea mare succes nu a fost o surpriză faptul că cele două continuări, Quake 3 și Unreal Tournament au renunțat la ele și s-au axat pe partea de multiplayer. Acum lucrurile iau o întorsătură interesantă, s-a dovedit în același timp că modul singleplayer n-a murit, pur și simplu jucătorii au exigente mai mari, și că un joc nu poate fi reușit în ambele departamente așa că, din nou umăr la umăr, cei doi producători au început în paralel lucrul la câte un joc specializat pentru singleplayer, (Doom 3 respectiv Unreal 2) și unul pentru multiplayer (Quake 4 respectiv Unreal Tournament 2003). Dezvoltat de Digital Extremes sub tutela celor de la Epic Games, Unreal Tournament 2003 are un avans considerabil din punct de vedere al datei de apariție, Quake 4 fiind programat anul viitor.

## LA MODUL GENERAL

Ca la orice joc de multiplayer povestea este simplă și are ca unic scop justificarea a ceea ce urmează. Turneul este un spectacol televizat de mare succes din viitor în cadrul căruia echipele se luptă pe viață și pe moarte în direct. Partea de singleplayer te pune în postura unui începător care dorește să ajungă în vârful ierarhiei, lucru care poate fi realizat în doar câteva ore, în funcție de nivelul de dificultate ales. Modul Deathmatch este privit ca un turneu de calificare la sfârșitul căruia îți alegi un număr de șapte coechipieri pe care va trebui să îi învingi pentru a-i recruta. Boții au patru atribute: acuratețea, agilitatea, agresivitatea și spiritul de echipă. Dacă primele două caracterizează priceperea lor, celelalte sunt caracteristici psihice și influențează comportamentul lor. În practică însă diferențele nu sunt foarte vizibile și acest aspect poate fi ignorat fără prea multe probleme. În timp poți să faci și schimburi dar, dată fiind importanța redusă a acestui aspect, nu este foarte necesar. Poți să dai diverse roluri boților din echipă înainte de luptă sau chiar în timpul acesteia printr-un meniu de comenzi vocale și acest lucru contează mai mult, mai ales dacă dificultatea este aleasă în așa fel încât să nu câștigi cu ușurință. După

câștigarea turneelor pentru fiecare mod de joc nu mai rămâne decât să învingi campionii în exercițiu, mai întâi în echipă și apoi într-un meci unu-la-unu cu liderul lor, și campania este gata. Partea demnă de apreciere este inteligența artificială foarte bine



1) Fulgerul emis de arma cu lunetă este unul dintre cele mai spectaculoase efecte vizuale din joc



WEB: WWW.UNREALTOURNAMENT2003.COM



## ACIUNE / FPS

"Viteza este crescută substanțial și împreună cu sistemul de combo-uri creează o stare de frenezie care crește tensiunea și este principalul atu al jocului".

dezvoltată. Echipele adverse sunt bine organizate și acționează conform unei tactici stabilite de la început iar coechipierii știu ce au de făcut de obicei. Singura excepție sunt cei care au ordin să te sprijine și uneori ignoră obiective importante pentru a te urma oriunde mergi. Totuși nimeni nu va cumpăra UT2003 pentru a te juca de unul singur.

### INTRÂND IN DETALII

Armele au suferit foarte puține modificări dar s-a muncit mult la echilibrarea lor și la realizarea unui mod de utilizare mai interesant, mai ales pentru cei avansați. În aceeași direcție se încadrează și noile combinații, dintre care săritul dublu este necesar în multe cazuri, stăpânirea sa fiind obligatorie. S-a renunțat la hărțile cu gravitație redusă pe care controlul era cam ciudat și au fost introduse platforme de sărit asemănătoare cu cele din Quake 3. Odată plecat de pe o astfel de platformă apăsarea tastei de sărit în aer mărește înălțimea saltului ceea ce în unele cazuri este singurul mod de a ajunge la destinație în loc să cazi în gol. Viteza este crescută substanțial și împreună cu sistemul de combo-uri creează o stare de frenezie care crește tensiunea și este principalul atu al jocului. Adunarea punctelor de adrenalină este un obiectiv la fel de important ca și obținerea armelor și scuturilor și influențează foarte mult strategia de abordare a jocului. Odată obținute cele o sută de puncte necesare nu este obligatoriu să le folosești imediat iar atunci când le folosești poți alege bonusul mai util în momentul respectiv sau care se potrivește mai bine stilului tău. Poți alege să devii invizibil, să alergi mai repede, să ai rată de foc mai mare sau să

## MODIFICATORI

La crearea unui server puteți alege unii modificatori pentru meciuri mai speciale. Toți sunt interesanți dar unii nu vor fi folosiți prea mult.

- ARENA** - Înlocuiește toate armele de pe hartă cu una singură, la alegere
- FLOATY CADAVERS** - Cadavrele sunt foarte ușoare ceea ce face să zboare foarte spectaculos până ating solul
- INSTAGIB** - Foarte popular și în Unreal Tournament, jucătorii au de la început un Shock Rifle foarte puternic care omoară din prima lovitură
- ZOOM INSTAGIB** - Același lucru dar acum puștile au și lunetă
- LOWGRAV** - Gravitația este scăzută permițând salturi foarte mari
- NO ADRENALINE** - Nu se mai poate obține adrenalină nici de pe hartă nici din omoruri
- NO SUPER WEAPONS** - Elimină super-armele de pe hartă
- QUAD JUMP** - Dă posibilitatea unor salturi și mai mari decât cele duble
- REGENERATION** - Viața jucătorilor se regenerează în timp
- VAMPIRE** - Poate cel mai interesant, face ca jucătorii să se vindece atunci când fac damage. În acest fel, chiar la capătul unei lupte aprige nu ești pradă ușoară pentru primul sosit
- BIG HEADS** - Celor care au scor mare le crește capul iar celorlalți li se micșorează
- SLOW MOTION CORPSES** - Animațiile din momentul morții sunt prezentate "în reluare"

Majoritatea decorurilor sunt pur și simplu superbe dar luptele acerbe nu vă vor lăsa prea mult timp să le admirați

Confruntările la înălțime se aseamănă mult mai mult cu cele din Quake 3 decât cu cele din precedentul UT





Campionii turneului se bucură de aceeași popularitate pe care o au astăzi vedetele din cinematografie



UN SHOCK COMBO ESTE APROAPE INTOTDEAUNA MORTAL.

## UNREAL TOURNAMENT 2003 (CONTINUARE)

### "GRAFICA ESTE LA CEL MAI INALT NIVEL SI DEPASESTE ORICE ALTCEVA A MAI VAZUT PC-UL PINA ACUM"

Îți crească de la sine viața și scutul. Adrenalina se obține fie adunând pastilele răspândite pe hartă fie în urma uciderii inamicilor. Rezultatele date de acestea sunt variabile, de exemplu în mod normal primești doar cinci puncte dar eliminarea purtătorului bombei în Bombing Run este recompensată cu douăsprezece puncte.

Numărul de moduri de joc este destul de redus iar dintre ele singurele noutăți sunt Double Domination și Bombing Run. Despre Bombing Run am mai vorbit și știți deja că în ciuda numelui obiectul jocului este o minge care trebuie introdusă în terenul țintă al echipei adverse pentru a înscrice un eseu. Cuvântul deposedare capătă valențe noi, și modul în sine este o plăcere diferită de ce am mai întâlnit la un FPS

până acum dar nu este recomandat atunci când nu vă cunoașteți coechipierii pentru că degenerază repede într-o miuță fără sens. Double Domination este un pas înainte față de Domination și oferă poate cel mai plin de suspans joc. Cele două puncte care trebuie dominate se află în puncte opuse și trebuie deținute timp de zece secunde pentru a înscrice. Cuvântul secunde trebuie subliniat, totul este o problemă de secunde și salvările la sacrificiu nu sunt ceva neobișnuit, un jucător fiind nevoit să recupereze un punct fie și pentru câteva momente pentru a mai câștiga timp până vin întăririle. În astfel de momente crainicul seamănă foarte mult cu unul sportiv și creează atmosfera necesară dar nu toți sunt încântați de modul zgomotos și

## INGREDIENTUL MINUNE: ARMELE

Cei ce au jucat Unreal Tournament (adică orice pasionat de FPS-uri) cunoaște principiul celor 2 focuri pe care fiecare armă le oferă. Chiar dacă armele nu au fost modificate foarte mult față de Unreal Tournament, unele dintre acestea capătă o nouă destinație și un alt tip de utilizare. Iată-le:



### SHIELDGUN

Util pentru a face sărituri mai înalte sau pentru a proteja un jucător important cum ar fi cel care are steagul.



### ASSAULT RIFLE

Arma de început este destul de puternică pentru a nu fi o victimă sigură dar își pierde repede din utilitate dacă nu mai are grenade și este de preferat să o înlocuiești imediat ce găsești alta.



### BIORIFLE

Deși nu este arma preferată a tuturor este foarte puternică pe distanțe mici și din UT2003 pe distanțe medii.



### SHOCK RIFLE

Luate separat cele două atacuri ale sale sunt destul de slabe, singurul lor merit fiind că îl aruncă pe cel lovit destul de mult în spate. Dacă însă trageți în proiectilul rezultat din focul alternativ cu focul principal veți obține o super explozie.



### LINK

Armă automată bună la orice distanță și cu efecte deosebite atunci când se lucrează în echipă.



### MINIGUN

Mitraliera clasică, începe să tragă cu o întârziere de două secunde de la apăsarea butonului de foc. Cele două atacuri au cam același efect în ciuda micilor diferențe dintre ele.



### FLAK CANNON

Arma supremă la apropiere dar care este utilă și pe distanțe medii. Este mai puțin spectaculos și mai greu de utilizat (nimerit) decât Flakul din UT.



### ROCKET LAUNCHER

Rachetele au efect mare și au efect pe o rază destul de mare în jurul punctului de impact dar se deplasează cu viteză destul de redusă. Dacă se ține ținta mai mult timp pe un jucător rachetele devin ghidate. Se pot lansa maxim 3 simultan.



### LIGHTNING GUN

Fosta pușcă cu lunetă trage acum mai rar și cu efect mai mare iar raza sa are o lungime de învidiat.



### ION PAINTER

Prima dintre cele două super-arme nu are efect direct ci pune ținta pentru un tun aflat pe orbită, așa că nu poate fi folosită în interior.



### REDEEMER

Cea mai puternică armă din joc, se găsește pe destul de puține din hărți.



### TRANSLOCATOR

Așa numitul "teleportor" nu este o armă dar este foarte important în jocurile pe echipe. Are un număr de cinci discuri care se regenerează în timp.



### BALL LAUNCHER

Bomba este de fapt o bilă care se aruncă dintr-un lansator și are în aer o traiectorie asemănătoare cu cea a grenadelor.



**ZOOM**  
COECHIPERII NU SE DISTING DE ADVERSARI PRIN CULOAREA UNIFORMEI CI PRIN ACEST MIC DAR EFICIENT MARCAJ TRIUNGHIULAR

Unele dintre hărți sunt replici ale celor mai apreciate hărți din Unreal Tournament



repetitiv în care se manifestă. De altfel partea sonoră este cea mai puțin impresionantă din joc și fără să fie slabă este pur și simplu cam banală.

Grafica însă este la cel mai înalt nivel și nu are rost să spun mai mult decât că depășește orice altceva a mai văzut PC-ul până acum. Din nou unii se vor plânge de modul mult mai colorat în care se prezintă noul Unreal Tournament dar adevărat este și că grafica, oricât de spectaculoasă ar fi, trece în planul secund în momentul în care începe acțiunea. O notă mare primește și fizica foarte realistă care nici ea nu influențează prea mult dar cel puțin oferă o paletă variată de morți spectaculoase.

#### ÎN CONCLUZIE

UT2003 este mai lucios, mai zgomotos și mai rapid decât predecesorul său și cei care fac paralela cu Quake 3 nu sunt foarte departe de adevăr, dar este vorba de mai mult de atât. O idee care începe să prindă contur în această perioadă este aceea de a face din jocuri un spectacol. Urmărirea meciurilor de CounterStrike sau a reluărilor de Starcraft de un public din ce în ce mai numeros ne face să ne gândim că într-un viitor jocurile de PC ar putea atinge printre spectatori popularitatea pe care o au sporturi ca fotbalul astăzi. Și ceea ce cu siguranță nu lipsește acestui titlu este spectacolul. Salvările în ultima secundă din modul Domination, recuperările pe muchie de cuțit din Capture the Flag, luptele crâncene de la mijlocul terenului din Bombing Run, toate sunt de natură să crească adrenalina cum nici un joc nu a mai făcut până acum.

În comparație cu Quake 3, Unreal Tournament aducea un plus de complexitate și avea de partea sa elementul de noutate. Desigur nu ar trebui să uităm că Unreal Tournament a fost preferatul criticilor mai curând decât al publicului și nu este imposibil ca acum aceasta să fie situația și acum.

Bogdan Bridinel

#### EVALUARE GENERALA

- +** Are grafica cea mai bună care există acum pe PC
- +** Sistemul de combo-uri adaugă o nouă dimensiune
- +** Frenesia în care se desfășoară dă pur și simplu dependență
- Sunetul nu este la înălțimea celorlalte părți ale jocului

#### JOCURI ALTERNATIVE

Unreal Tournament 2003



Quake 3

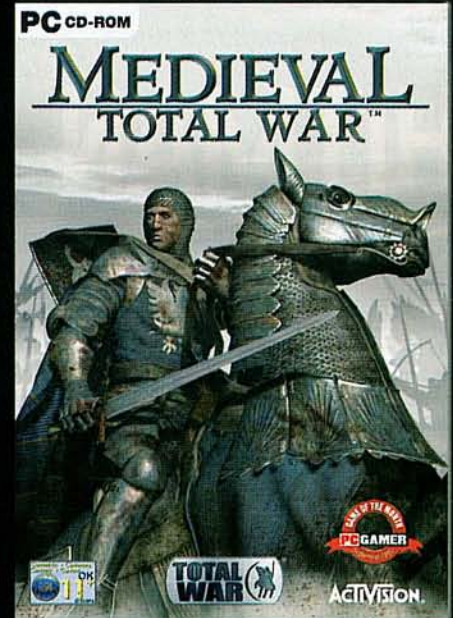
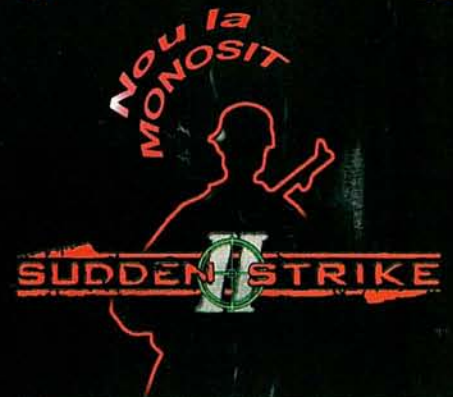


Unreal Tournament



#### VERDICT XTREMP

L-am așteptat mult și nu am fost deloc dezamăgiți **9**



Toamna se numără războinicii...



Pentru lista completă puteți suna la tel: 3306352; 3302375; 3304580; tel/fax: 3306351 e-mail: monosit@rdsnet.ro www.monosit.ro

Comenzile de pe site beneficiază de 5% discount !!!  
Ne puteți vizita și în Splaiul Unirii 4, Bl. B3, Sc. 2, Ap. 10 ( blocul Sitraco Center din Piața Unirii)

Continuarea de la Hitman: Codename 47 pune jucătorul în pielea aceluiași asasin plătit într-un joc destul de asemănător dar îmbunătățit din toate punctele de vedere

Un bal cam plictisitor care va fi mult mai animat în doar câteva secunde

În Japonia atunci când nu plouă ninge, dar nimic nu îl poate împiedica pe agentul 47 să își ducă misiunea la îndeplinire

PREȚ: 35\$ • PRODUCĂTOR: IO INTERACTIVE • PUBLISHER: EIDOS INTERACTIVE • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION (021-345.55.05) • WEB: WWW.HITMAN2.COM

# HITMAN 2: SILENT ASSASIN

Pericolul care pândește din umbră nu are un nume ci un număr: 47

## INTERACIUNE

- 21 de misiuni care se desfășoară în 6 zone foarte diferite ale globului: Italia, Rusia, Japonia, Malaezia, India, Nuristan
- peste 20 de arme varînd de la un simplu cuțit de bucătărie la nemiloasa mitralieră M60 și să nu uităm toporul de pompier

## SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 450MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 16MB

## JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

Producătorii au justificat lipsa modului multiplayer prin ideea că un joc nu poate oferi și un singleplayer reușit și un multiplayer atractiv așa că au preferat să nu irosească timpul cu ceva ce nu avea șanse să atragă prea mulți jucători.

## CEEA CE A ATRAS LA HITMAN: CODENAME 47

nu a fost povestea bietului asasin creat prin inginerie genetică și exploatat fără milă de societatea capitalistă ci ideea în sine, de ucigaș plătit, care are o țintă și este lăsat să o elimine în ce mod dorește. Jocul a fost destul de apreciat în ciuda unor probleme tehnice și a libertății cam limitate pe care o oferea. Cel cunoscut doar prin apelativul "47" se întoarce acum cu majoritatea acestor probleme rezolvate și cu aceleași dileme existențiale.

Scena introductivă se petrece în institutul medical din România în care are loc confruntarea finală din primul joc și arată cum un mafiot rus descoperă existența lui 47 și se hotărăște că îi poate fi util. Fostul asasin se retrăsese într-o mănăstire din Sicilia unde ducea o viață liniștită lucrând ca grădinar până când singurul lui prieten, părintele Vittorio, este răpit. Cum singur nu îl poate găsi, el este nevoit să apeleze la agenția pe care o părăsise nu de mult și care îi cere mai întâi câteva mici servicii. Secvențele cinematice care precedă misiunile sunt realizate cu motorul grafic al jocului dar sunt de o calitate artistică deosebită și, împreună cu muzica excepțională, dau o anumită adâncime intrigii relativ simple care a fost inspirată de o doză semnificativă de filme de categorie B.

## MODUS OPERANDI

Misiunile au toate cam aceeași structură, care constă din trei etape: intrarea, realizarea obiectivului și ieșirea. De fiecare dată există mai multe moduri de abordare în funcție de preferințele fiecăruia. Un atac în forță este de cele mai multe ori o opțiune viabilă, dar în unele cazuri "ținta" se sperie atunci când se dă alarma și fuge, ceea ce duce la pierderea misiunii, așa că un minim de discreție este necesar. Adevăratul spirit al jocului însă nu constă în violență ci în folosirea tuturor mijloacelor pentru a îndeplini obiectivul fără a atrage prea multă atenție. Aceste mijloace sunt destul de numeroase și presupun mai ales o studiere atentă a împrejurimilor și existența unui plan bun. Pentru a cunoaște mediul înconjurător este foarte utilă harta care indică pozițiile tuturor și nu strică nici o privire prin gaura cheii. 47 se poate furișa în spatele inamicilor pentru a-i elimina fără nici un zgomot cu ajutorul armelor de apropiere, ba chiar se poate dovedi milostiv folosind anestezicul care nu ucide dar nici nu are un efect de durată. Cadavrele pot fi apoi ascunse în locuri ferite pentru a evita declanșarea alarmei în momentul în care sunt descoperite. Există și posibilitatea de a te ascunde în locuri întunecoase dar de departe cea mai utilă abilitate este aceea de a te deghiza folosind hainele obținute fie de la cei ucși fie prin alte metode. Totuși, față de titlul precedent, acum nu mai este posibil ca o simplă



## CATEGORII DE ARME PE STILUL TAU



Armele de apropiere nu fac zgomot și sunt puternice, însă victima trebuie luată prin surprindere. Tot aici se încadrează și coarda de strangulat, cuțitele, anestezicul, sabia japoneză, toporul și crosa de golf.



Pistoalele sunt ușor de ascuns datorită dimensiunilor mici și sunt destul de eficiente dacă sunt folosite bine. Cele mai utile sunt cele cu amortizor.



Pistolul mitralieră este o armă puternică datorită ratei mari de foc dar nu are precizie prea mare la distanță și consumă muniția cu repeziune. Există și o variantă cu amortizor.



Puștile de vânătoare au efect devastator dar nu sunt foarte utile contra grupurilor mari din cauza ratei mici de foc. Cea care poate fi ascunsă este cea cu teava tăiată.



Puștile de asalt sunt armele preferate ale celor puși pe mâcel. Ele sunt precise și puternice însă de cele mai multe ori elimină orice posibilitate de a trece neobservat.



Armele cu lunetă sunt folosite la eliminarea de la distanțe foarte mari. Un caz mai special este arbaleta care este mai slabă dar foarte silențioasă.

☑ În ciuda diferentelor culturale dintre lumea orientală și cea occidentală toți înțeleg limbajul armelor



☑ Pentru momentele cu împușcături intense este mai potrivită perspectiva la persoana întâi. Desigur, aceste momente ar putea fi evitate



jocuri  
prezentări

☑ Domnișoarele din imagine sunt un exemplu foarte potrivit pentru expresia "aparențele înșală". Deși par să nu aibă nimic de ascuns, toate sunt înarmate și periculoase



☑ ZOOM

ACEST INDICATOR ARATĂ CÂT DE MULT MĂ SUSPECTEĂZĂ CEI DIN JUR. DUPĂ CUM PUTETI VEDEA, ACESTI SOLDAȚI RUȘI NU AU NICI O ÎNDOIALĂ ASUPRA INTENȚIILOR MELE RĂUVOITOARE

## ACTIONE

"Adevăratul spirit al jocului nu constă în violență ci în folosirea tuturor mijloacelor pentru a elimina ținta fără a atrage prea multă atenție".

schimbare de garderobă să convingă pe oricine că albul de aproape doi metri este de fapt un chinez de un metru și cincizeci de centimetri. Pentru a putea păcăli paznicii este necesar să nu vă apropiați prea mult de ei, să nu intrați în zone care nu corespund statutului dat de haine și să nu treziți suspiciuni prin comportamente anormale cum ar fi alergatul. Mersul este foarte lent și poate deveni plictisitor dar cum este necesar numai în anumite situații această lentoare contribuie la crearea suspansului din momentele respective. Gardienii te privesc încercând parcă să-și amintească cine ești, indicatorul de suspiciune arată că devin din ce în ce mai bănuitori, muzica începe să câpete o nuanță amenințătoare și ultimii metri care te despart de ieșirea din raza lor vizuală sunt foarte tensionați pentru că orice eroare te poate da de gol.

### EVOLUȚIE

Una dintre imputările aduse predecesorului era gradul mare de dificultate care, asociat cu lipsa posibilității de a salva în timpul misiunii, a dat multe bătăi de cap jucătorilor. Acum lucrurile stau mai bine, anume pe cel mai mic nivel de dificultate se poate salva de maxim șapte ori, ceea ce este suficient de obicei, dar poate deveni frustrant în unele momente. Deși este adevărat că suspansul este mai mare atunci când ai ceva de pierdut tot nu văd nimic distractiv în a repeta o secvență de zece ori pentru că nu pot salva și orice mișcare greșită este fatală. Următoarele nivele de dificultate sunt mult mai neîntâlnite pentru că se reduce numărul de salvări, armele capătă un recul mai realist, iar pe cel mai greu harta nu mai arată poziția inamicilor. Ele oferă mai curând o provocare suplimentară pentru cei care au terminat jocul pe setarea cea mai ușoară decât să se adreseze

jucătorilor mai abili.

Din punct de vedere vizual Hitman 2 este bine realizat, singurul lucru care poate deranja fiind folosirea excesivă a efectelor atmosferice parcă pentru a demonstra calitățile motorului grafic, ceea ce creează senzația că întreaga planetă suferă datorită vremii nefavorabile. Există și posibilitatea de a urmări acțiunea de la persoana întâi, ceea ce reduce câmpul vizual dar este util pentru a trage cu precizie mai mare. Chiar dacă nu mai poate fi considerată originală, această continuare demonstrează o evoluție din toate punctele de vedere și are toate șansele să atragă noi fani pentru asasinul chel fără nume dar cu personalitate.

Bogdan Bridinel

### EVALUARE GENERALA

- ☑ Acțiunea plină de suspans
- ☑ Muzica interpretată de Orchestra Simfonică din Budapesta
- ☑ Comportamentul foarte realist al personajelor
- ☑ Îrcă nu au renunțat la ideea cu limitarea posibilității de a salva

### JOCURI ALTERNATIVE

No One Lives Forever 2

Hitman: Codename 47

### INGREDIENTUL MINUNE: NIVELUL ASASINULUI

Pentru a nu micșora libertatea jucătorilor s-a renunțat la ideea ca recompensele primite după efectuarea misiunilor să varieze în funcție de discreția de care au dat dovadă. În schimb se dă un calificativ care poate merge de la "silent assassin" (pentru care au eliminat doar ținta care trebuia fără a irosi nici măcar un glont) până la "mass murderer" (pentru cei care nu au iertat nici măcar femeia de servici). Obținerea calificativului "silent assassin" în unele misiuni oferă totuși câteva arme bonus, dar acestea nu sunt neapărat necesare.



### VERDICT XTREMP

Surprinzător de bun. **9**

Continuarea titlului No One Lives Forever din 2000 (nume de cod "The Operative"), "A Spy in H.A.R.M.'s Way" sau NOLF2 ne prezintă noile aventuri ale agentei secrete Cate Archer care dejoacă planurile malefice ale organizației H.A.R.M., călătorind în numeroase locuri de pe glob: Japonia, Rusia, India, S.U.A., Antartica și alte locații exotice.

Cate Archer prezintă colecția de toamnă-iarnă



Un spion dragut și un indian nătarău într-o scenă cinematică de zile mari



PREȚ: 29\$ • PRODUCĂTOR: MONOLITH • PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION (021-345.55.05)

# NO ONE LIVES FOREVER 2: A

Cate Archer este mai bărbată ca niciodată

## INTERACȚIUNE

- 15 capitole liniare, fiecare având între 1 și 4 misiuni
- 13 arme diferite plus numeroase varietăți de grenade
- 6 ustensile pentru spionaj

## SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 600 MHz
- Memorie: 128 Mb RAM
- Video: DirectX 32 Mb (Hardware T&L obligatoriu)

## JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

AM Apreciat foarte mult No One Lives Forever, mai ales pentru că l-am jucat imediat după ce văzusem "Austin Powers - The Spy Who Shagged Me". Atmosfera retro, muzica excelentă și povestea interesantă și plină de umor au făcut ca acest joc să capete destul de repede statut de clasic în ochii mei. Este de înțeles în aceste condiții de ce așteptam cu nerăbdare lansarea continuării, care părea extrem de promițătoare dacă era să mă iau după informațiile despre acest FPS care se strecuraseră pe Internet încă de la începutul anului și după capturile de ecran.

Trebuie să menționez încă de la început că așteptările nu mi-au fost deloc înșelate. Monolith a lucrat



personajele și cât de precisă poate fi sincronizarea dintre mișcarea buzelor și voce. Apoi veți intra în miezul acțiunii și nu vă veți mai putea desprinde de calculator. Garantat. Lucru rar în majoritatea jocurilor, muzica se ridică la același nivel calitativ cu grafica, un fundal sonor armonios, zglobiu sau tensionant, mereu în ton cu acțiunea și cu locația în care vă aflați. Una dintre puținele coloane sonore pe care ar merita să o achiziționați pe CD.

## "RĂUL NU MOARE NICIODATĂ"

...spune un proverb pesimist din popor și NOLF 2 confirmă zicala. Cate Archer va trebui să înfrunte din nou organizația H.A.R.M., care are în derulare

**AI-UL ESTE MAI MULT DECÂT EXEMPLAR. COMPORTAMENTUL INAMICILOR ESTE DINAMIC, FARA ATITUDINI SCRIPTATE, ORIENTAT CATRE SCOPURI CARE VARIAZA DE LA INDIVID LA INDIVID**

îndelung la motorul Littech, și se poate spune că de-abia acum, în varianta Jupiter, a ajuns la maturitate. Dintre toate jocurile care au folosit sau folosesc motorul Littech, este dincolo de orice îndoială că NOLF 2 are cea mai bună grafică. Doar două jocuri apărute tot anul acesta, în aceeași perioadă, și prezentate tot în această revistă, pot fi plasate pe același palier calitativ: Unreal Tournament 2003 și Hitman 2.

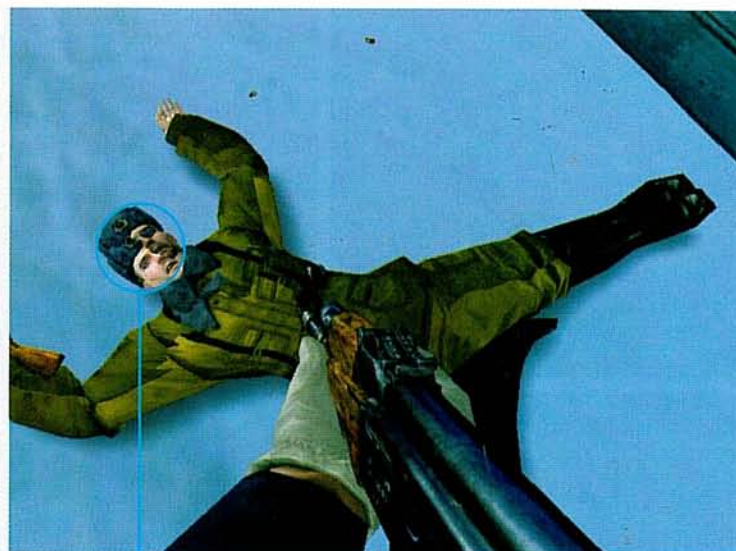
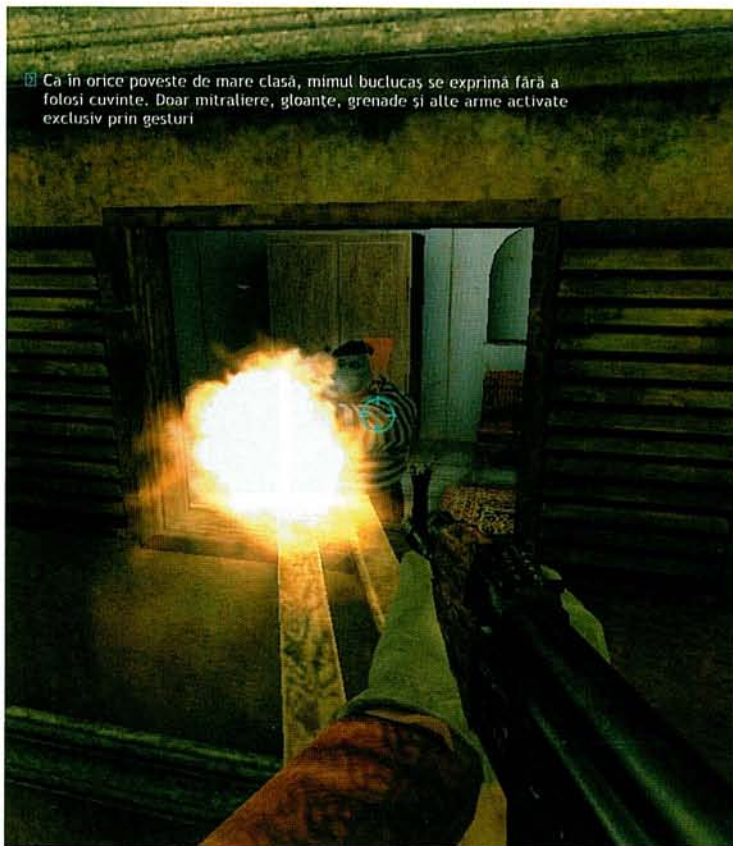
Încă din primele minute de joc veți fi, ca și noi, impresionați de cât de detaliate pot fi decorurile și

un plan diabolic, cunoscut sub numele de Proiectul Omega. Mustăciosul Dmitriy Volkov se înfrățește cu misteriosul Director și în calitate de principale personaje negative vor avea grijă ca ea să nu ducă lipsă de inamici, capcane și misiuni periculoase. Frumoasa japoneză Isako își va face apariția episodic pentru a da o mână de ajutor forțelor răului, după cum i-o cere datoria. De partea cealaltă a legii, dacă se poate spune așa, Cate îl va avea de partea ei în câteva misiuni pe scoțianul roșcat Magnus Armstrong, cu care





Ca în orice poveste de mare clasă, mimul bucluș se exprimă fără a folosi cuvinte. Doar mitraliere, gloante, grenade și alte arme activate exclusiv prin gesturi



**ZOOM**  
DEȘI CLONAREA ESTE INTERZISĂ, IATĂ CE SE ÎNTÂMPLĂ ATUNCI CÂND DOI SOLDAȚI MOR ÎN ACELAȘI FEL ȘI ÎN ACELAȘI LOC



Greu de ucis, dar ușor de evitat, un personaj negativ cu efecte speciale de mare clasă.

WEB: [HTTP://NOLF2.SIERRA.COM](http://NOLF2.SIERRA.COM)

# SPY IN H.A.R.M.'S WAY

ACȚIUNE / FPS

o experiență completă, ce poate fi abordată diferit, în funcție de preferințe: fie pe furis, fie în forță

## INGREDIENTUL MINUNE UN ZAMBET FACE CAT 1000 DE CUVINTE



Creată pe aceleași principii ca și seria cinematografică Austin Powers, seria NOLF este asezonată din belșug cu umor englezesc de calitate, iar acest lucru se vede din plin în NOLF 2. De la dialogurile hilare dintre inamici, care sunt uneori adevărate scheciuri comice până la conceptul unor inamici, cum este The Mime King și trupa lui de mimi ucigași, de la eroul negativ stresat de o mamă pisăloagă până la salutarile exagerate preferate de acoliții lui, de la accentele cu care vorbesc toți inamicii și până la memo-urile amuzante împrăștiate ici colo prin niveluri (cel cu rația de țigări din Rusia și cel cu vizezorii turbati din India ar merita câte un premiu), toate acestea vă vor face să abordați jocul cu zâmbetul pe buze și să treceți mai ușor peste rarele momente iritante. Și, în fond, Monolith merită tot respectul pentru că nu au uitat că la bază un joc trebuie să fie în primul rând o formă de divertisment.

va împărți la un moment dat o tricicletă. De la un sătuc japonez la o bază militară rusească în mijlocul unei stepe înghețate, de la mahalale pitorești din India înapoi în frig tocmai în Antarctica și de la un parc de rulote în mijlocul furtunii în Ohio la o bază subacvatică, Cate Archer va călători mai mult decât a făcut-o James Bond în toată viața lui. Majoritatea nivelurilor sunt extrem de inventive și bogate în secrete, iar scena în care Cate se înfruntă cu Isako în casa ce zboară în mijlocul tornadei este o mini-capodoperă de game design care se apropie de suprarealismul secvenței cu ușa zburătoare din American McGee's Alice.

Nivelurile orientate pe acțiune se succedă celor orientate pe furișare și rezolvare de puzzle-uri, iar adesea aceste elemente se îmbină armonios în cadrul aceleiași misiuni. Primul NOLF combina deja în mod excelent Thief cu Goldeneye (versiunea de pe consolă, unica de altfel), iar "A Spy in H.A.R.M.'s Way" adaugă la această rețetă și elemente de RPG, implementând un sistem de răsplăți în puncte pentru realizarea misiunilor principale și secundare, puncte ce pot fi apoi folosite pentru a îmbunătăți abilitățile eroinei. Astfel NOLF 2 devine o experiență completă, ce poate fi abordată diferit, în funcție de preferințe: fie pe furis, silențios, folosind tactica și inteligența, fie în forță, trăgând și aruncând cu grenade în stânga și în dreapta. Varianta "stealth" este ajutată de

numeroasele gadget-uri cum este pistolul utilitar multifuncțional care trage cu somnifere, dispozitive de urmărire sau de bruierie a camerelor de luat vederi sau improbabilele bombe cu lipici. O coajă de banană sau o capcană pentru urși la locul potrivit poate face minuni, iar inamicilor le poate fi distrasă atenția cu ajutorul unei monede aruncate pe jos. "Pisica înfuriată" este și ea o surpriză neplăcută pentru inamici, însă rezervată jucătorilor care nu se jensează să facă un pic de zgomot. În plus, deși nu are un BMW sau un Aston Martin la îndemână, Cate Archer va folosi și ea câteva vehicule, în special snowmobilul, dar își fac apariția temporar și un submarin în formă de rechin (n-am găsit altă rimă) și o tricicletă, pomenită ceva mai devreme.

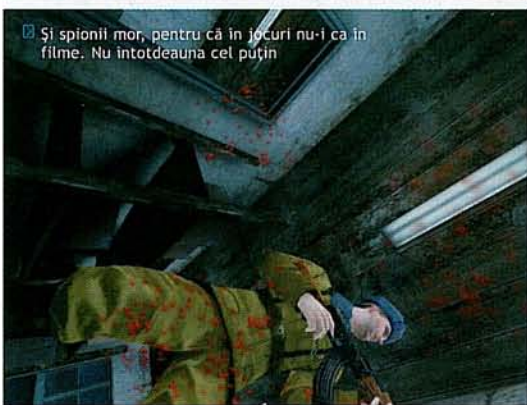
Al-ul este mai mult decât exemplar, NOLF 2 strălucind din acest punct de vedere. Comportamentul inamicilor este dinamic, fără atitudini scriptate, orientat către scopuri care variază de la individ la individ, astfel încât oponentii vă vor surprinde nu doar o dată cu modul în care reacționează la acțiunile voastre: aprind și sting luminile în camere, urmăresc urmele din zăpadă sau noroi, se ascund și fac fente, își cheamă coechipierii în ajutor, dau alarma sau intră în panică atunci când constată că le-a dispărut arma. În Rusia veți auzi destul de des fraza "Zgârcitul de spion capitalist mi-a furat arma", iar accentul și tonul cu care este rostită vă va aduce cu



☑ Cine trage de departe, are șanse să trăiască mai mult



☑ Personajele sunt foarte detaliate și pitorești



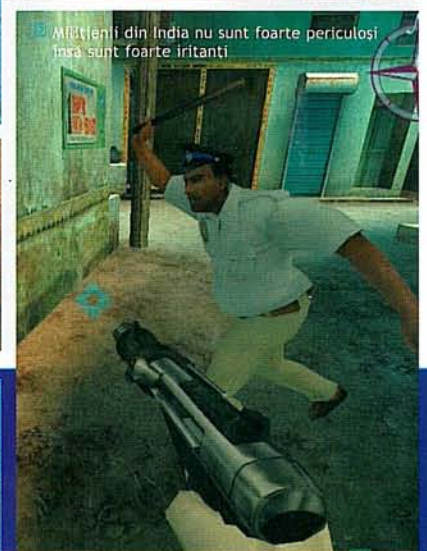
☑ Și spionii mor, pentru că în jocuri nu-i ca în filme. Nu întotdeauna cel puțin



☑ Comitetul de primire care în loc de pâine și sare vă va aștepta cu gloante și injurii



☑ Evadare în stil burlesc, cu urmărire pe trotinetă pe străzile strâmte din India



☑ Milițieni din India nu sunt foarte periculoși însă sunt foarte iritanți



# NO ONE LIVES FOREVER 2

(CONTINUARE)

## CINE ESTE CATE ARCHER?



Într-o luptă corp la corp dintre Cate Archer și Lara Croft, cine ar câștiga? Nu știm, însă ne-ar plăcea să aflăm. Cu multă friscă vă rugăm. Cate "The Fox" Archer este echivalentul feminin al lui James Bond, combinând eleganța englească cu un umor acid și reușind să iasă de fiecare dată din încurcături. Îi place aventura și nu se dă în lături de la a căra inamicii în spate sau de a folosi cu precizie letală o armă cu lunetă. Să nu mai vorbim de gama largă de gadget-uri camuflate sub forma unor ustensile ce nu ar trebui să lipsească din poșeta unei femei care se respectă.

Ca și eroina din Tomb Raider, Cate Archer are un corespondent sexy în viața reală: este vorba de Mitzi Martin, o actriță cunoscută doar pentru rolurile secundare din filme ca Harley Davidson and the Marlboro Man (1991) și "Dude, Where's My Car?" (2000). Sinceri să fim, Mitzi Martin pare mai apropiată de ideea noastră despre Cate Archer decât fătuca copilăroasă, mai tânără și parcă mai naivă ce apare în scenele din joc.

siguranță zâmbetul pe buze. Unul dintre puținele neajunsuri ale jocului este însă că din cauza volumului imens de calcule ce trebuie făcute pentru a gestiona un AI dinamic, motorul jocului recurge uneori la compromisuri ce au drept consecință faptul că inamicii vă vor vedea în rare cazuri prin pereți sau vă vor auzi atunci când nu ar trebui să vă audă.

## VEȘNICUL ÎMPRICINAT

În afară de asta, mai putem nota pe lista cu lucruri negative doar trei nemulțumiri. Prima, și cea mai mare, este că timpii de încărcare pentru QuickLoad sunt enorm de mari pentru cât de des veți fi nevoiți să folosiți această opțiune uneori. A doua este că în ciuda unor animații și fizici foarte bine puse la punct, inamicii vor

muri adesea "îngropați" pe jumătate în uși, scări, ziduri și alte obiecte. Iar în cele din urmă, pentru că nimeni nu poate fi perfect, puzzle-ul cu plicul albastru care apare în locații aleatoare în teatrul/sediul Evil Alliance are mari șanse de a vă scoate la fel de mulți peri albi ca și cursa blestemată din Mafia.

Multiplayer-ul beneficiază de hărți decente și ar putea avea farmecul lui pentru unii jucători, însă nu vă așteptați să vedeți prea curând un campionat internațional de NOLF2. Puterea lui stă în campania single-player și din acest punct de vedere NOLF 2 este cel mai bun FPS al acestui an și unul dintre cele mai bune FPS-uri create vreodată. Sper din tot sufletul ca Unreal Tournament 2003 să nu îi sufle titlul de jocul anului. Oricum, UT2003 este orientat pe multiplayer, iar Splinter Cell și Hitman 2 nu intră în aceeași categorie din cauza abordării third-person. Vă recomandăm cu multă căldură titlul celor de la Monolith, care este cu adevărat o realizare de excepție.

Adrian Dorobăț



☑ Apa din NOLF2 este cel mai bine realizat lichid din toate jocurile pe care le-am testat până acum

## EVALUARE GENERALA

- ☑ Umorul excelent
- ☑ Inventivitatea acțiunii
- ☑ Timp de încărcare iritant de lungi

## JOCURI ALTERNATIVE



## VERDICT XTREMP

Unul dintre principalii candidați pentru FPS-ul anului

9



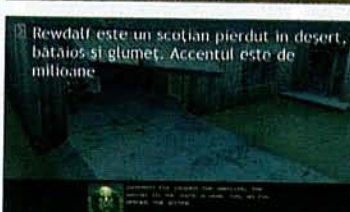
Bande înarmate de tâlhari se înfruntă din mașinile lor blindate pentru supremație într-o lume postapocaliptică, în stilul creat de Interstate '76



Sistemul de conducere în acțiune: merg înainte și atac în spate



Sniperul din Bandits este similar Rail-ului din Quake. O lovitură bine țintită poate scoate din joc un inamic



Rewdalf este un scoțian pierdut în desert, bătaios și glumet. Accentul este de milioane



PREȚ: N/E • PRODUCĂTOR: GRIN • PUBLISHER: PAN VISION • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.BANDITS-GAME.COM

ACȚIUNE

# BANDITS: PHOENIX RISING

Transpunerea interactivă a viitorului post-apocaliptic din Mad Max

## INTERACȚIUNE

- 20 de misuni single player
- Distrugere dinamică a mediului înconjurător
- Implementare fizică de excepție
- Peste 70.000 de poligoane on-screen
- Aproape 3 ore de muzică originală

## SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 800 MHz
- Memorie: 128 MB
- Video: 32MB

## JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 16
- LAN: 8
- MODEM: 0

EXISTĂ ȘI JOCURI PESIMISTE CARE consideră că lumea se îndreaptă către un dezastru datorită cursei înarmărilor, prostiei umane sau amândorura. În Bandits: Phoenix Rising, dezastrul atomic a avut deja loc, iar omenirea, redusă la stadiul de barbarism, își face veacul prin deșerturi roșiatice și stepe înghețate. În afara rarelor așezări umane, bandele fac legea, din mașinile lor ruginite, peticite cu bucăți de oțel și împănate cu mitraliere, aruncătoare de grenade și alte asemenea instrumente letale. Dintr-o astfel de bandă (Wolfpack) fac parte și eroii jocului: Fennec și Rewdalf, care de la jefuirea unui aparat de distilat băutură din suc de cactus de la banda adversă (Flaming Pumpkins) vor ajunge să fie atrași în cursa pentru capturarea celei mai puternice arme de pe planetă: misteriosul Phoenix, ascuns undeva în orașul Jericho.

Conform poveștii, Fennec este șoferul experimentat, iar Rewdalf trăgătorul de elită, dar această precizare este mai mult decât inutilă în condițiile în care jucătorul se ocupă și cu șofatul și cu ostilitățile. Din fericire îmbinarea dintre condusul mașinii și trasul cu armele este simplificată de sistemul YGWYL - You Go Where You Look care înseamnă evident că "mergi în direcția în care te uiți". Astfel direcția de deplasare a vehiculului este controlată de mouse și nu trebuie să vă mai complicați cu tastele de direcție, ci doar cu accelerația și frâna. De tras, armele care nu sunt fixe trag și ele în direcția în care este îndreptat cursorul. "Dacă doriți însă,

puteți folosi tasta pentru Turret Spin, care va dezactiva temporar sistemul YGWYL, permițându-vă de exemplu să mergeți într-o direcție și să trageți în direcția total opusă. Camerei nu i se poate reproșa nimic, iar funcția de zoom este implementată excelent.

La început arsenalul vă va fi limitat, însă inamicii distruși vor lăsa uneori în urmă și resturi folositoare, cum ar fi arme mai avansate pe care să le montați pe mașina voastră. Garajul este zona din joc în care puteți încerca găsirea unei combinații potrivite de vehicul+arme pentru abordarea unei noi misiuni, lucru care nu este atât de dificil pe cât pare deși rareori o veți nimeri din primul foc, ca să zic așa. Asta și pentru că misiunile sunt suficient de variate: jefuirea unui tren, escortarea unui convoi, distrugerea unui pod, supraviețuirea în fața unui val de inamici, câștigarea unei curse etc. Din păcate peisajul este monoton și arid, fie că se schimbă de la deșert la zăpadă sau la iarbă. Post-apocaliptic sau nu, ne așteptam la mai multă diversitate.

Opțiunea de Team Deathmatch în multiplayer este cea mai atractivă, oferind o alternativă interesantă pentru jocurile team-based disponibile în momentul de față pe piață. Bandits: Phoenix Rising este un joc care nu își propune foarte multe, dar realizează foarte bine tot ceea ce și-a propus. Dar pentru o pauză activă între două RPG-uri.

Adrian Dorobăț

## EVALUARE GENERALĂ

- Coloana sonoră excelentă
- Controlul simplificat al mașinii
- Discuțiile amuzante dintre protagoniști
- Lipsa de varietate a peisajului

## JOCURI ALTERNATIVE

Bandits: Phoenix Rising

Interstate '76

Death Cars

## VERDICT XTREMP

Nu este revoluționar însă nici nu i se pot reproșa multe lucruri

8

Un concept original care combină strategia cu role-playing-ul și ne dă sarcina de a duce un grup de gladiatori pe culmile gloriei



Arena din Roma este, după cum era și de așteptat, cea mai mare și mai spectaculoasă



Misiunile nu sunt bine ordonate din punct de vedere al dificultății, ultimele fiind mai ușoare ca primele

### INGREDIENTUL MINUNE: LOVITURILE SPECIALE



Fiecare armă are două lovituri speciale cu efecte diverse și combinarea inteligentă a acestora este cheia succesului. Cele mai utile din punct de vedere tactic sunt loviturile care paralizază adversarul și oferă celorlalți membri ai echipei ocazia de a ataca fără nici un risc. Un alt lucru important este folosirea atitudinii defensive în momentele în care personajul își reîncarcă forțele.



În arenă nu întâlnim doar oameni ci și fiare sălbatice



Interfața este foarte simplă și eficientă

PREȚ: 19.9\$ • PRODUCĂTOR: CAT DADDY GAMES • PUBLISHER: ACTIVISION • DISTRIBUTOR: MONOSIT (021-3306352)

STRATEGIE / RPG

# GLADIATORS OF ROME

## O demonstrație a teoriei că toate drumurile duc la Roma

### INTERACȚIUNE

- 3 arene, în Germania, Maroc și Roma
- 54 de arme împărțite în 6 tipuri, fiecare cu loviturile sale speciale

### SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 500Mhz
- Memorie: 64MB
- Video: 8MB

### JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

JOCURILE LA PREȚ REDUS SUNT UN GRUP divers din toate punctele de vedere, inclusiv al calității. Dar cine poate rezista tentației de a juca o combinație de strategie, acțiune și role-playing plasată în decorul Romei antice? Așa se recomandă Gladiators of Rome și în principiu, așa și este. Jucătorul nu întrușchipează, așa cum poate vă închipuiți, un gladiator curajos care se luptă pentru supraviețuire, ci chiar un nemilos proprietar de sclavi care încearcă să câștige cât mai mulți bani pe seama acestora. Începem prin a da un nume cât mai pompos echipei pe care dorim să o formăm, alegem nivelul mic de dificultate și cheltuim suma de bani de care dispunem inițial pe cumpărarea și echiparea unui gladiator. Echipamentul constă atât în arme cât și în armuri, fiecare împărțite în mai multe categorii. În urma fiecărei lupte gladiatorii capătă un punct de experiență care poate fi utilizat fie pentru a-i crește abilitatea de a folosi un tip de armă fie pentru a-i îmbunătăți unul dintre cele patru atribute principale: forța, agilitatea, viteza și sănătatea. După ce am trecut și de această etapă suntem în sfârșit gata să pășim...

### ÎN ARENĂ

Primul aspect pe care îl observăm aici este grafica destul de învechită, lucru deloc surprinzător, așa că îl ignorăm în speranța că esența jocului este alta. Tăiem rapid și partea de acțiune de pe listă, ăa nu există. Oamenii

sunt controlați prin intermediul unei interfețe clasice de RTS și totul se poate rezolva folosind mouse-ul. Loviturile speciale nu presupun nici un fel de combinație, dar necesită un timp de încărcare mai mare decât cele obișnuite. Vom avea ocazia să folosim tactici complexe pentru a învinge, dar în prima misiune singurul lucru care decide soarta confruntării este forța brută a armii folosite, ceea ce face ca un gladiator cu buzdugan să fie cea mai bună alegere inițială. În urma fiecărei "reprezentări" echipa este recompensată cu o sumă care variază în funcție de spectaculozitatea acesteia, crescută mai ales de loviturile mortale care se administrează inamicilor cu sănătatea foarte scăzută. Acestea se aseamănă oarecum cu brutalitățile din Mortal Kombat și sunt singurele care duc la moartea gladiatorilor, în timp ce loviturile obișnuite nu fac decât să-i scoată din luptă. Bugetul mic se observă în fiecare detaliu al jocului, de la sunetul repetitiv la animațiile absolut desuete dar conceptul este chiar interesant și jocul nu devine niciodată plictisitor până la final, care survine însă foarte repede. O luptă chiar ușoară și gata, Roma este la picioarele noastre și totul se termină la fel de brusc pe cum a început. Rejucabilitatea este aproape zero așa că rămânem cu doar câteva ore de joc, ceea ce nu justifică nici măcar suma redusă necesară pentru a achiziționa Gladiators of Rome. Păcat.

Bogdan Bridinel



Din punct de vedere al aspectului există puține tipuri de gladiatori așa că adeseori au loc emoționante întâlniri între frați geemi

### EVALUARE GENERALĂ

- O idee originală și nu una rea
- Atât cât durează oferă o experiență plăcută
- Durează foarte puțin chiar și pentru prețul său
- Toate caracteristicile tehnice sunt de partea negativă

### JOCURI ALTERNATIVE

Gladiators of Rome

Die By The Sword

### VERDICT XTREMP.C

Nici prea rău dar nici prea grozav

6



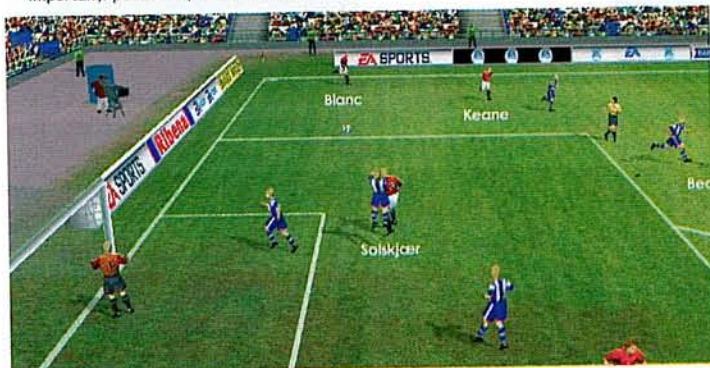
☑ Așezarea în teren este unul dintre factorii cei mai importanți pentru obținerea victoriei



☑ Meciuul 3D este redat folosind motorul grafic de la FIFA 2002



☑ Anumite combinații de talente dau bonusuri, de exemplu un jucător care pasează și dribleză bine este playmaker



☑ Aceasta este echipa ideală a ligii care conține cei mai buni jucători pentru toate posturile

PREȚ: 39\$ • PRODUCĂTOR: EA SPORTS • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION (021-345.55.05)

SPORT / STRATEGIE

# TOTAL CLUB MANAGER 2003

## Liga Campionilor te așteaptă

### INTERACȚIUNE

- 15 ligi oficiale cu toate logo-urile autentice și 28 neoficiale
- peste 1 000 de cluburi cu peste 20 000 de jucători, fiecare descris în detaliu și cu mare acuratețe
- 55 de clădiri de construit, centre de antrenament, clădiri medicale, centre de desfacere a produselor cu însemnele clubului și chiar hoteluri sau stații de tren

### SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium II 350MHz
- Memorie: 64MB
- Video: 8MB

### JOC MULTIPLAYER

- PC: 4
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

### PENTRU A NU VĂ IROSI TIMPUL TREBUIE

să vă spun de la început: cei care știu despre David Beckham doar că este fotbalistul căsătorit cu Posh Spice pot să dea pagina fără nici o remușcare. Șansele ca ei să găsească ceva interesant aici sunt destul de reduse.

Managerul își aduce contribuția angajând cei mai buni oameni, stabilind strategia și cel mai bun antrenament, dar la final nu poate decât să urmărească rezultatele muncii sale fără a putea interveni prea mult. Până acum genul a fost dominat categoric de seria Championship Manager dar au început să apară și alți pretendenți dintre care, cel puțin deocamdată, doar cel de față poate fi pus pe același palier calitativ.

Ceea ce ridică foarte mult jocul este cantitatea extraordinară de detalii incluse. La început ne creem o biografie după care alegem distribuția unui număr de puncte de experiență între patru atribute care reflectă calitățile de antrenor pentru echipă și pentru portar, cele de negociator și capacitatea de a motiva jucătorii. Lucrurile nu se opresc aici însă, și putem să alegem până și un jucător preferat, ceea ce crește șansele ca respectivul să fie interesat de clubul nostru și o mulțime de astfel de amănunte. Pentru cei care vor să se ocupe de echipa preferată există această posibilitate, dar adevărații pasionați vor alege o carieră realistă în care trebuie să așteptăm ofertele de la cluburi

și să începi de jos, ridicând o echipă dintr-o ligă inferioară pe cele mai înalte culmi. Să câștigi Liga Campionilor cu Real Madrid nu este un lucru ieșit din comun, însă pentru echipa orașului Babelsberg din Germania aceasta este o performanță de neimaginat pe care doar un manager foarte abil o poate atinge.

Controlul exercitat asupra clubului este total, de la fixarea programului de antrenament și așezarea jucătorilor în teren la construirea de noi facilități și vânzarea de tricouri cu numele clubului, totul este în puterea noastră. În schimb Total Club Manager 2003 ne permite să alegem cât de mult dorim să ne implicăm și orice atribuție care nu ne interesează va fi preluată de un asistent. În momentul desfășurării meciurilor avem trei variante, aceea de urmări partida în mod text, în modul 3D, sau pur și simplu să aflăm rezultatul final. Modul text oferă cele mai multe posibilități, de exemplu putem să ținem la pauză un discurs prin care să încurajăm unii jucători să se lupte mai mult. Modul 3D este cel mai plăcut privirii, însă nu foarte realist datorită axării exclusive pe ce "înțelegi" din ce vezi.

Dincolo de orice caracteristică tehnică, cea mai importantă calitate pentru un joc este de a te ține lipit de calculator și Total Club Manager 2003 reușește acest lucru, așa că are toată aprecierea noastră.

Radu Alexandru

### EVALUARE GENERALA

- Baza de date impresionantă care poate fi și editată pentru a-i face adăugiri
- Cantitatea de detalii sporește realismul
- Modul de vizionare 3D a meciurilor care, deși nu funcționează perfect, oferă un spectacol interesant

### VERDICT XTREMP

Până la apariția CM4 în Februarie 2003 va fi leader incontestabil

9

## INGREDIENTUL MINUNE LAGARELE NAZISTE



Lagărele din joc au fost recreate după cele reale. Stalag Luft era doar o adunătură de colibe și case nefinisate plasate într-un mediu destul de neprietenos datorită temperaturilor foarte scăzute. Castelul Colditz este renumit ca cel mai sigur lagăr nazist, în timpul celui de al doilea război mondial s-au făcut 300 de încercări și doar 31 de prizonieri au reușit să scape. Era înconjurat de ziduri impunătoare și avea efectiv mai mulți gardieni decât prizonieri. De fiecare dată va trebui mai întâi să faci cunoștință cu comitetul de evadare, care există în orice lagăr.



Un joc portat de pe Xbox care te pune în postura unui prizonier de război și se axează complet pe partea de furișat

**ZOOM**  
ÎN LAGĂR COMERȚUL NU SE BAZEAZĂ PE BANI CI PE DIVERSE PRODUSE CUM AR FI BĂUTURILE ALCOOLICE SAU CIOCOLATA



Sala de mese este cel mai potrivit loc pentru a face cunoștință cu toată lumea



Publicul din Germania va înghiți glumele nesărate din POW chiar mai greu decât noi

**CAPTAIN LEWIS STONE**  
Easy, Hans. Jackets like this don't come cheap.



PREȚ: 32.2\$ • PRODUCĂTOR: WIDE GAMES • PUBLISHER: CODEMASTERS • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION (021-345.55.05)

ACȚIUNE

# PRISONER OF WAR

Simulator de închisoare... într-un lagăr nazist

### INTERACȚIUNE

- 3 lagăre germane modelate detaliat
- numeroase personaje cu personalități distincte

### SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium II 500MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 16MB

### JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

Lipsa multiplayer-ului se adaugă la lista de lucruri care fac durata de viață a jocului să fie extrem de scurtă, chiar și pentru cei cărora le place. Rejucabilitatea este destul de mică datorită faptului că acțiunea este liniară, deși uneori există mai multe moduri de a rezolva o problemă.

PRISONER OF WAR A REUȘIT SĂ MĂ impresioneze neplăcut din prima secundă. Filmul de început este realizat cu motorul jocului și nu merită văzut nici dacă vă interesează despre ce este vorba, mai bine citiți reclama. În acest intro facem cunoștință cu cpt. Lewis Stone, un pilot american doborât de germani în timpul unei misiuni de recunoaștere, apoi luat prizonier. Mai facem cunoștință și cu umorul stupid al jocului, bazat pe replici gen "Ușurel Hans, n-ai idee cât a costat geaca asta" sau "Regula numărul trei este că trebuie să respecti regulile unu și doi". Toate rostite de oameni a căror singură preocupare în domeniul actoriei a fost deprinderea de diverse accente, printre care nu a fost și cel german, pentru că toți au un accent francezesc foarte pronunțat.

Foarte repede câteva amănunte vor da de gol originea de joc de consolă chiar și pentru cei care nu știau acest lucru dinainte. Opțiunile foarte vaste ale jocului constau în setarea volumului sunetului și a sensibilității (presupun că la mouse, nu scрие), nu poți salva decât într-un anumit loc, și să nu uităm modul de control al personajului. Faptul că nu ai nevoie decât de mouse și butoanele de direcție ar putea fi un lucru bun dacă nu ar însemna că ai puține lucruri de făcut. Când poți interacționa cu ceva vei observa în partea de sus-dreapta a ecranului acțiunea ce va fi efectuată prin apăsarea butonului din stânga și cea care va rezulta din apăsarea celui din dreapta. Soldații americani fie

sunt niște stocii fie pământăi care au câștigat războiul din întâmplare, nu știu, în orice caz Stone merge incredibil de încet, așa că va trebui să alergați tot timpul pentru a nu face o criză de nervi. Sigur, în multe jocuri se alege tot timpul, dar în puține pentru a face acest lucru este nevoie să ții apăsat mereu un alt buton simultan cu cel de mers. Butoanele de direcție fac literalmente ceea ce le denotă numele, anume fac personajul să se deplaseze într-o direcție, pasul lateral nu se inventase în anii 40'. Nu vă faceți probleme însă, nu veți întâmpina dificultăți în momentele de luptă din această cauză pentru că în Prisoner of War nu există luptă, americanul nostru nu știe decât să fugă sau să se predea.

Ideea în sine nu este rea, ești într-un lagăr nazist, trebuie să te încadrezi în rutină și să încerci în paralel să evadezi. Momentele importante ale zilei ca mesele, alinierea de dimineață, constituie această rutină, în rest ești destul de liber să faci ce dorești în interiorul perimetrului permis. Există o opțiune foarte utilă de a lăsa timpul să treacă dar nu te lasă să alegi momentul exact ci doar cele importante. Uneori va trebui pur și simplu să mai aștepti câteva minute până în momentul dorit și, datorită sistemului de salvări, un eșec te obligă să repeți acest lucru, ceea ce este groaznic de plictisitor. Primul lagăr este minuscul și are doar doi prizonieri, apoi evadezi de acolo și ești prins din nou, mutat în alt lagăr și tot așa. Celelalte două

lagăre sunt mai mari și mai populăte și, cel puțin pentru o vreme, devine mai interesant, mai ales după ce afli că germanii pregătesc o armă secretă. Acest sentiment nu durează prea mult însă și pot să spun că, deși jocul este destul de scurt, puțin îl vor juca până la capăt.

Prisoner of War nu a fost un joc prea bun nici pe consolă iar portarea pe PC s-a făcut cu un minim de efort, doar pentru a mai face niște bani, și-i lipsesc prea multe lucruri care nu aveau voie să lipsească.

Bogdan Bridinel

### EVALUARE GENERALA

- Ideea este destul de interesantă
- Interfața neprietenosă și lipsa de opțiuni
- Plictisitor în cea mai mare parte a timpului
- Grafica este cam depășită

### VERDICT XTREMP

O idee bună dar prost implementată

6

VREI SĂ APARĂ ÎN REVISTĂ ȘI ARTICOLUL TĂU? TRIMITE-L ATUNCI LA ADRESA CITITORI@XTREMP.C.RO. MAXIM 300 DE CUVINTE!

# CUVANTUL CITITORILOR

PRODUCĂTOR: CDV

**DIVINE DIVINITY**

RPG



**CĂȘTIGĂTOR!**

PC CD ROM



Pentru prestația sa dezinvolată, Radu Caranfil a câștigat jocul Thief 2: The Metal Age

RPG, IZOMETRIE ASISTATĂ DE CÂTEVA FIȚE, hack&slash, niște ițe, niște momite. Îl jucăm pentru că încă mai ține; nu atât genul (care ne-a sedus în ultima vreme cu întâmplări fericite: Gothic, Dungeon Siege, Morrowind) cât specia. Adică o clonură de DIABLO 2 cu alternanță bună de acțiune exterior/interior. Ca de obicei, suntem o persoană aleasă, marcată, însemnată. Ca de obicei, reprezentăm binele și consecințele sale în, pentru și dincolo de teritoriul ficțional acordat. Avem de căutat soluția, armura, săbiuța, toporul, planta, licoarea, nivelul și punctul de skill. Mergem la sigur, cumintim totul, de la șobolani la dragoni. Tot ceea ce comitem (la vedere) ne influențează reputația și, implicit, accesul la discount-uri zemoase în comerț. Povestea e bunicică, teritoriul de cucerit este uriaș, quest-urile au (câteodată) umor, grafica rezistă, muzicile au ici-colo un praf de înger, așa că îi dăm o notă bună: 8,5. Nu 10 pentru că ne ocupă 2,3 Gb pe hard și se mișcă infect la save/load, este plin de bug-uri, nu aduce nimic nou, n-are multiplayer, vrea ninja-system. Dar merită jucat, e haios. Gameplay 25-30 ore. Sigur, Icewind Dale 2 este mai bun, dar după ce l-am terminat trebuie să facem ceva până apare D&EUX EX 2, nu?

Autor: Radu Caranfil

PRODUCĂTOR: PYRO STUDIOS

**COMMANDOS 2: MOC**

RTT



PYRO STUDIOS A RUPT GURA TÂRGULUI pentru a treia oară cu Commandos 2: Men of Courage. Jocul, aproape perfect, dovedește experiența acumulată de spanioli. Însă jocul are un mare minus: o dificultate prea mare. Astfel mulți potențiali jucători au renunțat la un joc excepțional. În rest se vede că s-a lucrat la toate capitolele. Printre primele lucruri care te atrag, unul important este atmosfera jocului. Saltul calitativ față de primele două titluri este impresionant. Poți intra în clădiri, poți fi devorat de peștișori piranha sau să te ascunzi prin mobilier. Și nu numai atmosfera a avut de "suferit". Grafica practic integrează jucătorul în acțiune. Personajele au mișcări naturale iar mediul înconjurător este foarte detaliat. Armele și restul echipamentelor utilizate în luptă s-au diversificat mult, însă cel mai important lucru este apariția inventory-ului. Acum există mâncare și băutură otrăvită sau bombe cu gaz și chiar binocluri pentru a vedea inamicii din clădiri. Au mai apărut încă două noi personaje: Lupin - hoț prin meserie, și Whiskey - un cățel folositor în distragerea inamicului și transportul obiectelor. Mai notez și aparițiile Natashei și a lui Wilson, un pilot abandonat pe o insulă. Noile abilități primite cadou de commandoși sunt diverse de la soldat la soldat: de la cățărutul pe stâlpii de curent la legatul inamicului fedeleș și multe astfel de lucruri ce fac jocul să pară mai realist. Inamicii au fost dotați cu auz și miros, fiind mai greu să scapi de ei. Povestea este bine pusă la punct și inspirată din realitățile istorice, lucru foarte bun pentru ahtiații de războaie, mai ales mondiale. Veți trece de la furtul celebrului cod Enigma la salvarea unei țări asiatice. Și la partea audio s-a lucrat mult, dovadă muzica stil Rambo ce atrează jucătorul iar vocile și sunetele ambientale par realiste.

Autor: Bobei Ionuț Lucian

PRODUCĂTOR: EPIC GAMES

**UNREAL TOURNAMENT 2003**

FPS



DIN PUNCT DE VEDERE AL GAMEPLAY-ULUI jocul, după părerea mea, suferă mult: botii fiind mai umani dar mult mai slabi față de UT, astfel skill-urile nefiind compatibile între ele. Armele sunt în mare parte aceleași cu seriile precedente de Unreal dar au suferit o modificare cred bine venită prin orientarea lor către team-play mai mult și lăsând luptele tip deathmatch să devină obositoare și anevoioase astfel, singura armă care nu se afla în arsenal este ripper-ul (una din preferatele mele prin headshot-urile pe care le aplicam) de asemenea sniper rifle-ul a fost înlocuit cu lighting gun-ul care oferă o rată de tragere extrem de mică și o precizie slabă, minigun-ul este mai lent în ambele moduri de tragere comparat cu UT dar în al doilea trage cu gloanțe explozive însă având o rată de foc identică cu cea a sniper rifle-ului din seria precedentă, rocket launcher-ul acum poate lansa doar 3 rachete simultan, care au devenit parcă aproape inofensive.

Nivelele sunt îngrijit lucrate variind ca teren și ca atmosferă, modelele sunt și ele bine realizate: cu excepția rasei genobusteed care arată ca niște conserve de ciuperci cu picioare. Din punct de vedere grafic mi s-a părut foarte bine lucrat, folosind toate resursele directx8-ului la maxim și biciuind cu plăcere plăcile grafice. Partea pozitivă în schimb spre deosebire de UT este independența de procesor lucrând la frecvențe de peste 1 Ghz (AMD sau INTEL) aproape fără diferențe. Părerea mea despre joc este bună în favoarea fiind: grafica extraordinară dar care nu prea poate fi admirată din cauza ritmului foarte alert al jocului; cele 6 rase din care ne putem alege jucătorul; iar contra fiind single player-ul scurt și foarte simplu, hărțile puține, armele ineficiente și sunetul de slabă calitate. Deocamdată motorul grafic este revoluționar și cel mai puternic la ora actuală.

Autor: Laurențiu Șendrea

VERDICT

**8.5**

VERDICT

**9.5**

VERDICT

**9**

# O PARABOLA CU SI DESPRE LIMBA ROMANA CUVÂNTUL CARE COSTĂ 5.000.000 LEI

**"Proiect de lege privind obligativitatea traducerii în limba română a textelor scrise sau rostite în limbi străine pe teritoriul României"**

Expunere de motive:

"avându-se în vedere că o mare parte din persoanele care alcătuiesc populația țării noastre nu cunoaște respectivele limbi străine, fapt care generează în acele persoane o stare de disconfort și iritare, ajungându-se până la sentimentul de înstrăinare în propria țară"

"avându-se în vedere datoria sacră de a veghea la respectarea și cultivarea acestei componente nucleare a ființei noastre spirituale, care este limba română"

- Senator Peorge Gruteanu

\*\*\* sublinierea aparține autorului

\*\*\* toate personajele și întâmplările prezente în textul ce urmează sunt firește fictive și intenționat exagerate pentru a sublinia intenția satirică. Asta nu înseamnă că într-un anumit context ele nu ar putea deveni adevărate. Prietenii știu de ce.

Aplauze pentru Cavalerii Componentei Nucleare și domnia sa Limba Română.

Pompiliu Sfecleanu începuse să se teamă să mai iasă din casă. Om cu etate, fost lucrător la Cooperativa Meșteșugărească, într-un atelier care se ocupa cu remaiatul ciorapilor de damă, reparatul umbrelor și recondiționarea păpușilor de porțelan, Pompiliu fusese pensionat forțat în momentul în care economia de piață evidențiasă ocupația sa ca desuetă și neproductivă. În locul fostului atelier Cooperativa Meșteșugărească se însinuase cu tupeu un Internet Cafe. De ce oare or plăti tinerii din ziua de azi să se holbeze toată ziua în televizoarele alea? Oricum, tot răul spre bine, își spusese Pompiliu, pentru că reușise să vândă trei dintre păpușile de porțelan recondiționate pe care clienții nu le mai reclamaseră unui japonez colecționar al cărui anunt îl găsisse la rubrica de mică publicitate din România Liberă. Fusese chiar surprins când japonezul, în româna lui stricată îi oferise "tlei zute de dolal" pe fiecare. Pusese banii în bancă și începuse să imagineze un plan de afaceri. Primul pas a fost să își asigure slujba de administrator de bloc pentru corpul "L" de pe strada Lumânărele, denigrându-l constant pe Onofrei Corcodel, administratorul din perioada respectivă. Acesta i-a confirmat clevetelile, fugind cu banii blocului, ceea ce per total, a fost un câștig pentru Pompiliu, care i-a luat locul fără prea multe remușcări. Aflat în această poziție administrativă respectabilă, domnul Sfecleanu a început să facă cercetări în stânga și în dreapta pentru a afla cine mai are păpuși de porțelan de vânzare. Cu cât mai vechi, cu atât mai bine. Japonezul le cumpăra pe toate și el devenise singurul distribuitor. Blocurile din jur erau vechi și locuite de oameni în vârstă: pensionari, văduvele unor veterani de război, fete bătrâne. Păpuși găsea destul de rar, însă afacerea mergea destul de bine. Asta până la apariția legii Gruteanu. Om de bine, domnul Gruteanu. Mare om. Cine altcineva se mai preocupa de identitatea ființei noastre spirituale și

naționale acum că lui Vadim îi băgaseră pumnul în gură? Limba română trebuie apărată, fu imediat de acord Pompiliu. Pentru că toate scrisurile astea în limbi străine de peste tot nu erau altceva decât manevre mârșave ale puterilor străine de a năuci mințile românilor și de a transforma România într-o piață pentru produsele pe care nu le mai cumpăra nimeni acolo în țările lor de capitaliști nesătui.

Așa se face că în avizierul blocului a apărut un nou anunt, care suna în felul următor.

"CIEI CARE VOR SĂ SPRIJINE LEGEA GRUTEANU SUNT CHEMAȚI ÎN SCOPUL DE ADUNARE DE SEMNĂTURI ÎN PĂRCULEȚUL DIN FAȚA BLOCULUI MÂINE ÎNTRE ORELE 14:00-17:00". A doua zi, în părculeț se aflau în mare aceeași locatari ca de obicei: Mitică

Șpanc, care era cam surd de-o ureche, Aurel Mânzatu, poreclit "Căpitanul" și Victoraș Așoricoaică, care ieșise la plimbare cu căteaua, căreia i se se spunea cu drag "Vițica" pe motiv de dimensiuni. Din lipsă de entuziasm nu s-au mai strâns semnături dar în schimb s-au jucat table.

Până când au apărut ei. Golani. În tricouri subțiri și fără căciulă, deși era sfârșit de octombrie. Cum de îi lăsau părinții afară din casă? Unii aveau role, alții biciclete. Alții aveau șapca întoarsă cu cozorocul la spate.

-Yo, old duudz, uațap? zise unul dintre ei.

Pompiliu îi privi vexat.

- Voi n-aveți școală, măi băieți?

- Pffft! Ce leimăr! zise unul dintre ei. Voce de fată, dar era în pantaloni de doc. Blugi parcă le zicea.

-Tataie, sunt și fete de față, fi politicoș, îi spuse.

- Ueic ap end smel dă rozăs.

Pompiliu se uită la cerceul pe care fata îl plantase în buric și nu-i veni să creadă. Tineretul din ziua de azi, cine să îi mai înțeleagă.

- Cu tineri ca voi, se duce țara de răpă, îi dădu dreptate cu voce tare Mitică.

- Negative, rânji unul dintre ei. Ză fiuciăr iz brait, ză fiuciăr is oringi.

- Da' vorbește românește, măgarule! îl apostrofă Pompiliu, devenind brusc iritat și simțindu-se străin în propria lui țară. Crezi că dacă ai făcut un liceu sau o facultate ai dreptul să mă faci cum îți vine la gură, pe mine, care am o vârstă? la mai terminați cu mișto-ul ăsta. O să vin eu să discut cu părinții voștri. Păi ce e asta? Cum vă permiteți?

- Nău uei, men! Părinții noștri nu sunt acasă în uichend.

- Las' că îi găsec la sfârșit de săptămână atunci. Vă pun eu pielea pe băț.

A doua zi la "Avizierul" blocului apăruse un nou afiș care amenința cu amenzi între o sută și cinci sute de mii pentru cei care folosesc cuvinte din limbi străine pe palier și în scara blocului. Analizarea inscripțiilor săpate cu cheia în humă, de genul VIERME+INGRID=LOVE, PARAIPAN OWNZ YOUR ASSES, SLURP sau GEORGETA SUCKS DUCKZ a făcut ca și acestea să fie incluse pe o listă specială de amenzi ce vor fi administrate contraveniențelor imediat ce vor fi descoperite. Înjurăturile în limba maternă parcă nu-i creau un disconfort așa de mare, pentru că erau neaoșe, sănătoase, virile, ca și limba

română. Un "fac iu" însă, așa cum auzise el prin filmele americane de pe Antena 1 din care nu înțelegea nimic pentru că oricum nu vedea ce scrie fără ochelari, un "fac iu" însă era ceva nerușinat, ceva împotriva firii, care îl răscolea în adâncul sufletului ca o melodie hip-hop în miez de noapte când ție somnul mai dulce.

Urmarea măsurilor luate s-a văzut destul de repede pentru Pompiliu Sfecleanu. A doua zi când a plecat înspre piață să își cumpere sparanghel, o voce din spatele lui i-a strigat amenințător:

- Softuer!

- Poftim? s-a întors mirat Sfecleanu.

Un tânăr pe care nu îl mai văzuse până atunci se apropie de el și îi spuse pe un ton confidențial:

- Harduer maus dregendrop online gheimplei fărșt persân șutâr caunterstraic hedșot!

Pompiliu simți din nou un val de furie, amestecat cu teamă.

- Ce vrei de la mine? strigă. Nu înțeleg. Pleacă de-aici, derbedeule.

- Nas ne dagoniat, replică acesta și fugi.

Pompiliu Sfecleanu renunță să se mai ducă la piață și se refugie într-o bodegă cu specific românesc.

Aici, înconjurat de un zid sonor de manele, se simțea profund român. Își luă un pahar de "Săniuța" pe care îl savură pe tonurile melodiei "Aș da zile de la mine". Așa da, își spuse. Nu toate aiurelile astea străine din care nu se înțelege nimic. Zgomot, nu muzică adevărată. Costi Ioniță își făcu auzit zbieretul caracteristic și Pompiliu suspină o dată cu el. Ooof, viața mea, ce-am ajuns...

\*\*\*

"Bună dimineața, stimați ascultători! Vă urăm o zi minunată și vă lăsam să ascultați în continuare melodia "Ploaie de noiembrie" de la formația "Pistoale și trandafir". Pe acordurile melodiei rock, ne dăm seama că legea Gruteanu s-a votat și a început deja să fie aplicată. Din păcate Pompiliu Sfecleanu nu se mai poate bucura de asta. A fost arestat o dată cu japonezul care folosea păpușile de porțelan ca recipient pentru droguri. În româna lui stălcită, Yamatoshi Himazu a încercat să îl disculpe pe Sfecleanu, care în fond nu avea nici o vină, dar nu a reușit decât să îl descrie ca fiind un complice. Povestea s-a terminat fără hepi end. Că cum ar veni nu a avut un sfârșit fericit. A fost chiar tristă s-ar putea spune. Sau ar putea fi.

**Magazinul de fotografii Chirpici**  
(Soft revizuit conform legii Pruteanu)

Văște Ionescu, Chitencu Ion, Vasanuliu Peppers, Vasile Hitaș, Burghiel Izandălu, Preșepășcu Dugăde, Bionin Barnutu, Mesterul Maroteșu, Hădrian Kaptiu Myrene, Oțel de la Davala, Ching Duvig Chinezar, Paziana Vieni, Calceia, Zorana, Ougina Coala, Holășanu Vasile, Bula Spataru, Călin Ion, Căstăruș Marin, Japca Costel, Șomlan Tatu Dăgănit, Căstăruș Bălaș Hristu, Șerut Căpă

Proiectat și dezvoltat de Xtrempc  
S. 905.506, S. 974.195, S. 623.264, S. 625.525, S. 628.522, S. 072.502, S. 084.684, S. 100.904  
Soft proiectat la Xtrempc, distribuție, vânzare și suport de către Xtrempc. A nu se uita la ecran. A nu se modifica rezoluția. În caz de eroare va rugăm să contactăm imediat personalul nostru. Prețurile sunt soft și hardware cu TVA și în funcție de configurație. Anunț legal

Captură exclusivă din Chirpici obținută în premieră pentru România de redacția Xtrempc.



AI 60 DE SECEUNDE PENTRU A SALVA LUMEA. **START.**

60:



**007**  
*nightfire*  
007.ea.com



Șaizeci de secunde în lumea lui Bond.  
Este mai mult decât pot face unii într-o viață.

**Merită să joci originale**

Preț de vânzare recomandat: 27,5 USD +TVA

Jocuri distribuite în România de Best Distribution SRL  
Tel/fax: 021 345.55.05/06/07 e-mail: info@gameshop.ro  
[www.gameshop.ro](http://www.gameshop.ro)

Joc partial localizat  
în limba română



PC CD-ROM



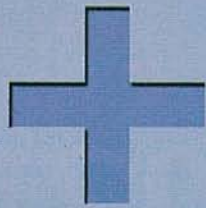
[www.eagames.com](http://www.eagames.com)

NIGHTFIRE Interactive Game (all object code, all other software components and certain audio/visual components only) ©2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. NIGHTFIRE Interactive Game (certain audio/visual components) © 2002 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. (AMES EDMD) 007, James Bond, Gun and His Logo, and all other James Bond related trademarks.™ Danjaq, LLC, James Bond, 007, James Bond, Gun and His Logo and all other James Bond related properties ©1962-2002 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. NIGHTFIRE is a trademark of DMGIP, LLC, and United Artists Corporation. Aston Martin V12 Vanquish used under license from Aston Martin.™ owned by Aston Martin Limited. Ford Motor Company, GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

Nintendo



GAME BOY ADVANCE



Viata e un joc  
Life's a game



NINTENDO  
GAMECUBE



Nintendo

# Nintendo®

GAMING 24:7™

## Viata e un joc!

### GAME BOY ADVANCE



Frogger Advance: The Great Quest



Castlevania: Harmony of Dissonance



Street Fighter 2 Revival



Lady Sia



Mario Kart



Super Mario World: Super Mario Advance 2



Yoshi's Island: Super Mario Advance 3



GT Advance Rally Racing 2



**Cele mai tari jocuri! Oriunde!**

**Oricând!** Consola portabilă de jocuri *Game Boy Advance* aduce experiența jocului în mâinile tale oriunde te-ai afla. Aventuri terifiante, acțiune incendiară, lupte fantastice sau curse de mașini sunt disponibile pentru a satisface cele mai rafinate gusturi ale unui jucător pasionat.

**Mario sau Luigi, Scorpion King sau Crash Bandicoot, vampiri extraterestri, mașini de curse sau hovercraft-uri** din viitor?

Alegerea este dificilă când fiecare decizie pe care o iei îți va umple timpul până la ultima secundă. **Pregătește-te pentru un univers fascinant!**

### NINTENDO GAMECUBE™

Ți-ai pregătit televizorul pentru joacă? Era și momentul pentru că **Nintendo GameCube** îți va întoarce lumea cu capul în jos.

Viața devine un joc când personajele tale favorite vor fi acum pe ecranul televizorului.

**Mario** se va lupta cu **Zelda** în **Super Smash Bros Melee**, roțile vor încinge asfaltul în **Aggressive Inline**, cauciucurile vor scârțâi în **Driven** și **Crazy Taxi** în timp ce viteza te va îmbăta în **Waverace Bluestorm** sau în **MX Superfly**.

Apucă controller-ul, înscrie un coș în **NBA Courtside 2002**, salvează-l pe căpitanul **Olimar** din **Pikmin** și nu abandona până când nu vei fi peste tot pe locul 1.

**Cursa jocurilor începe acum!**



NINTENDO GAMECUBE.



Waverace BlueStorm



NBA Courtside 2002



Luigi's Mansion



Super Smash Bros. Melee



Crazy Taxi



Doshin the Giant

SKINMEDIA  
IT ENTERTAINMENT

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

ALTEC  
LANSING®

*Sunet de calitate încă din 1941*



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

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

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