

"Asemănări între femei și calculatoare: nimeni nu le înțelege cu adevărat, toate greșelile tale sunt salvate în memorie și toți banii tăi se duc pe accesorii pentru ele" - Anonim

<http://www.xtrempc.ro>

xtremPC

DVD-URI ÎN FLĂCĂRI 12 DVD WRITERE IN TEST



**UMFLĂ
POTUL!**

PHILIPS

- MONITOR LCD 15" 150S4FB
- DVD RW 416K/30
- BOXE A2-610
- WEBCAM PCVC820K

**UPS - BATERII
INTELIGENTE**

PAZNICII DIN CUTIE

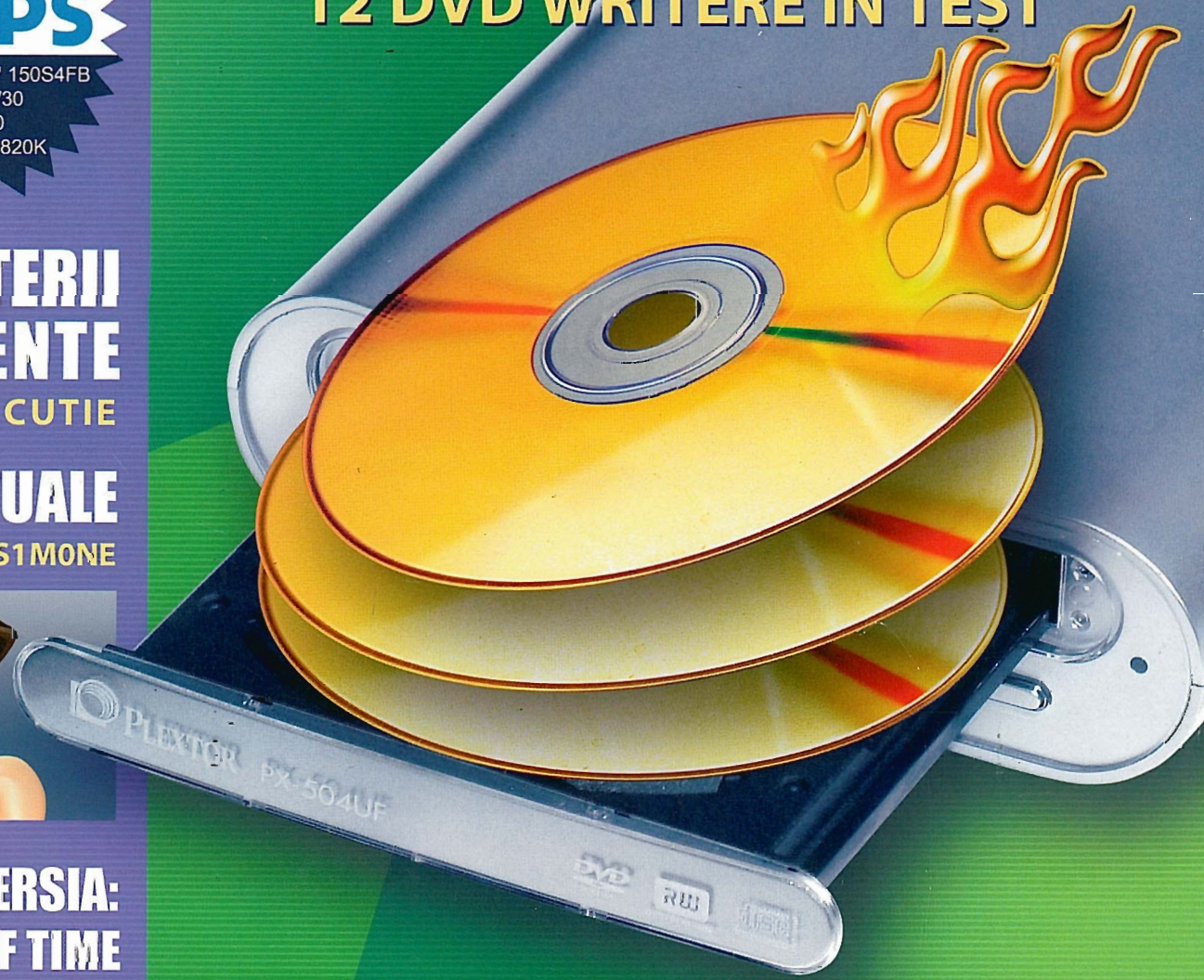
ZEIȚE VIRTUALE

DE LA CHLOE LA SIMONE



**PRINCE OF PERSIA:
THE SANDS OF TIME**

AVENTURI ORIENTALE

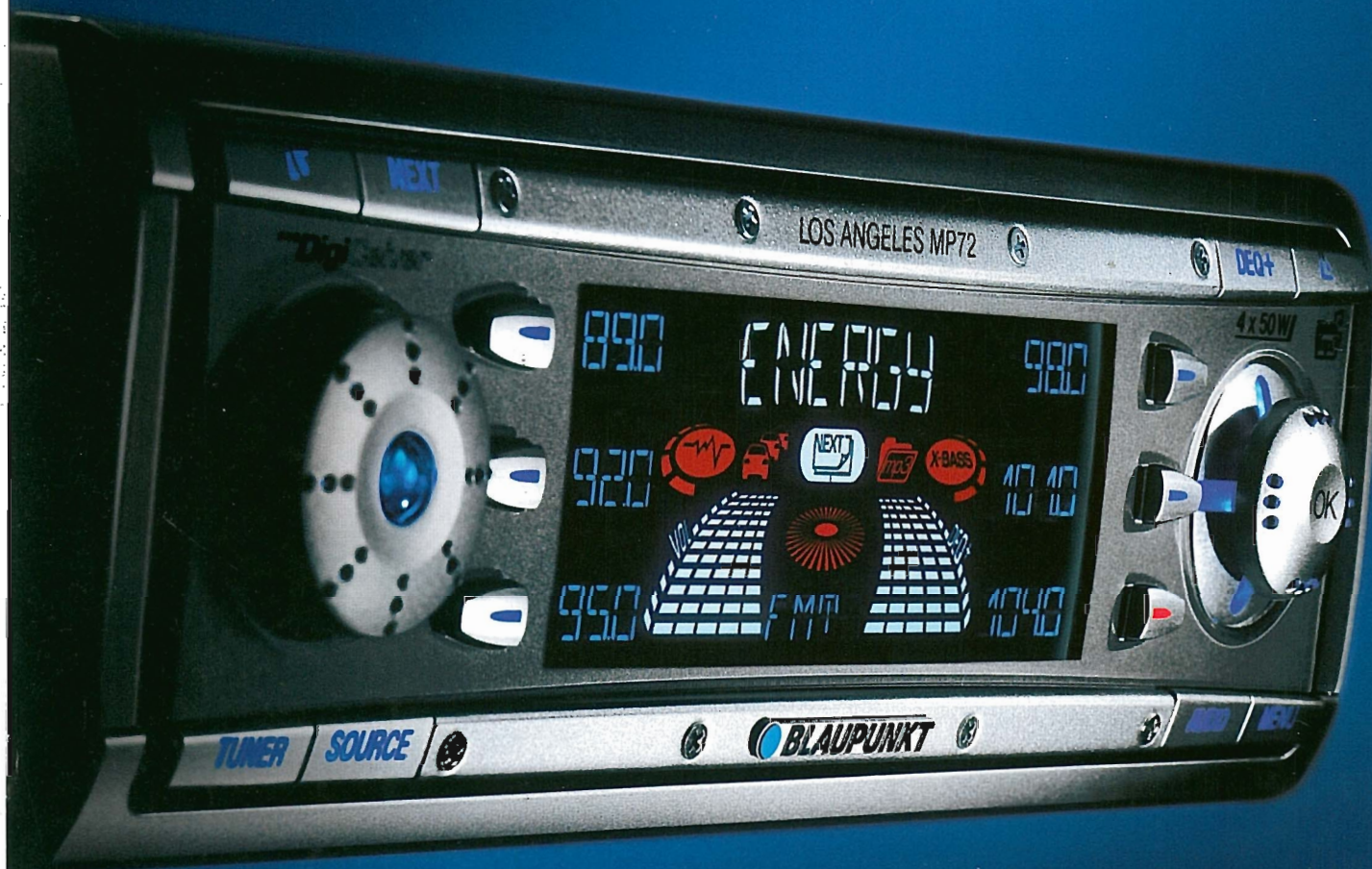


**CONEXIUNI ÎNTRE REȚELE
INTRĂ ÎN SCENĂ 802.11G**

SESAM DESCHIDE-TE: PROGRAME DE RECUNOAȘTERE VOCALĂ

NOU! Program complet cu MP3.

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



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

Los Angeles MP72 este alegerea perfectă pentru automobilul dumneavoastră!

www.blaupunkt.com

BLAUPUNKT
Un punkt în plus pentru mașina ta.



ALTEC LANSING®

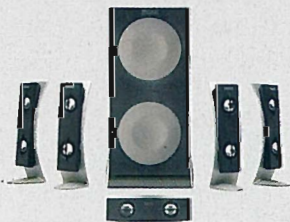
Sunet de calitate încă din 1941



Trăiește intens



Filmele și jocurile



Altec Lansing 5100

- 73 Wați Putere RMS (4x7 W/Satelit; 22 W/Centru; 23 W/Subwoofer)
- 100 Wați Putere Maximă
- 3 moduri de audiere (Surround 5.1, Gaming 4 canale, StereoX2)
- Controller digital (funcții: volum master, bass, treble, mod audiere)
- Subwoofer din lemn cu 2 difuzoare (4")
- Difuzoare din Neodymium
- Jack pentru căști
- Jack pentru input auxiliar
- Sateliți ecranati magnetic



Altec Lansing 641

- 237 Wați Putere RMS (4x32 W/Satelit; 109 W/Subwoofer)
- 400 Wați Putere Maximă
- 3 moduri de audiere (Gaming 4 canale, StereoX2, Stereo)
- Controller digital (funcții: volum master, bass, treble, mod audiere)
- Subwoofer din lemn cu 2 difuzoare (6.5")
- Difuzoare din Mylar și Neodymium
- Jack pentru căști
- Jack pentru input auxiliar
- Montare pe perete pentru sateliți din spate
- Sateliți ecranati magnetic



Altec Lansing 251

- 60 Wați Putere RMS (4x7 W/Satelit; 7 W/Centru; 25 W/Subwoofer)
- 90 Wați Putere Maximă
- 2 moduri de audiere (Surround 5.1; 2/4 canale)
- Controller incorporat (funcții: volum master, bass, treble, mod audiere)
- Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (5.25")
- Jack pentru căști
- Sateliți ecranati magnetic



Altec Lansing ATP5

- 81 Wați Putere RMS (2x9 W/Satelit Față; 2x9 W/Satelit Spate; 45 W/Subwoofer)
- 150 Wați Putere Maximă
- 3 moduri de audiere (Gaming 4 canale, StereoX2, Stereo)
- Controller incorporat (funcții: volum master, bass, treble, mod audiere)
- Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (6.5")
- 2 difuzoare de 3" pentru mid/bass în fiecare satelit
- Sateliți ecranati magnetic

De vânzare în magazinele:

best
computers
www.bestcomputers.ro

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

dc
DEPOZITUL DE CALCULATORI
www.itshop.ro

cora
www.cora.ro

UltraPRO
Computers
www.ultrapro.ro

MILLENIUM CENTER
www.mcenter.ro

unic importator:

SKINMEDIA

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

... precum și în orice magazin IT de calitate

Sentimente digitale

Recent am aflat, nu foarte surprins, că și în România a apărut un site pe care puteți divorța online. Amănuntele le găsiți la www.divort.ro. Oportunitățile pe care le deschide acest site sunt, firește, interesante, deși nu credem că România este pregătită pentru un progres atât de rapid. Dar apariția site-ului evidențiază două tendințe asupra cărora merită să medităm puțin.

În primul rând, este existența acelei "prăpăstii" digitale sau digital divide, cum îi spun americanii, care desparte țările extrem de tehnologizate, ca America și Japonia, de țări mai puțin dezvoltate din acest punct de vedere, cum ar fi România. Diferențele dintre numărul de posesori de calculatoare personale și pe deasupra și beneficiari de acces Internet, privind cifrele din S.U.A. și România, sunt extrem de mari. Ceea ce înseamnă că sunt puține șanse ca modelele de succes din acele țări să se aplice la societatea și economia noastră amărâtă. Singurul loc în care se înregistrează un oarecare progres este publicitatea online, dar noi suntem atât de în urmă, încât marele dot.com din America va avea repercusiuni similare și la noi de-abia în doi-trei ani.

Așa că de ce încercăm să sărim peste râpă și să ajungem direct în partea cealaltă? Cine sunt cei care pot face acest salt fără riscuri? Cât de mulți sunt ei? Și, ce este mai important, când ajungem pe partea cealaltă, ce ne așteaptă?

Aici ajungem la cea de-a doua tendință pe care vrem să o luăm în discuție.

Ecosistemul digital este atât de suprasaturat de tehnologie, atât de dispersat, încât oamenii au încetat să mai fie ce au fost odată. Am devenit cu toții ființe digitale, *homo electronicus*, fără o existență reală pentru semenii noștri. Vedem accidente la televizor, vorbim la mobil, pe instant messenger, ne trimitem e-mail-uri, dar vorbim din ce în ce mai puțin față în față. Până și divorțurile și căsătoriile, situații atât de personale la un moment dat, au ajuns să fie tratate cu răceală, online. Da, știm, este vorba de simplificarea formalităților. Dar, totodată, prin această trecere online, toate acțiunile preiau din răceala acestui mediu care ne apropie virtual pe de o parte și pe de altă parte ne îndepărtează mult mai mult din punct de vedere uman.

Nu vrem să părem sentimentali, dar vin sărbătorile și în ultimii ani ne-am tot întrebat unde a dispărut spiritul acestora. De ce Crăciunul și Anul Nou nu mai sunt la fel de frumoase ca altădată. Un posibil răspuns ar fi că ne-am rupt prea mult de realitate. Acesta este blestemul erei digitale. Dar nu disperati. De sărbătorile de anul acesta nu dați telefon rudelor și prietenilor. Nu le trimiteți e-mail-uri sau felicitări. Faceți-le o vizită. Ciocniți un pahar de vin. Priviți-vă în ochi. Regăsiți-vă.

La mulți ani și sărbători fericite!

Echipa XtremPC



DECEI

006 IT EXPRESS

- 008 Puncte de vedere
- 010 Toshiba e805
- 010 Samsung SCH-i600
- 011 ATI EASYSHARE
- 012 Sony BTD-ZJ611
- 012 Lenslet Enlight DSP
- 013 INTEL Montecito
- 014 Tehnotrend
- 016 Reportaj în România

020 HARDWARE

- 021 Ultima oră
- 026 Rețele powerline
- 028 DVD-uri în flăcări
- 038 Baterii inteligente
- 046 Laborator
- 064 Hard mail
- 066 Topuri

070 HOBBY

- 071 Ultima oră
- 072 Kaydara Motion Builder 5.0
- 074 Adobe Photoshop CS
- 076 Zeițe virtuale
- 078 Galerii Xtreme
- 080 Sesam deschide-te!
- 084 Xplorer Xtrem
- 086 Interviu Nokia

086 JOCURI

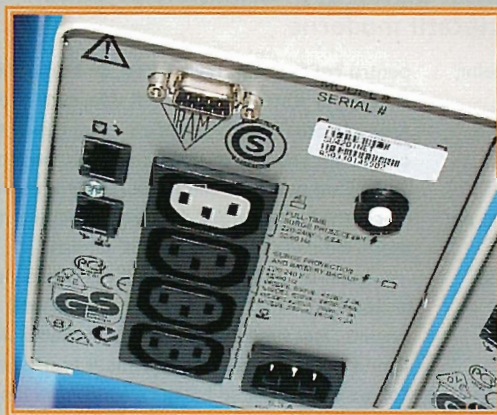
- 089 Ultima oră
- 090 Nostalgii digitale
- 092 Final Fantasy
- 093 Lord of the Rings: Battle for Middle Earth
- 094 Call of Duty
- 096 Hidden and Dangerous 2
- 098 Prince of Persia: Sands of Time
- 100 Worms 3D
- 102 FIFA Football 2004
- 104 XIII
- 106 Need for Speed: Underground
- 108 Empires: Dawn of the Modern World
- 110 Massive Assault
- 111 Dungeon Siege: Legends of Aranna
- 112 Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough
- 113 Cuvântul cititorilor
- 114 Black View

MBRIE



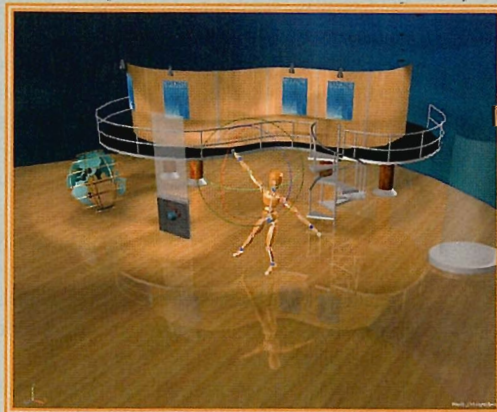
028 DVD-URI ÎN FLĂCĂRI

Unități optice complete



038 BATERII INTELIGENTE

Paznicul din cutie



072 KAYDARA MOTION BUILDER 5.0

Animație dedicată pentru graficieni dedicați



026 REȚELE POWERLINE

Internet de la priză



098 PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

O aventură fabuloasă în care timpul joacă un rol crucial



Echipa

Adrian Dorobăț redactor șef
Liviu Marica redactor hardware
Ionuț Popa redactor hardware
Mihai Constantinescu redactor hardware
Bogdan Brîdinel redactor jocuri

Design

Cristina Imireanu tehnoredactare
Floriana Mațina grafică

Publicitate & PR

Cristina Savu manager vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising

E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacția

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

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galeriei Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor

E-mail: cititor@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Probleme legate de produsele testate

E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

Producție

Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher

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

ISSN

1582-2818

Distribuitor național



IT express

008 Puncte de vedere
În contact cu cititorii

010 Toshiba e805
PDA cu ecran VGA

010 Samsung SCH-i600
Primul smartphone CDMA

011 ATI EASYSHARE
Partajarea semnalului TV



012 Sony BTD-ZJ611
Tuner pentru PDA și celular

012 Lenslet Enlight DSP
Procesare la viteza luminii

013 INTEL Montecito
Primul procesor dual-core



014 Tehnotrend
Tendințe în lumea tehnologiei

016 Reportaj în România
Evenimentele pieței locale IT



Ionuț Popa



SURSA INFORMATIEI (NE)DORITE

Asaltul digital al informației, demonul societății moderne

Cine încearcă să caracterizeze rețeaua rețelelor, Internetul, într-un singur cuvânt se gândește probabil la "informație". Dezvoltarea explozivă pe care a cunoscut-o acesta în ultimii ani l-a făcut, probabil, cea mai rapidă și complexă sursă de informație existentă. Un simplu click pe butonul "Search" într-un motor de căutare ne oferă mai multe răspunsuri, unele foarte bune, altele mai puțin bune, în funcție de performanțele motorului sau priceperea de a pune întrebarea cum trebuie.

Această dezvoltare a Internetului a dus, evident, la creșterea exponențială a cantității de informație disponibile, ceea ce face ca o căutare precisă să fie asemuită căutării acului în carul cu fân. Din ce în ce mai mult, informația returnată de motoarele de căutare este irelevantă. Acest lucru nu ar fi atât de deranjant dacă uneori informația nu ne-ar fi oferită fără să o cerem. Cui nu i s-a întâmplat ca în momentul deschiderii INBOX-ului să fie invadat de o mulțime de informații nedorite și neplăcute, de multe ori îngreunând sau, dacă numărul este prea mare, chiar făcând imposibilă regăsirea e-mail-urilor relevante.

Acest fenomen, de primire de e-mail-uri nesolicitate, poartă denumirea de spam și a luat amploare în ultimii ani, în momentul de față preconizându-se că din numărul total de e-mail-uri trimise zilnic prin Internet peste 60% sunt spam-uri. De multe ori aceste e-mail-uri au conținut pornografic, acest caz particular fiind numit "porn spam".

Guvernele din toată lumea au început să conștientizeze această problemă ce afectează atât utilizatorii serviciului e-mail, cât și administratorii serverelor de e-mail, mai multe legi fiind în dezvoltare sau deja votate. Aceste legi prevăd amenzi și pedepse cu închisoarea

pentru cei care săvârșesc astfel de infracțiuni. Recent, în Statele Unite a fost adoptată o lege federală prin care se specifică exact ceea ce este considerat spam și se sancționează cu pedepse de trei ani pentru prima infracțiune, pentru cele cu conținut pornografic fiind date pedepse mai aspre, de până la cinci ani plus amenzi.

Spam-ul, deși este cea mai rea formă de asaltare cu informație nesolicitată, nu este singura, aici fiind vorba și de publicitatea de pe site-urile web. Aceasta, în primele ei ipostaze, apărea sub formă de bannere incluse pe lângă informație. Din punctul de vedere al utilizatorului, impactul nu era foarte mare, el fiind doar rar deranjant, în principal din cauza îngreunării citirii informației din acele pagini.

Cea mai nouă formă de publicitate online o reprezintă reclamele de tip pop-up, acestea fiind practic ferestre ce se deschid concomitent cu accesarea unui anumit site, numărul acestora fiind variabil. Conform studiilor, această nouă formă este de 13 ori mai eficientă din punctul de vedere al celui ce face publicitatea, însă pentru mulți navigatori web este un coșmar ca la fiecare click pe un link să se deschidă câteva noi ferestre ale browser-ului.

Acțiuni se întreprind și în această direcție, Microsoft anunțându-și pentru viitoarele versiuni de Internet Explorer, browser-ul web folosit de peste două treimi din utilizatorii Internetului, implementarea de opțiuni de blocare a ferestrelor pop-up, însă eficacitatea acestor metode va rămâne a fi judecată. Combaterea transmiterii de informație nesolicitată, fie ea spam sau publicitate agresivă, va juca, fără îndoială, un rol important în viitorul dezvoltării Internetului ca mediu de informare și va îmbunătăți experiența de căutare pe web a utilizatorilor.

NEC

Există mobilitate la prețuri decente?



Design innovator



Descoperă noul NEC VERSA M400.



VERSA M400 este o gamă de notebook-uri de ultimă generație de la NEC care beneficiază de dotari de înaltă performanță la un preț deosebit de accesibil. Cu un monitor de 15" TFT, procesor Mobile Intel Pentium® 4 M de ultimă generație și de conectivitate multiplă, VERSA M400 vă este la îndemână în orice situație.

Numai acum îl poți achiziționa la un pret de numai:

1399 USD* + TVA

* preț recomandat pentru end-user

NEC VERSA M400

Configuratia sistemului:

Mobile Intel® Pentium® 4 Procesor M la 2,8 GHz
Display 15" TFT XGA/1024x768
Standard 256MB DDR SDRAM
40 GB HDD
DVD-ROM/CD-RW Combo drive
10/100 Ethernet, 56k modem, audio
Baterie Li-Ion
Garantie 1 an

NEC is a registered trademark of NEC Computer International. All rights reserved. Products mentioned here may be trademarks of their respective owners. Non contractual picture. Intel, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Performance may vary depending on the system configuration and software applications used. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation.

Fi DISTRIBUTION

Str. Biharia 67-77, sector 1, Bucuresti
Tel: (021)201.15.16; Fax: (021) 201.15.26

e-mail: sales@fit.com.ro; <http://www.fit.com.ro>

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

Filmele? Am citit de curând într-o revistă de specialitate că, dacă fenomenul DivX va scăpa de sub control, industria filmului va avea de suferit.

Ce????!! Cât este salariul lui Arnold? Câte zeci de milioane merită unul care nu știe nici măcar să imite? Dacă filmul merită, mă duc din respect să-l văd la Multiplex. Dar când toate filmele sunt la fel de proaste, nici că mai are rost să stau să îi îmbogățesc pe americani!

INTRA IN CONTACT!



ADRESA:

Str. Puskin nr. 18
București 1



E-MAIL:

redactia@xtrempc.ro



TELEFON:

021-231.28.66




FAX:

021-231.28.66

SCRISOAREA LUNII

De la: Radu Vlad
(wolferl1982@hotmail.com)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

 Cumpăr în fiecare lună revista voastră (poate ar trebui să-mi fac odată și-odată abonament) și vă apreciez enorm. Când mi-am luat acum un an calculator am luat doar ce ați recomandat voi și nu regret nimic. Formatul revistei este bun, dar "grafica" este uneori foarte încărcată și am senzația că sunt "copleșit" de noutăți (poate că asta și vreți de fapt). Și CD-ul e bun, dar nu de asta v-am scris. Consider suficientă apreciere faptul că am toate numerele voastre. Vă scriu cu alte probleme.

Pirateria software. Ce naiba vor ăștia de la noi? Sunt chiar nesimțiți. Un european câștigă de cel puțin 10 ori mai mult decât un român, deci consider că prețul de 3 dolari pentru un joc este la "standarde europene". Tare aș vrea și eu să câștig 2.000\$ să-mi iau jocuri originale. Au sărăcit firmele de jocuri? N-au bani destui? Ce mai vor de la noi? Dacă în România s-ar cumpăra doar software original nimeni nu și-ar mai lua calculatoarele!

Așa că să ne lase în pace. Am avut jocuri originale. Și acum ce fac cu ele? Stau și se prăfuiesc. "Jocurile originale nu își pierd savoarea". Pe naiba. Apreciez încercarea lor de a le vinde mai ieftin. Dar ne convine să dăm 300 de mii de lei pe un joc pe care îl terminăm în 10 ore? Mai bine mergem și îl jucăm într-un Internet Cafe. Ar trebui să le zică cineva toate astea, ca să ne mai lase odată în pace. Dacă vor să se răzbune pe cineva, să-i aresteze pe țișanii care le vând cu 100 de mii pe stradă. Cât despre programe... scoate careva dintre voi bani cu calculatorul? Nu mă refer la "afaceri" de genul 10 mii CD-ul sau 5 mii pagina. Dacă vă faceți traiul din asta, mi se pare normal să intrați în legalitate. Dar dacă îl prind pe vreun american că strâmbă din nas când aude că am software piratat, să mor de nu-l pocnesc.

Muzica? ăștia chiar că mă stresează. Moare cumva fata lui Eminem de foame? A rămas Metallica fără bani de corzi de chitară? N-are - nu dau nume - bani de droguri? Și la muzica de astăzi... să mă scutească! Le facem o favoare că îi ascultăm și așa. Câte albume poate să-și cumpere un american pe lună? 100! Calculați și voi. Dar un român? Cel mult 10. Cât este un album? 4-5 sute de mii de lei. Pentru ce? Pentru două melodii bune și restul umplutură. Nu stau acum să fac o critică a muzicii de azi. Vreau doar să zic că un CD cu mp3-uri bune se poate lua la preț aflat la "standarde europene" de 100 de mii de lei.

Filmele? Am citit de curând într-o revistă de specialitate că, dacă fenomenul DivX va scăpa de

sub control, industria filmului va avea de suferit. Ce????!! Cât este salariul lui Arnold? Câte zeci de milioane merită unul care nu știe nici măcar să imite? Dacă filmul merită, mă duc din respect să-l văd la Multiplex (apropo, mergeți la Matrix Revolutions, că merită banii). Dar când toate filmele sunt la fel de proaste, nici că mai are rost să stau să îi îmbogățesc pe americani! Ba chiar merg mai des acum la cinema decât înainte să aud de DivX. Acum pot să văd filmul acasă, fără să stau la coadă sau să-i aud pe toți golanii din sălile de cinema și, dacă îmi place, îmi scot prietena la Multiplex și știu că văd ceva frumos.

În rest, am o idee pentru un articol, dar mi-e lene să-l scriu degeaba. Dacă există vreo șansă să fie publicat, mi-aș putea imagina ceva de genul: lumea PC-urilor peste vreo 5-10 ani. Aștept oferte :)

XtremPC: Am ales această scrisoare nu pentru mesajul ei controversat, cu care din motive obiective nu putem fi solidari nici dacă am vrea, ci pentru că ridică niște probleme interesante.

Sigur, pirateria software nu este morală, dar nici politica de prețuri pentru tot ce înseamnă divertisment de import în ziua de astăzi nu este tocmai etică. De ce se aplică și în cazul jocurilor sau softului politica filmelor de cinematograf? Noi plătim doar o fracțiune din cât plătesc americanii sau englezii pentru a vedea un film, dar primim în fond același produs, nu?

Dacă vehemența autorului nu este justificată social și legal, pentru că în fond jocurile, softul, muzica și filmele trebuie să coste și de fapt au ajuns chiar o industrie care este foarte sensibilă la tot ce înseamnă comercial, îi putem găsi o explicație într-o frustrare pe care o încercăm cu toții, unii chiar zilnic.

Sigur, situația nu este tocmai normală, dar ce este de făcut? Nu sunteți de acord cu politica actuală, propuneți o soluție convenabilă și pentru omul de rând care nu are bani de jocuri, filme și muzică, și pentru firmele producătoare care vor să câștige de pe urma produselor lor din industria divertismentului. Suntem interesați să auzim părerile voastre.

Finalul scrisorii trimise de cititorul nostru este chiar interesant. El vrea să scrie un articol, dar îi este "lene să îl scrie degeaba". E frumos să comentați când alții îți cer să le recompenzezi efortul depus, dar când e vorba de tine să te aștepti fără remușcări la recompensă?

Oricum, meritul tău este că ne-ai dat o idee. De aceea, lansăm o provocare pentru numărul următor al revistei.


"Cum vedeți voi viitorul lumii IT peste 50 de ani? Descrieți cât mai detaliat cum va arăta un calculator peste 50 de ani, cât de informatizate vor fi România și restul lumii, cum va arăta o mașină computerizată a viitorului sau pur și simplu sufrageria unui om normal.

Trimiteti eseurile pe adresa redacției (sau la redacția@xtrempc.ro) până pe 25 decembrie și noi îl vom alege pe cel mai veridic și mai interesant și îl vom premia pe autor cu un abonament pe 1 an la XtremPC. Cum vi se pare, sună bine viitorul?"

»» AVENTURI CU DISTRIBUTIA »»

De la: Fisheye (fisheye@xnet.ro)

Pentru: redactia@xtrempc.ro

 Acum o săptămână am reușit să fac în sfârșit rost de numărul 47. Singura metodă de a intra în posesia lui a fost să vă sun la redacție și să apelez la un ramburs. Dar înainte de asta am trecut printr-o întreagă aventură, dacă se poate numi așa. Normal, revista trebuia să apară la chioșc între 4 și 10 octombrie, a trecut și ziua de 10 și nimic. Am încercat și pe la magazine specializate, tot nimic. Am crezut că este doar o întârziere, au mai trecut vreo câteva zile, deja începeam să-mi fac probleme. La un moment dat am început să mă resemnez; am ajuns să înțeleg cu adevărat dependența de XtremPC - cum este fără. Salvarea a venit cu Internetul. Am intrat pe site-ul vostru și am văzut că nr. 47 exista. Primul lucru pe care l-am făcut a fost să sun la Informații pentru a afla numărul de telefon de la Rodipet Timișoara. Acolo nu mai aveau nr. 47, așa că am sunat la voi și de aici totul e deja istorie, dacă nu mai amintesc de problemele de la Poșta, unde au pierdut hârtiile de efectuare a plății rambursului. Am sunat din nou la voi pentru a afla contul și banca unde trebuia făcut transferul. Apropo, transmiteți-i complimente secretarei, are o voce superbă. Bineînțeles că după cei de la Poșta putea revista să se întoarcă fără nici o problemă, la ei încă nu s-a inventat TEHNOLOGIA. Care ar fi morala? Părerea mea este că ar fi bine să suplimentați tirajul. De exemplu, nr. 48 l-am luat sâmbătă și deja azi, 20.11.03., nu am mai văzut numărul decât la un chioșc și, credeți-mă, chioșcuri în drum spre școală am multe. Sau și mai bine ar fi să verificați acolo unde nu se mai găsesc reviste, cel puțin în orașele mari. Chiar prin sondaj la chioșcuri. Era să uit. Pe când un preview Legacy of Kain: Defiance?

XtremPC: În primul rând, ținem să îți mulțumim că nu ne-ai trimis scrisoarea direct în mail, ci într-un fișier separat. Ar fi făcut tehnoredactarea scrisorii mult mai ușoară dacă numărul mare de greșeli și lipsa diacriticelor nu ar fi dublat practic timpul necesar pentru a aduce mesajul într-un stadiu compatibil cu paginile revistei. Așa că te-am ruga (și prin tine pe toți cititorii care ne scriu) să îți rupi cinci minute din timpul tău după ce scrii misiva

și să elimini expresiile de genul "să se întoarcă înapoi" și să pui cratime (unde trebuie, nu aleatoriu).

Acestea fiind spuse, ne bucurăm că revista a ajuns în cele din urmă la tine. Secretara s-a bucurat cel mai mult, mai ales când i-am spus că răceala de luna trecută a făcut ravagii în rândul cititorilor care au vorbit cu ea la telefon și a spus că dacă tot are voce așa de sexy o să își dea demisia de la revistă și o să își lanseze un album de muzică tehnotrance.


Serios acum, facem tot posibilul să rezolvăm problema cu distribuția în țară, pentru că nu este nevoie să facem un sondaj la chioșcuri, știm că situația nu este deloc roz de la cititorii noștri care ne atrag atenția lună de lună în această privință. Suntem în discuții cu distribuitori noi și firme care să suplimenteze distribuția în anumite zone și sperăm ca de anul viitor să putem mulțumi toată România în mod egal. P.S. Un preview la Legacy of Kain: Defiance vom face imediat ce producătorii vor anunța că îl lansează și pe PC.

»» ATENTAT LA BLACK VIEW »»

De la: Jackal

(amzu_sorin@hotmail.com)

Pentru: redactia@xtrempc.ro

 "Păi îi știi pe copiii ăia drăguți din încercat, sărăcuții, să-și facă ceva Case Modding, dar fiind începători au cam dat-o în bară. Am înțeles că sunt prieteni de salon cu distinsul domn Soare. Fac schimb de portocale și de replici acide. Și da, tot acest distins domn a inițiat FLC, frontul de luptă împotriva lui Chifan. Păi cum, să-i fure slujba, chiar așa?"

[...] Fac ceva acum, iar 10 minute mai târziu uit tot. Și mi se întâmplă din ce în ce mai des."

XtremPC: Ca să sumarizăm (un cuvânt foarte potrivit, având în vedere cum ai suplinit tu creativitatea printr-un exercițiu de sinteză a Black View-urilor existente), mai ai de lucru până să ajungi să scrii un Black View. Și nu ne referim la valoare, ci la criteriile mult mai tehnice: dimensiuni, respectarea unei baze de informații comune, aberația cu măsură și alte asemenea.

Dar, hei, încercarea moarte n-are. Ia-o ca pe-o critică constructivă. După vreo 50 de încercări, chiar că poate să îți iasă cum trebuie.

CU OCHII PE FORUM!

Tibi

Am luat-o acu' 3 ore și deja am citit-o; una peste alta, numărul e cam în nota obișnuită, adică bun/foarte bun. Foarte interesant testul de sisteme pentru jocuri și cel de programe pentru CD ripping. În schimb, Black View-ul își continuă căderea liberă, din păcate...

Zana Maselutza

O singură observație am: culorile sunt prea terne, vișiniul și albastrul ăla închis îmi amintesc că plouă afară... revista e prea "gri", dacă pot spune așa... niște culori mai vii cred că ar face-o mai interesantă, mai ales că aveți o hârtie de calitate. Spun asta pentru că toate prețurile mi s-au părut prea mari cu toate că nu erau ... pot spune că albastrul ăla închis mă afectează "psihic", dacă mai este posibil așa ceva.

Kodiak

Noroc că aveam bani la mine să-l iau când l-am zărit întâmplător la o tarabă. Nu mă așteptam să apară așa de repede, sincer; aveți o bilă albă la faza asta. Numărul bunice, așa-zice, așa, după o primă răsfoire. Testul de memorii este foarte binevenit, cel de sisteme dedicate jocurilor, destul de interesant. Rubrica de jocuri - reușită, editorialul de la ea - la fel. Spre marea mea dezamăgire însă, Black View-ul de luna asta este tare prost. Galeriele însă au fost cred că cele mai bune de până acum.

ZiaN

O așa surpriză mai zic și eu (cred că este record data de 14, nu?). Cum să nu plângi când un P4 la 3GHz cu FX5600 zic ei că nu e bun la jocuri????? Prezentarea de la Halo este super, ca și articolul despre Max Payne. Articolul la 3ds max 6 este perfect. Galeriele sunt superbe, felicitări persoanelor în cauză!!! Văd că are tot același preț și număr de pagini.

Hobby este cool, dar tot rămân la părerea că rubrica Reportaj în România nu își are rostul.

Sir Ice

A meritat pentru testul de memorii, review-ul la Max Payne 2 și Black View, pentru că și motanii mei de-abia așteaptă să evadeze din apartament și să exploreze scara.

Jackal

Număr bun, calitatea acestuia este dată în special de jocurile de excepție prezentate. Black View-ul, deși denotă o cădere în banal, a reușit să mă amuze mai mult decât cel precedent. Mi-am văzut și numele în revistă, deci m-am bucurat nespus. Testul de ripping e inspirat, mai ales că ați și pus programele în cauză pe CD, majoritatea fiind freeware. Totuși, când se scriu CD-urile, că Aston-ul 1.8.2 este de vreo 3 luni, ultima versiune fiind 1.9?

Alia

Mie mi-au plăcut culorile, mai ales coperta, o schimbare binevenită după atâtea nuanțe de albastru și verde... și, de asemenea, Black View-ul este excelent luna asta. Dicționarele îmi sunt foarte folositoare.

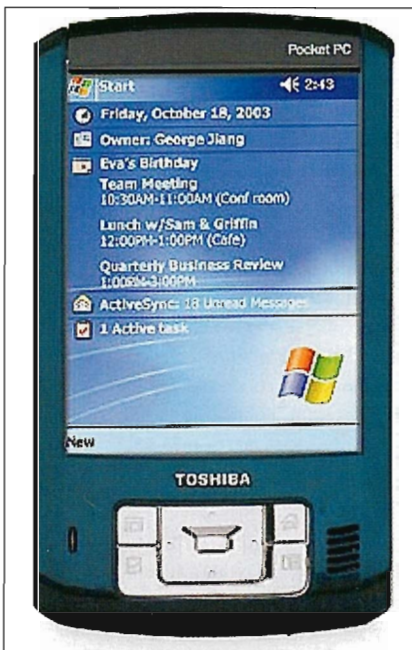
Hubert

Mda, într-adevăr un număr foarte, foarte bun. Și premiara pentru Athlon64 a fost o surpriză plăcută! E mișto, e cel mai bun în jocuri la frecvența de 1.6GHz!!! Articolul despre 3ds max 6 a fost și el mișto, mai ales că am aflat de codul neoptimizat... aparent aplicațiile destinate maselor largi, cu accent mare pe user-friendliness (gen MS Word), toate suferă de această boală.

Toshiba e805

PDA CU ECRAN VGA

Tendința de introducere a ecranelor LCD de dimensiuni din ce în ce mai mari în produse electronice precum telefoanele mobile și consolele portabile este urmată și de PDA-uri.



Odată cu apariția posibilității de conectare la Internet a PDA-urilor (Personal Digital Assistant), s-a făcut simțită nevoia unui ecran LCD color cu o rezoluție mai mare pentru o vizualizare mai facilă a paginilor web de dimensiuni mari, care trebuie derulate foarte des, lucru obositor pentru utilizator.

Rezoluția tipică a ecranului unui PDA actual este de 240x320 pixeli, adică QVGA, nemaievoluând de câțiva ani, noutățile aduse acestei categorii de dispozitive constând în posibilități de conectare extinse, putere de calcul mărită prin folosirea de procesoare mai puternice, autonomie crescută și capacitate de stocare extinsă.

Cel mai mare avans în domeniul ecranelor PDA-urilor a fost făcut anul acesta de Toshiba, care a lansat modelul Pocket PC e805 ce integrează în premieră un controller video produs de ATI ce este legat la un ecran LCD cu rezoluția de 480x640 pixeli, adică VGA. Ecranul este compatibil și cu rezoluția QVGA pentru a asigura compatibilitatea cu aplicațiile ce nu suportă standardul VGA. Inițial, Toshiba va livra Pocket PC e805 cu patru aplicații ce

vor suporta rezoluția VGA, care vor permite editarea de texte, calculul tabelar, vizualizarea de prezentări și imagini. Mai multe programe vor fi disponibile pentru download în timp.

Toshiba Pocket PC e805 este echipat cu un procesor Intel Xscale PXA263 la 400MHz și va rula sistemul de operare Windows Mobile 2003. Memoria lui Pocket PC e805 va fi de 192MB (128MB RAM, 32MB ROM și 32MB NAND Flash ROM). Suplimentarea cantității de memorie se poate face prin intermediul celor două porturi CompactFlash Type II și SD/MMC. De asemenea, Pocket PC e805 va avea conectare Wireless și va oferi funcții de telefonie VoIP. Pentru a ușura folosirea lui Pocket PC drept telefon, acesta este dotat cu un microfon și un difuzor, nemaifiind nevoie să achiziționăm un kit special pentru această funcție.

Toate acestea vor fi disponibile la o greutate de doar 195g, prețul recomandat de Toshiba pentru Pocket PC e805 fiind de 599\$.

Samsung SCH-i600

PRIMUL SMARTPHONE CDMA

Deși anul acesta au fost anunțate mai multe modele de smartphone-uri, Samsung este primul producător ce oferă un astfel de terminal pentru rețelele CDMA.

Smartphone-ul este definit ca un telefon ce include și funcțiile unui calculator personal. Acestea au sistem de operare, programe instalate, precum și posibilitatea de a descărca și instala alte programe. Spre deosebire de PDA-uri, care sunt agende electronice cu funcții extinse, uneori chiar de telefonie, smartphone-urile sunt în principal telefoane ce integrează funcțiile unui PC.

Cei mai mari producători de telefoane mobile au anunțat mai multe modele anul acesta, momentan pe piață fiind comercializate foarte puține modele.

Primul smartphone apărut pe piață este produs de Motorola, se numește MPx200 și este destinat rețelelor GSM. Cel de-al doilea smartphone care a apărut pe rafturile magazinelor este SCH-i600, produs de Samsung, și este primul smartphone pentru rețele CDMA, tehnologie ce oferă o calitate a semnalului superioară rețelelor GSM, precum și o securitate

mărită a transmisiei. Samsung SCH-i600 are forma unui telefon mobil cu clapetă, cu două ecrane LCD, unul pe capac, ce oferă informații privind intensitatea semnalului, încărcarea bateriei, data, ora și numele apelantului, iar cel de-al doilea cu o rezoluție de 176x220 pixeli, ce poate reda 65.000 de culori.

Dimensiunile lui Samsung SCH-i600 sunt puțin mai mari decât cele ale unui telefon (90x54x23mm), greutatea cu baterie standard fiind de 130g. Bateria standard permite 2.5 ore de convorbire și perioadă de standby de 4 zile. Cu bateria extinsă se poate mări autonomia la 4.7 ore de convorbire și 7 zile de standby. Procesorul folosit de Samsung SCH-i600 este StrongArm 2 la 200MHz. Memoria totală este de 64MB, însă este expandabilă prin intermediul unui slot MultiMediaCard (MMC) / Secure Digital (SD). Sistemul de operare folosit este Windows Mobile Pocket PC, în memoria lui Samsung SCH-i600 fiind preinstalate Pocket Office, Pocket



Outlook, Pocket Internet Explorer, MSN Messenger, Windows Media Player și ActiveSync.

Dacă este ceva ce îi poate fi reproșat lui SCH-i600 este lipsa unei camere foto, lucru deja comun multor smartphone-uri. Per total, Samsung SCH-i600 reușește să fie inovator prin compatibilitatea sa cu rețelele CDMA, oferind în același timp o mulțime de funcții într-un volum redus.

ATI EASYSHARE

PARTAJAREA SEMNALULUI TV

Cei care dețin o rețea cu un singur TV tuner instalat au acum posibilitatea de a face sharing al semnalului TV către celelalte calculatoare.

Această facilitate este oferită de producătorul de chip-uri grafice ATI, prin intermediul software-ului EASYSHARE, disponibil în MULTIMEDIA CENTER 8.8/CATALYST 3.10.

Totuși, sharing-ul semnalului TV se poate realiza doar folosind tunerul integrat într-o placă de rețea de tipul All-In-Wonder, produsă, evident, de ATI, iar placa video receptoare trebuie să fie "Built by ATI", conform declarațiilor producătorului. Acest lucru pare a restrânge numărul celor care pot beneficia de avantajele acestui software, cunoscut fiind faptul că peste 90% din plăcile motorizate de chip-uri Radeon sunt produse de parteneri, și nu de ATI. Totuși, sunt cunoscute mai multe situații în care software-ul destinat

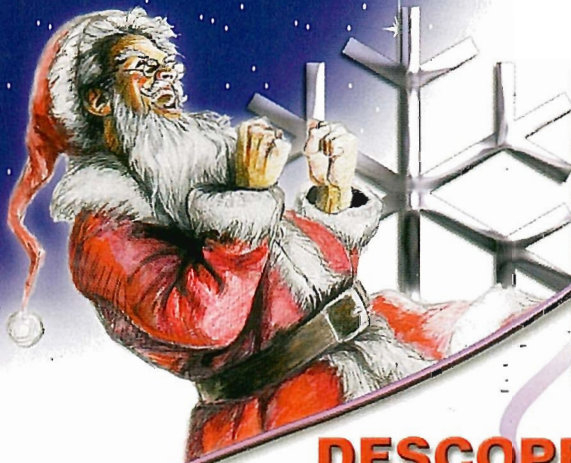
special plăcilor "Built by ATI" rulează fără probleme pe platforme "Powered by ATI".

EASYSHARE poate fi folosit în orice rețea locală, fie ea 10/100 BaseT, Home PNA sau Wireless 802.11b/g. EASYSHARE este, conform declarațiilor ATI, ultimul pas în tranziția PC-ului către centrul multimedia al unei locuințe, transformând practic orice placă video All-In-Wonder într-un server video.

Decizia de a oferi EASYSHARE vine ca o concluzie logică a faptului că numărul caselor din SUA care au instalate rețele locale a depășit 10 milioane. Disponibilitatea acestei tehnologii sau a unor tehnologii asemănătoare și pe alte continente

decât cel nord-american va fi oferită probabil odată cu creșterea

numărului de locuințe cu rețele locale pe aceste continente.



Attec Lansing ATPS



Descopera sunetul de calitate la un pret exceptional

139 Euro



Kit upgrade EPOX 8RGM1, DURON 1600, Hawkstream



Fii in pas cu tehnologia

105 Euro



Monitor PHILIPS 107P4



Imaginea marilor descoperiri

159 Euro

Oferta valabila in perioada 01.12.2003 - 31.12.2003. Produsele aparute in promotie sunt disponibile in limita stocului.

DESCOPERA PROMOTIA LUNII DECEMBRIE

Imprimanta CANON i250



Solutie optima pentru imprimare foto

49 Euro

Sistem DISCOVERY AMD SPEED



MB ASUS A7N8XX;
Procesor AMD XP Barton 2500+;
Memorie 256 DDR 490;
Placa Video ASUS RADEON 9600 SE;
HDD SEAGATE 40 GB;
FDD 3.5"
CD-RW ASUS;
CARCASA SUPERCASE P141;

399 Euro

Kit multimedia:
tastatura si mouse wireless+webcam
LOGITECH



Internetul e mai aproape ca oricand

67 Euro



.VREI.VEZI.DESCOVERI.AI.

Sir. Biserica Enel 2-4, sect. 1, Bucuresti; Tel/Fax: 3159554; 3159560; 3159561; 31554222

e-mail: sales@discoverycomputers.ro; url: http://www.discoverycomputers.ro

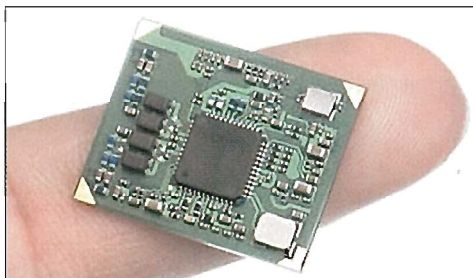
Preturile sunt exprimate in EURO si nu contin TVA.
Cursul de schimb este : curs BNR + 1%.



Sony BTJ-ZJ611

TUNER PENTRU PDA SI CELULAR

Telefoanele mobile, PDA-urile și laptop-urile vor integra în curând funcțiile unui televizor, lucru posibil datorită apariției primelor TV tunere digitale miniaturizate.



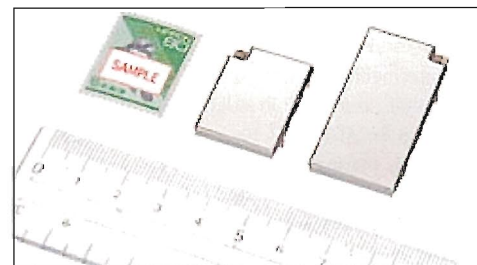
Pionier în acest domeniu este Sony, care în primăvara acestui an a prezentat, în cadrul CeBIT 2003, prototipul BTF-ZJ401, un TV tuner digital de doar 3.5g, dimensiunile fiind de 25x20x3mm într-un volum total de 1.5ml. Acesta este de cel puțin 25 de ori mai mic decât orice alt chip de acest fel din lume.

Miniaturizarea la un asemenea nivel a fost posibilă prin înlocuirea tradiționalelor bobine de inducție, responsabile cu recepția semnalului radio, cu un chip care transformă acest semnal într-o formă ce permite recepționarea semnalului TV fără a necesita bobinele externe.

Prototipul se conectează printr-un port Memory Stick și poate recepționa semnal TV în

benzile UHF și VHF cu un raport semnal/zgomot de 47dB. Consumul de curent al lui BTF-ZJ401 este și el un punct forte, având valoarea de 0.8W. O versiune puțin mai mare a acestui prototip, BTF-ZJ411, permite chiar extragerea sunetului stereo din semnalul TV.

În această toamnă, Sony a revenit cu primul



chip destinat pieței de larg consum, numele acestuia fiind BTJ-ZJ611. Acesta aduce mai multe îmbunătățiri față de modelul din această primăvară, dimensiunile sunt reduse la 20x16x2mm și consumul la 150mW. Prețul preconizat pentru BTJ-ZJ611 pe piața japoneză este de 450\$.

Integrarea acestui TV tuner digital depinde foarte mult de existența semnalului TV în format special, ce poate fi descifrat de aceste chip-uri. În acest sens, Japonia intenționează să introducă stații de emisie specializate în unele zone din țară până la sfârșitul anului 2003, urmând ca până în 2005 să lanseze un semnal TV special destinat dispozitivelor mobile.

Lenslet Enlight DSP

PROCESARE LA VITEZA LUMINII

Folosind fotoni în loc de electroni, israelienii au creat unul dintre cele mai rapide procesoare.

Dacă privim înapoi în istoria IT, vom descoperi că unul dintre cele mai mari salturi tehnologice, procesorul Intel MMX, a fost dezvoltat de Intel în Israel, în colaborare cu companiile de acolo. Astfel că nu trebuie să ne mire că din nou în Israel se cartografiază noi teritorii ale tehnologiei, care vor marca poate viitorul întregii industrii IT.

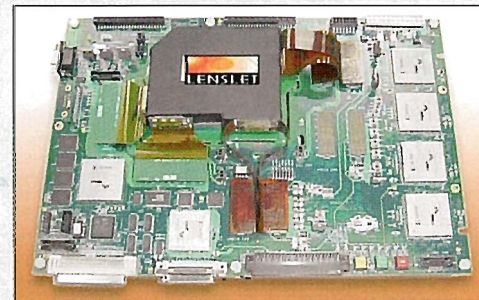
O mică firmă numită Lenslet a prezentat la o expoziție de tehnologie militară din Boston procesorul Enlight bazat pe nucleul proprietar Ablaze, o supertehnologie, dacă se poate spune așa, care imită tehnologia computing pentru a putea face calcule la viteza luminii. Procesorul este capabil să realizeze 8 trilioane de operații pe secundă, de aproape 1.000 de ori mai rapid decât un computer desktop obișnuit și la nivelul unui supercalculator. Un procesor optic de acest tip este compus dintr-un procesor de semnal digital (DSP) și un accelerator optic atașat, care îi permite să execute funcții la viteze extrem de mari.

Momentan, utilizările sale sunt limitate: pentru radare de mare rezoluție, compresie video, previziuni meteorologice, stații de bază ale rețelelor de celulare. Pe de altă parte, din moment ce a fost prezentat la o expoziție militară, este de așteptat ca el să fie folosit și pentru aplicații nu tocmai pacifiste, care ar putea fi grupate sub conceptul generic de "electronic warfare".

"Optica este viitorul tuturor dispozitivelor IT", a declarat Aviram Sariel, directorul general Lenslet. Deși în momentul de față prototipul procesorului optic este prea voluminos pentru a fi implementat într-un desktop PC (ceea ce ar fi oricum imposibil din cauza cerințelor sale hardware speciale), când va începe producția, Lenslet îl va aduce la dimensiuni de 15x15cm și o înălțime de 1.7cm. În cinci ani, ei speră că vor putea reduce Enlight la dimensiunile unui chip PC. Nu se știe totuși cât de repede se va putea răspândi această tehnologie, deoarece nu există

facilități pentru producția sa în masă, ca în cazul celei bazate pe silicium. Dar deja companiile producătoare de semiconductori studiază modalități de a folosi canale optice în interiorul unui chip pentru a permite comunicarea la viteza foarte mare între diversele subcomponente ale acestuia.

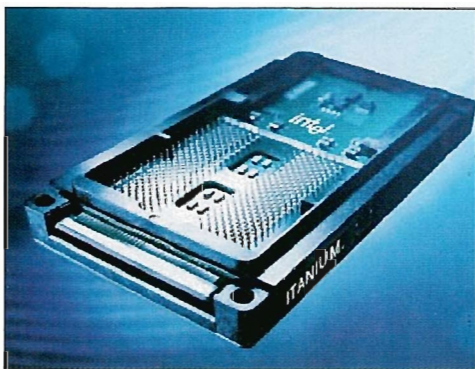
Chiar să fie optica viitorul industriei IT? Rămâne de văzut.



INTEL Montecito

PRIMUL PROCESOR DUAL-CORE

Cum frecvența procesoarelor nu poate fi crescută la infinit, producătorii încearcă noi metode de a crește performanța, Intel anunțând primul procesor dual-core, cu nume de cod Montecito.



Dacă până acum câțiva ani metoda unanim recunoscută de creștere a performanțelor unui procesor era creșterea frecvenței de funcționare, lucrurile au început să se schimbe odată cu apropierea de limitele tehnologiei actuale. Astfel, producătorii au început să introducă mai multe artificii pentru creșterea performanței, precum mărirea FSB-ului, a cantității de cache instalate, adăugarea de instrucțiuni suplimentare pentru accelerarea calculului (SSE la procesoarele Intel și 3D Now la AMD).

Cel mai nou artificiu a fost introdus de Intel și poartă denumirea de Hyper Threading, tehnologie prin care sistemul de operare vede virtual două procesoare, deși în sistem este instalat doar unul singur. Hyper Threading-ul crește performanțele sistemului în special în momentul rulării mai multor aplicații simultan. Următorul pas pe care Intel dorește să îl facă este introducerea procesorului dual-core, acesta fiind fizic format din două procesoare. Noul procesor va aduce și o serie de probleme odată cu creșterile de performanță, și anume căldura disipată. Integrarea a două nuclee și a unei

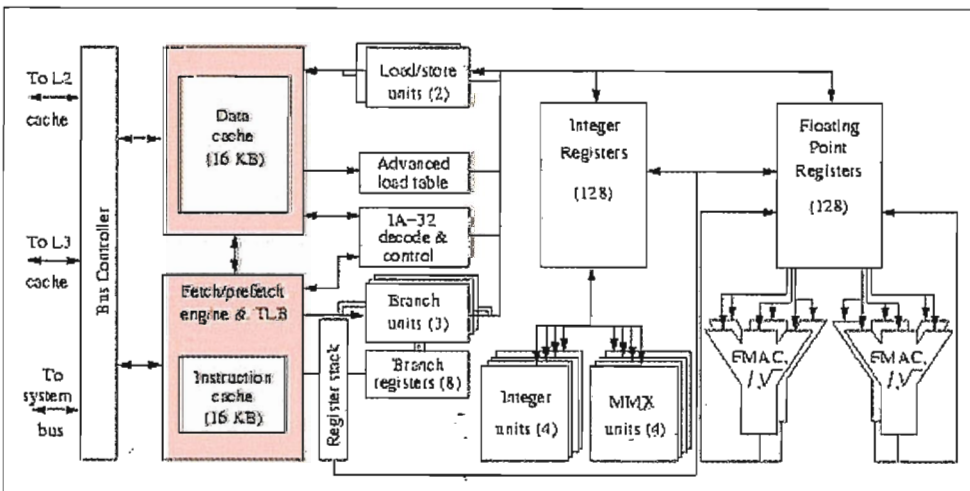
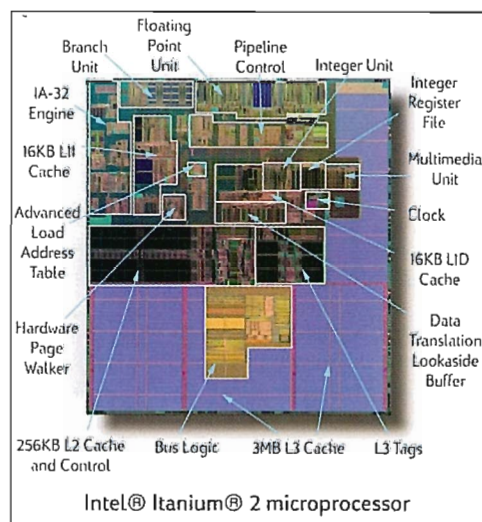
cantități mărite de cache level 3 în aceeași pastilă va crește foarte mult numărul de tranzistoare, Intel preconizând că va produce Montecito în tehnologia de 0.09nm.

Destinat a apărea în 2005, Montecito va folosi două nuclee de Madison 9M, procesor ce va fi lansat în 2004 și care va avea 9MB cache level 3. În prezent Intel Madison este oferit în versiuni cu 3, 4, respectiv 6MB cache level 3, ultimul având nevoie de 410 milioane de tranzistoare. Madison 9M este așteptat a avea peste 500 de milioane de tranzistoare, lucru care ne face să credem că Montecito va avea în jur de 1 miliard de tranzistoare. Micșorarea numărului de tranzistoare la dublarea cantității de cache este posibilă datorită folosirii procesului tehnologic de 0.09nm, spre comparație Madison 9M urmând a fi construit în 0.13nm. Intel a decis să nu anunțe frecvențele de funcționare ale lui Montecito, acest lucru fiind greu de prezis din cauza complexității procesorului. De asemenea, conform ultimelor declarații, Montecito va avea o cantitate de cache level 3 impresionantă, adică 24MB. La întrebarea când va fi produs primul procesor cu peste 1 miliard de tranzistoare, Intel a declarat că acest lucru se va întâmpla înainte de anul 2007.

Accelerarea dezvoltării procesoarelor cu arhitectură IA64 de către Intel este o urmare a lansării de către AMD a procesoarelor sale pe 64biți Opteron pentru servere, ce oferă performanțe excelente față de familia Itanium, din care face parte Madison și din care va face parte și Montecito.

Trecerea la procesoare cu mai multe nuclee va ridica probleme din partea licențelor software, deoarece, spre exemplu, un procesor

dual-core cu Hyper Threading va fi văzut de sistemul de operare drept patru procesoare. Deocamdată, Microsoft a declarat în legătură cu această problemă că va vinde licențe ce țin cont de numărul de procesoare fizice din sistem. Totuși, acest lucru se poate schimba în viitor, odată cu lansarea procesoarelor multi-core și multi-threading. Spre exemplu, Intel și-a anunțat viitorul procesor Tanglewood cu nici mai mult, nici mai puțin de 16 nuclee.



Proiectam calculatoare!

MARIO SCIT

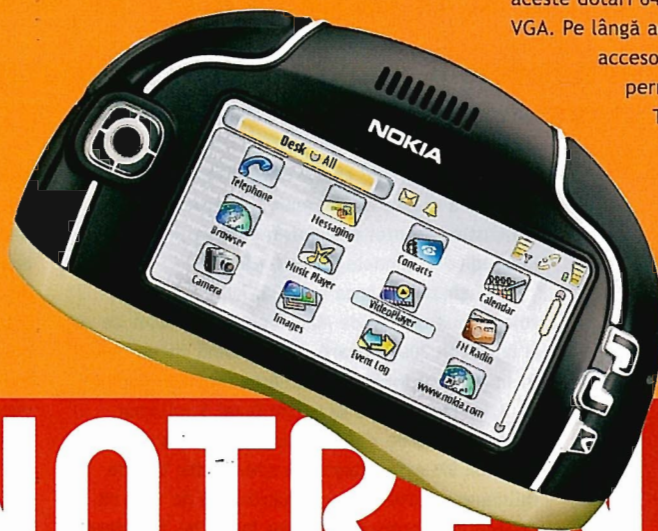


www.mariosoft.ro
tel 312 67 26
312 67 33

Nokia 7700

O NOUA SERIE DE LA NOKIA

▶ La expoziția internațională de la Nisa, Nokia a dezvăluit o serie de noi telefoane mobile, printre care se numără și modelul 7700. La prima vedere 7700 seamănă destul de mult cu N-Gage dar, dincolo de aparențe, se ascund deosebiri semnificative, prima fiind că acesta este primul telefon din seria 90. Forma de similitudine se păstrează, dar rezoluția disponibilă este mai mare (640x320pixeli), ecranul are mai multe culori (65.000) și este în același timp touchscreen. Deși forma și butoanele ne-ar putea păcăli, 7700 nu mai



este orientat pe domeniul divertismentului. Nokia 7700 mai are în comun cu N-Gage radio, mp3 player și conectare radio Bluetooth, dar mai adaugă la aceste dotări 64MB RAM și o cameră foto digitală VGA. Pe lângă acestea, Nokia mai promite un accesoriu, numit Nokia Streamer, care va permite ca 7700 să primească transmisii TV speciale.

Experiența Internet este îmbunătățită prin suportul pentru IPv6 și integrarea browser-ului Opera în pachetul de aplicații al telefonului, care mai cuprinde și aplicația Sketch, pentru desen și editare de imagini.

TEHNOTREND

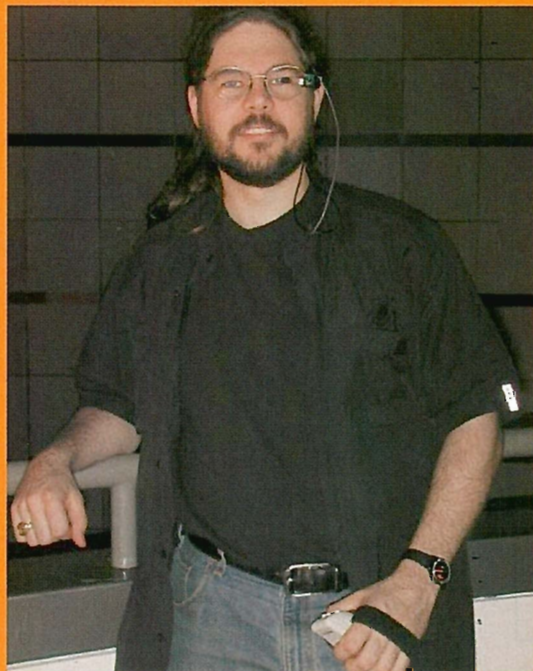
MicroOptical/MIT Memory Glasses

AJUTOR PENTRU UITUCI

▶ Majoritatea oamenilor poartă ochelari pentru a vedea mai bine, dar Institutul Tehnologic din Massachusetts a împins lucrurile ceva mai departe, dezvoltând un dispozitiv care ajută și ținerea de minte. Ceea ce nu vrei să uitați poate fi programat într-un computer, care trimite informația prin fibră optică unui miniecran suprapus pe lentilele ochelarilor.

Cuvintele sau imaginile sunt vizibile doar pentru 1/180 dintr-o secundă, nefiind conștientizate, însă ele se "infiltrază" oricum în creier, îmbunătățind procesul de învățare sau memoria.

Interesante sunt și posibilitățile de manipulare și spălare a creierului, însă savanții de la MIT nu au discutat aceste aspecte.

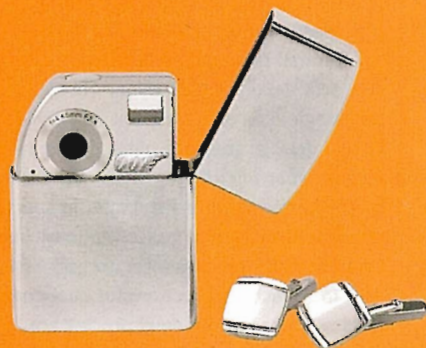


vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

JB 1 Camera

SPIONI LA DATORIE

▶ Pentru cei care sunt amatori de spionaj, JB oferă o cameră foto digitală desprinsă direct din filmele cu James Bond. Deghizată într-o brichetă, camera poate captura imagini doar prin deschiderea capacului și apăsarea unui buton, fără să aibă nevoie de pornire. Ea poate stoca 150 de imagini la rezoluția de 640x480 sau 310 imagini la o rezoluție de două ori mai mică. Dacă doriți, puteți face chiar și înregistrări video cu sunet, videoclipurile putând avea o durată de maxim 30 de secunde. Conectat la calculator,



dispozitivul poate fi folosit drept cameră web sau microfon. Sunteți gata de misiune?

Moka Media Center

UN UNIVERS MEDIA COMPACT



▶ Într-un dispozitiv de dimensiuni rezonabile, Moka Media Center înglobează o întreagă gamă de echipamente digitale: computer cu platforma Windows Media Center Edition, DVD player, CD/mp3 player, radio și TV. În afara calculatorului, toate celelalte pot fi folosite fără să fie nevoie de inițializarea Windows-ului, iar telecomanda, Wireless LAN, Bluetooth, porturile USB2.0 și Firewire, precum și cititorul de memory card-uri 4 in 1 asigură o interconectivitate excelentă.

RATE PE LOC ÎN MAGAZIN !!!

FĂRĂ AVANS

FĂRĂ GIRANT

Există un loc pe care ți-l rezervăm zi de zi
pentru visele tale noi



CREDISSON™
UN LOC PENTRU VISE NOI

- DC Ion Mihalache ~ BUCURESTI B-dul Ion Mihalache 109, sect.1 Tel: 224 32 14, 224 18 70 E-mail : mihalache@depozituldecalculoare.ro
- DC Stefan Cel Mare ~ BUCURESTI Sos. Stefan Cel Mare 22, sect.2 Tel/Fax: 211 06 04 E-mail : stefancelmare@depozituldecalculoare.ro
- DC Stirbei Voda ~ BUCURESTI Str. Stirbei Voda 172, sect.1 Tel : 221 73 77; Fax: 221 73 75 E-mail : stirbei@depozituldecalculoare.ro
- DC I.C. Bratianu ~ BUCURESTI B-dul. I.C. Bratianu Nr. 6 Tel : 313.78.42/Fax:313.78.52 E-mail : bratianu@depozituldecalculoare.ro
- DC Decebal ~ BUCURESTI B-dul Decebal, nr.18, sect.3 Tel: 326 57 34, Fax: 326 57 85 E-mail : decebal@depozituldecalculoare.ro
- DC Constanta ~ B-dul. Tomis Nr. 142, Bl.TD2A Tel:0241.660.426 Fax:0241.660.438 E-mail : constanta@depozituldecalculoare.ro
- DC Ploiesti ~ Str. Republicii nr. 197, bloc 5C1, Tel/fax: 0244/527 803, 0244/543252 Parter E-mail : ploiesti@depozituldecalculoare.ro
- DC Iasi ~ Str. Costache Negri, Nr. 60, Bl.CL21, parter Tel: 0232 222 559, Fax: 0232 222 655 E-mail : iasi@depozituldecalculoare.ro
- DC Slobozia ~ Str. Matei Basarab, Bloc 43, parter Tel/fax: 0243/231 506 E-mail : slobozia@depozituldecalculoare.ro
- DC Pitesti ~ Str. Republicii 162-164 Tel/fax: 0248/610 070 E-mail : pitesti@depozituldecalculoare.ro
- In Curand !!! DC Galati ~ Str. Siderurgistilor Bl.SD2C Ap.5 parter E-mail : galati@depozituldecalculoare.ro
- In Curand !!! DC Bacau ~ Str. Unirii Bl.15 Sc.D parter E-mail : bacau@depozituldecalculoare.ro



DEPOZITUL DE CALCULOARE

REPORTAJ ÎN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

Magazinul tău de calculatoare în Brăila

Rețeaua de magazine Best Computers se extinde în țară prin deschiderea unui nou magazin în municipiul Brăila. Situat în incinta Dunărea Shopping Center, la etajul 1, cu o suprafață de 100mp, amenajat după cele mai înalte standarde, noul magazin Best Computers reprezintă un punct important în strategia de dezvoltare pe termen mediu a companiei. Investiția se cifrează la 100.000\$. În noul spațiu comercial, Best Computers oferă clienților săi o gamă completă de produse IT&C: sisteme Best Computers și

configurații la cerere, sisteme propuse de producători mondiali de referință, monitoare, imprimante, scannere, componente IT, consumabile și medii de stocare, carduri de acces la Internet, software, jocuri și console. Oferta de servicii este la fel de cuprinzătoare: consultanță și asistență tehnică de specialitate, birou de rate Credisson în incinta magazinului, service în perioada de garanție și servicii postgaranție.

www.magazinultau.ro



Expoziții de aparatură fotografică 2003



Luna aceasta am avut plăcerea să vizităm două expoziții fotografice. Între 4 și 7 noiembrie, la Sala Palatului, s-a desfășurat prima ediție Foto-Video-Film, unde am putut admira în standul DOLEX PRO. GROUP cele mai noi aparate foto digitale Minolta, dintre care aș menționa modelul A1 ce sperăm să vi-l prezentăm cât mai curând. În perioada 7-8 noiembrie, la World Trade Center, s-a desfășurat a doua ediție a Digital Arts, o expoziție de echipamente software și hardware pentru creație. Aici am remarcat în standul MGT camera foto Olympus E1 ce impresionează prin mulțimea de facilități oferite și care a obținut distincția TIPA pentru 2003-2004 la categoria "Best Innovative Technology". Standul Sony a fost foarte bogat în echipamente audio-video, atenția fiindu-ne atrasă de camera foto digitală DSC-P10 (5 megapixeli).

www.dolex.ro

www.mgt.ro

www.sony.ro



Nou de la Nokia

În cadrul unei conferințe ținute în incinta hotelului Marriott pe data de 19 noiembrie, Nokia și-a prezentat cele mai noi produse în domeniul telefoniei mobile, produse ce vor fi disponibile pe piața românească începând cu primul trimestru al anului 2004. Cu această ocazie a fost prezentată viziunea Nokia asupra viitorului telecomunicațiilor, și anume construirea unui univers media mobil. Produsele prezentate au fost Nokia 7700, Nokia 6230, Nokia 7200, Nokia 6810, Nokia 6820.

www.nokia.ro



GeCAD demarează proiectul startIT

Pe data de 12 noiembrie 2003, GeCAD a anunțat într-o conferință de presă organizată la sediul firmei demararea unui proiect foarte îndrăzneț numit startIT. Orice tânăr din România care a creat un proiect software interesant, indiferent de faza de finalizare a acestuia, are șansa de a i se pune la dispoziție absolut tot ceea ce are nevoie pentru a transforma proiectul propriu într-o tehnologie revoluționară care să ajungă din nou în avangarda mondială. GeCAD va fi alături de el pe tot parcursul transformării proiectului din idee în produs de succes internațional, oferindu-i cadrul necesar pentru a se afirma ca un talent de excepție în lumea software. „În urmă cu un deceniu, când

am pornit primul proiect software românesc cu adevărat revoluționar, tot ce aveam era ideea și hotărârea de a reuși”, a declarat Radu Georgescu, președintele GeCAD. „Acum avem forța financiară de a duce din nou în vârful tehnologiei mondiale o idee românească. Avem experiența necesară pentru promovarea ei, precum și recunoașterea mondială pentru a o păstra acolo”, a continuat Radu Georgescu. Campania se va desfășura în două etape, între 15 noiembrie-15 decembrie și 15 ianuarie-15 martie, cu precădere în capitală și în marile centre universitare - Cluj, Timișoara, Arad, Iași, Târgu Mureș.

www.startIT.ro



NetWell 2003



În perioada 30 octombrie-1 noiembrie 2003, la hotelul Piatra Mare din Poiana Brașov, Tornado Systems a organizat cea de-a noua ediție NetWell, seminar dedicat tehnologiei comunicațiilor. NetWell 2003 a reunit nume importante: 3Com, Allied Telesyn, APC, CheckPoint, Fujitsu-Siemens, HP, Microsoft, Nortel, Printronix, Proxim, Samsung și Telrad Connegy. La Poiana Brașov au fost prezente peste 130 de companii din întreaga țară, reunind principalii parteneri și clienți ai Tornado Systems. Subiectele abordate în cadrul acestor conferințe au oferit soluții și răspunsuri pentru: securitatea rețelilor de comunicații, sisteme avansate de telefonie, comunicații wireless, echipamente și soluții oferite de HP, noile platforme Microsoft, soluții profesionale de alimentare și echipamente pentru "data center".

În timpul evenimentului a funcționat un Hot-Spot wireless realizat cu echipamente Proxim, invitații având nonstop acces la Internet. Stefano Verginelli - Presales&Marketing Director Allied Telesyn CESE - a prezentat audienței soluțiile de networking destinate companiilor, ISP/ASP-urilor și campusurilor. Sergey Mihalev - Regional Manager 3Com Southeast Europe - a dezvăluit noua strategie în urma recentei asocieri cu producătorul Huawei. Prezentările Tornado Systems s-au referit la sistemul de achiziție în rate dedicat exclusiv persoanelor juridice, la deschiderea Centrului de Training Tornado și la suportul logistic acordat partenerilor. Cele două zile de conferințe s-au încheiat într-un cadru prietenesc, cu recitalul cântăreței Paula Seling.

www.tornado.ro

Unitech Electronics - 10 ani de activitate

Unitech Electronics a aniversat în această toamnă 10 ani de activitate. Cu acest prilej, vineri, 17 octombrie, Unitech Electronics a organizat la restaurantul Casa Doina din București o conferință de presă. Firma s-a înființat în septembrie 1993, având ca principal obiect de activitate distribuția de calculatoare și imprimante. În septembrie 2001, Unitech Electronics a susținut auditul de certificare a sistemului de management al calității, documentat și implementat în conformitate cu SR EN ISO 9001:2001. În urma auditului, Unitech Electronics a devenit una dintre primele companii certificate în conformitate cu noul standard.

www.unitech.ro



PROLINE COMPUTERS
Importator

SOYO Home Of The DRAGON

La noi se poartă **MINI-MAXI** :
Prețuri **MINI** la calculatoare,
începând de la **179 USD**.
Reduceri **MAXI** pentru reselleri
la produsele **SOYO**.

București, sector 4, Bd. Dimitrie Cantemir nr. 20, bl.8, sc.C,
et.1, ap.72; Tel/Fax: 337.17.11; 335.91.31; 0722.318.757
e-mail: office@proline.ro; proline@pcnet.ro

Primul showroom Samsung

Fashion Bar a găzduit în seara de 19 noiembrie festivitatea de lansare a primului showroom Samsung din România. Acesta a fost construit de Genco, unicul importator în România al produselor electronice și electrocasnice Samsung. Situat în centrul Bucureștiului, pe Bd. I.C. Brătianu nr. 45 bis, showroom-ul este realizat sub motto-ul "It's Samsung DigitAll and everyone's invited", aici oricine putând veni să testeze orice produs expus pentru a se informa înainte de cumpărare. Amenajarea a costat peste 100.000€, cost suportat de Genco și Samsung. Acesta are un spațiu de 120mp și un design care pune în valoare produsele expuse în magazin. Cuprinde produsele electronice și electrocasnice Samsung din gama high-end, cum sunt televizoarele Plano, Plasma și LCD, aparatură audio și video, DVD și DVD Combo, camere video, cuptoare cu microunde, aspiratoare și aparate de aer condiționat.

www.genco.ro



Noi viziuni IT la ziua HP

Desfășurat la Grand Hotel Marriott din București, cel mai mare eveniment dedicat de HP în exclusivitate clienților strategici, factori de decizie din cadrul companiilor mari și mijlocii, HP Day s-a bucurat de o prezență internațională deosebită - peste 20 lectori HP, alături de invitați de seamă din cadrul MCTI - și de cea a prestigioasei companii de consultanță IDC Group, precum și a partenerilor Microsoft, Oracle, SAP, FIBA, BroadVision și a multor alora.

Au fost prezentate strategia și poziția HP la nivel regional și local, precum și rezultatele pe recent încheiatul an financiar 2003. Tot ceea ce este nou în materie de produse și soluții enterprise HP a fost dezvăluit pe parcursul a cinci sesiuni dedicate: telecomunicațiilor, serviciilor financiar-bancare, industriei, instituțiilor guvernamentale, tehnologiei. Agenda și prezentările sunt disponibile pe Internet accesând site-ul local HP: www.hp.com.ro.

www.hp.com.ro



ZAPP și QUALCOMM deschid Laboratorul BREW

Zapp și QUALCOMM Incorporated au anunțat pe 17 noiembrie deschiderea Laboratorului BREW pentru dezvoltatori, situat la sediul Zapp din București. Laboratorul oferă dezvoltatorilor asistență tehnică și logistică și este echipat cu tot ceea ce este necesar pentru a crea și testa aplicații pentru platforma Binary Runtime Environment Wireless (BREW). Platforma BREW, creată de către QUALCOMM, reprezintă un mediu de rulare pentru aplicații, constituind o platformă standard deschisă pentru dispozitive wireless. Platforma BREW este parte integrantă a unei soluții complete pentru dezvoltarea aplicațiilor wireless, configurarea dispozitivelor, distribuirea aplicațiilor, facturare și plăți.

Zapp, prin Laboratorul BREW, asigură suportul tehnic necesar pentru dezvoltarea de aplicații prin punerea la dispoziție a echipamentelor necesare (hardware - stații de lucru, telefoane - și pachete software), precum și a echipamentelor anexe pentru conectarea telefonului mobil la calculator. Laboratorul asigură testarea și validarea aplicațiilor pentru sistemul Zapp de distribuție a aplicațiilor.

Un dezvoltator poate beneficia de toate acestea dacă există cel puțin o aplicație BREW ce rulează cu succes în emulador (componentă a pachetului de dezvoltare a aplicațiilor BREW-SDK, disponibil pe site-ul QUALCOMM). Următorul pas ar fi completarea unei cereri de testare (formular standard) a aplicației și trimiterea cererii și a aplicației la Zapp pentru teste. Aplicația



este testată de către Zapp conform procedurilor de testare care sunt standardizate de QUALCOMM și primește un calificativ care atestă faptul că poate fi comercializată în rețeaua Zapp. Dezvoltatorul primește un răspuns oficial atât în cazul în care aplicația poate fi comercializată în rețeaua Zapp (trecându-se la negocierile cu departamentul comercial), cât și în cazul în care aplicația nu a trecut testele. În caz negativ, dezvoltatorul primește și raportul detaliat cu rezultatele testelor. Într-o primă fază, dezvoltatorii beneficiază de serviciile echipei Zapp în mod gratuit. Inițial nu se vor percepe taxe pentru orele de laborator și testare. Laboratorul se află la sediul Zapp din Balotești.

www.zapp.ro

"Mini PC-urile arată mai bine în sufragerie decât un desktop PC"

În dialog cu EPoX Computer, unul dintre cei mai mari producători de plăci de bază.



Danny Kinneging
Sales Manager
EPoX Europe Computer B.V.

XPC: Cât este de importantă piața din România pentru EPoX? Care este poziția EPoX pe această piață și cum vă raportați față de principalii competitori?

D.K.: Cu doar doi ani în urmă EPoX era un brand necunoscut pe piața românească, din moment ce partenerul nostru român de la data respectivă era preocupat mai mult de asamblarea de sisteme decât de distribuirea de componente. În clipa de față, pot spune că EPoX vinde tot mai mult prin partenerii Romsoft și Elsaco și că în comparație cu competiția ne descurcăm destul de bine.

XPC: Vă veți extinde oferta de produse pentru a oferi (de exemplu) unități optice, notebook-uri etc., cale urmată deja de mulți producători de plăci de bază? Aveți vreo intenție să realizați în viitor plăci video?

D.K.: Nu avem de gând să copiem MSI sau ASUS, din moment ce credem că este de preferat să facem ceea ce știm mai bine: plăci de bază. Dacă BMW ar începe să producă și să vândă cafea, ați cumpăra de la ei? Desigur, avem și alte produse generice legate de mediul PC, cum ar fi adaptoare Bluetooth și Wireless LAN, dar acestea țin de altă divizie a EPoX.

XPC: Aveți în plan să oferiți modele de plăci de bază cu chipset ATI Radeon IGP 9100?

D.K.: În mod cert luăm acest lucru în considerare, dar mai întâi trebuie să testăm chipset-ul. După cum știți, nu alegem decât componente de calitate pentru plăcile noastre, astfel că totul depinde de stabilitatea și compatibilitatea în benchmark-uri. Apoi, dacă rezultatele testelor sunt OK, vom verifica piața să vedem dacă există cerere pentru plăci de bază cu acest chipset.

XPC: Care credeți că este viitorul formatului mini PC? Cum au primit utilizatorii mini PC-ul eX5 Mini Me Series? Credeți că mini PC-urile vor avea succes pe piața românească, având în vedere că prețul de achiziție al unui sistem Barebone îl depășește deseori pe cel al unui calculator normal, configurat fără monitor?

D.K.: Singurul motiv pentru care unele companii lansează mini PC-uri este că Shuttle a făcut o afacere excelentă din asta. Mini PC-ul XPC este unicul motiv pentru care încă mai există. Cu toții vrem produse care să ne ofere profituri mai

XPC: Ce ne puteți spune despre compatibilitatea plăcilor de bază EPoX cu procesorul Prescott de la Intel?

D.K.: Bună întrebare, însă nu vă pot da detalii în această privință din moment ce nu sunt disponibile specificațiile finale ale procesorului Prescott.

XPC: Ce părere aveți despre SiS R659?

D.K.: Ei bine, Rambus și SiS sunt o combinație pe care nu o vom adopta în momentul de față. Este prea devreme pentru Rambus și preferăm să ne concentrăm pe chipset-uri Via și Intel pentru platforma P4. SiS nu sunt tocmai renumiți prin calitatea de vârf.

XPC: Vă interesează piața plăcilor de bază pentru servere și workstation-uri?

D.K.: Nu. Volumul de vânzări este prea mic și ar fi nevoie de prea mult timp și resurse pentru a penetra această piață.

"Nu avem de gând să copiem MSI sau ASUS, din moment ce credem că este de preferat să facem ceea ce știm mai bine: plăci de bază. Dacă BMW ar începe să producă și să vândă cafea, ați cumpăra de la ei?"

mari, și mini PC-ul este cel mai bun exemplu din ultimii 5 ani. Mini ME-ul nostru, EX5, a beneficiat de păreri diferite: unora li se pare că arată minunat, alții zic că este urât. Este ca și cu femeile: fie îți plac blondele, fie nu. Dar din punct de vedere tehnic, utilizatorii au observat că designul nostru scade nivelul de zgomot și au apreciat acest lucru, precum și caracteristicile interesante. Credem că MiniME se va vinde foarte bine, pentru că arată mai bine în sufragerie decât un desktop PC și, în plus, nu vrem cu toții ceea ce prietenii noștri nu au, ca să îi facem geloși?

XPC: Ce părere aveți de plăcile de bază în ediție limitată (cele ce includ kit-uri wireless, memorii USB etc.)? EPoX va oferi astfel de produse în viitor?

D.K.: Motivul pentru a oferi un bundle de acest gen este dorința de a scăpa de stocul vechi, de a promova un produs nou sau de a fi diferit de competiție. EPoX nu are planuri să ofere astfel de bundle-uri, dar nu se știe niciodată.

XPC: Ce părere aveți despre chipset-urile actuale pentru Athlon64? În cât timp preconizați o migrare totală la 64 de biți?

D.K.: Disponibilitatea redusă a procesoarelor blochează o tranziție mai rapidă în momentul de față, dar știm că AMD țintește către 50% soluții pe 64 biți spre sfârșitul anului viitor. În ceea ce privește o migrare totală către 64 de biți, nu am calități foarte bune de clarvăzător, dar cred că s-ar putea ajunge la o astfel de situație în viitorul apropiat.



hardware

- 021 **Ultima oră**
Noutățile care merită toată atenția
- 026 **Rețele powerline**
Internet de la priză
- 028 **Test comparativ DVD-uri**
DVD-uri în flăcări
- 038 **Test comparativ UPS-uri**
Baterii inteligente
- 046 **Laborator**
În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse
- 064 **Hard mail**
Te ajutam să scapi de problemele tehnice
- 066 **Topuri**
Locul unde poți alege un produs cu adevărat de top

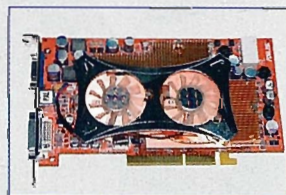
PLATFORMA DE TEST

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

Plăci video

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

ASUS RADEON 9800 XT



Pe lângă faptul că folosește cel mai rapid chip grafic al momentului, ASUS Radeon 9800 XT are și capacitatea VIVO și un bundle software de excepție, de aceea a primit titlul de "Produsul lunii".



Liviu Marica

CALCULATOARE SAU ELECTROCASNICE?

Linia de demarcație dintre calculatoare și restul aparatelor electrice tinde să dispară.

La început calculatoarele îndeplineau o sarcină foarte exactă: ajutau utilizatorii să efectueze calcule simple sau complicate. După puțin timp, calculatoarele au fost dotate cu memorie nonvolatilă și au fost folosite pentru stocarea și gestionarea datelor. Deoarece aceste date trebuiau transferate între diferite calculatoare, s-au inventat mediile de stocare și apoi rețelele de calculatoare. Odată cu creșterea puterii de calcul, PC-ul s-a transformat din unealtă a muncii de birou în mijloc de divertisment și de comunicare. Dezvoltarea accelerată a tehnologiei informatice a inspirat și alte domenii ce aparent nu au legătură cu informatica. Un prim pas l-a făcut industria auto, care a început să doteze mașinile cu mici calculatoare, pentru a monitoriza și controla diferiți parametri, sau chiar cu sisteme de poziționare (GPS).

Integrarea calculatoarelor în diferite obiecte electrocasnice a dat naștere unor aparate precum frigiderul conectat la Internet sau cuptorul cu microunde dotat cu server de bază de date. „Frigiderul PC” verifică automat dacă conține alimente expirate și comandă pe site-uri WEB provizii, iar „cuptorul PC” ne oferă rețete din propria bază de date și stabilește singur durata cât alimentul trebuie supus „atacului” cu microunde.

Tot mai mult se vorbește în ultimul timp de schimbarea sistemului de adrese IP (32 de biți) de până acum cu IPv6 (128 de biți) pentru a face loc în rețeaua mondială atât unui număr mai mare de calculatoare, cât și aparatelor electrocasnice „inteligente”. Vom putea astfel auzi în viitor dialoguri gen: „Am uitat adresa IP a mașinii de spălat” sau „Mi-am pus un server proxy pentru frigider, că săptămâna trecută a suferit două atacuri de tip DoS”. Și nu este chiar deloc plăcut să te trezești că frigiderul s-a virusat și a

comandat în numele tău 2.356 de cutii cu ciuperci chinezești. În România, unde accesul la Internet este dificil chiar și pentru calculatoarele noastre de acasă, aceste scenarii par pe bună dreptate fanteziste și foarte îndepărtate. Monitorul LCD cu TV Tuner încorporat care amenință clasicul televizor este însă o realitate și-l putem admira în oferta magazinelor IT. Din discuțiile pe care le-am purtat cu reprezentanții unor puternice firme IT am aflat că acest tip de monitor va înlocui în următorii ani atât monitoare, cât și televizoarele, desființând diferențele dintre ele. O altă conexiune între PC și electrocasnice am constatat-o în aspectul și funcționalitatea noului format de calculator: mini PC-ul. Mega PC-ul de la MSI sau DigiDICE-ul de la Abit apropie tot mai mult calculatorul de conceptul de Home Theatre. Dacă dotăm aceste mini PC-uri cu o unitate optică DVDRW, o placă video performantă, o matrice RAID 0 cu 2 harddisk-uri Serial ATA de 120GB, un sistem de boxe 5.1 și un monitor cu TV Tuner încorporat, obținem un centru multimedia pe care cu greu ni-l puteam imagina în urmă cu doar 10 ani.

Tot mai multe dispozitive se conectează la calculator: telefoane mobile, camere foto digitale, camere video, mp3 playere, iar de curând Philips a prezentat chiar un casetofon obișnuit cu mufă USB. Probabil în viitor, când ne vom cumpăra un aparat electrocasnic, fie că este vorba de o combină audio HiFi sau un fier de călcat, vom întreba din reflex: „Pe ce port se conectează la calculator? Pe USB sau pe FireWire?”.

Fragilitatea graniței dintre calculatoare și aparatura electrocasnică o putem constata și din oferta tot mai mare de IT din magazine ce aparent nu au legătură cu acest domeniu și mă întreb când vom putea cumpăra și electrocasnice „inteligente” din magazinele de calculatoare.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

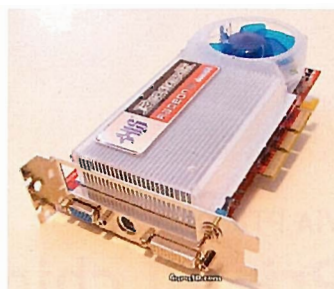
HIS EXCALIBUR ICQ9800

Când ATI calcă pe urmele NVIDIA

Toată lumea își aduce aminte de eșecul înregistrat anul acesta de NVIDIA prin lansarea lui GeForce FX 5800 Ultra, care în mod blând este comparat cu un aspirator, din cauza sistemului de răcire supradimensionat și extrem de zgomotos. Se pare că producătorul HighTech Information Systems, prescurtat HIS, a decis să facă o încercare asemănătoare cu cea

întreprinsă de NVIDIA și a lansat Excalibur ICQ9800, care este o placă video Radeon 9800 Pro cu sistem de răcire ce ocupă două sloturi în carcasă. Interesantă este plasarea unui switch lângă conectorii video, care permite alegerea a doi pași de turație pentru ventilatorul sistemului de răcire DHES (Dynamic Heat Exhaust System).

www.hightech.com.hk



Pe scurt

20 de milioane de IBM ThinkPad IBM a anunțat recent că a vândut exemplarul cu numărul 20.000.000 din seria sa de notebook-uri ThinkPad. Din 1992, anul în care a debutat seria ThinkPad, aceste notebook-uri IBM au fost cu un pas înaintea concurenței, aducând inovații precum: primul ecran LCD color, primul ecran de 14", primul harddisk amovibil etc.

www.ibm.com

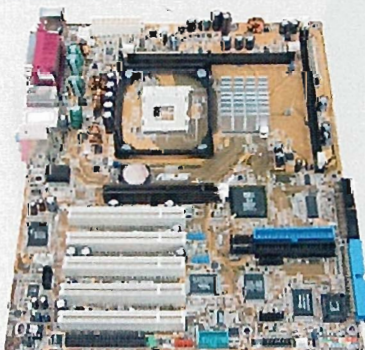
Intel Alderwood
Urmașul lui Canterwood a fost deja anunțat de Intel, având numele de Alderwood. Noutățile aduse de acesta constau în suportul pentru viitoarele procesoare Prescott și pentru memoriile DDR II în configurație dual-channel. Despre urmașul lui Springdale se știe deocamdată că are numele de Grantsdale P.

www.intel.com

Intel țintește la 4GHz
Președintele Intel, Paul Otellini, și-a declarat intenția de a atinge pragul de 4GHz cu viitoarea linie de procesoare Prescott.

www.intel.com

SIS R659



RDRAM quad-channel

Deși sprijinul producătorilor pentru memoriile RDRAM a scăzut până la un nivel foarte jos, încă mai sunt anunțate chipset-uri ce le folosesc. R659 este un astfel de exemplu, fiind proiectat de SiS. Acesta este o platformă pentru procesoarele Intel Pentium 4, care folosește un controller de memorie quad-

channel RDRAM PC1200 care oferă o lățime de bandă maximă de 9.6GB/s. Singurul producător de plăci de bază care s-a arătat interesat de R659 este ASUS, care de altfel a și prezentat modelul P4S13G.

www.sis.com.tw

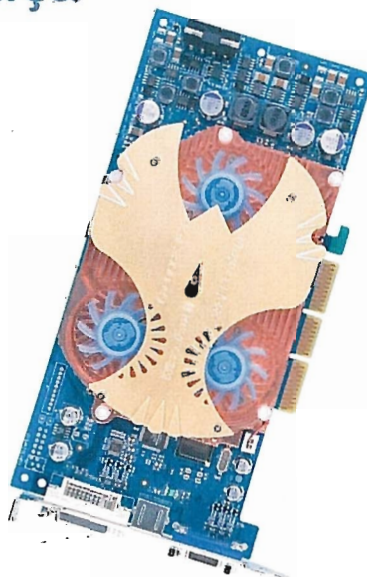
ALBATRON FX5950UV

NV38 ajunge pe piață

La mai puțin de o lună de la lansarea oficială a chip-ului grafic NVIDIA NV38, își fac apariția pe rafturile magazinelor primele plăci. Este pentru prima oară după mult timp când lansarea unui chip grafic este urmată la scurt timp de apariția spre vânzare a primelor plăci. Albatron este unul dintre primii producători care au anunțat produse cu noul GeForce FX 5950 Ultra. Procesorul grafic al lui FX5950UV este tactat la 475MHz și este ajutat de 256MB de memorie DDR cu timp de


acces de 2.2ns ce rulează la 950MHz. Sistemul de răcire folosit este Wise Fan II, care are în componență trei ventilatoare, dintre care al treilea intră în funcțiune doar în cazul în care unul dintre celelalte ventilatoare se defectează sau când temperatura chip-ului grafic depășește 56°C. FX5950UV are conectori VGA, DVI și VIVO, iar software-ul livrat constă din PowerDVD XP, PowerDirector și jocul în variantă retail Duke Nukem: Manhattan Project.

www.albatron.com.tw



PC Computers
www.rc-computers.ro

Preturi de importator
- componente si calculatoare -



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

Ultima oră

Pe scurt

Tranzistor la 500GHz
Universitatea de stat din Illinois a anunțat realizarea unui nou record al cercetătorilor săi, și anume un tranzistor care funcționează la 509GHz, cu 57GHz mai mult decât modelul anterior. Noul tranzistor își poate găsi aplicabilitatea în comunicații de mare viteză, produse electronice de larg consum sau în domeniul militar.

www.uiuc.edu

Radeon 9100 IGP cu suport pentru Prescott
Sapphire și ASUS au anunțat primele plăci de bază cu chipset-ul ATI Radeon 9100 IGP, care sunt compatibile cu viitoarele procesoare Intel Prescott. O altă particularitate a acestor plăci, care se datorează chipset-ului, este posibilitatea rulării în paralel a plăcii video integrate cu cea din slotul AGP pentru a aduce suport pentru până la trei monitoare.

www.ati.com

AMD Winchester și Newcastle
În roadmap-urile producătorului AMD apar anul viitor mai multe generații de procesoare. Winchester și Newcastle sunt derivate din familia Athlon64 și dispun de 512KB cache level 2. În timp ce Winchester va fi fabricat în tehnologia 0.09 microni și va fi disponibil pentru Socket 754/939, Newcastle va folosi tehnologia 0.13 microni și va fi compatibil cu Socket-ul 754.

www.amd.com

Primul chip profesional DirectX 9
ATI pentru notebook-uri
Mobility Fire GL T2 este primul chipset grafic DirectX 9 destinat profesioniștilor în grafică 3D produs de ATI pentru notebook-uri. Baza de la care s-a pornit la construirea lui Mobility Fire GL T2 este Radeon 9600. Memoria folosește un bus de 128 biți și are capacitatea maximă de 128MB. Rezoluția maximă suportată este 2048x1536 QXGA datorită controller-ului dual-channel LVDS.

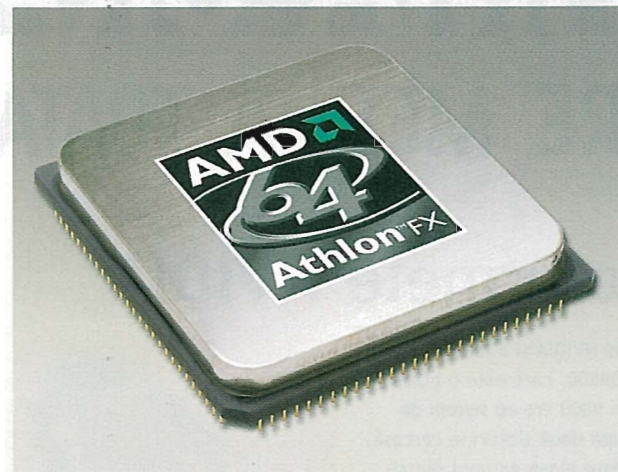
www.ati.com

Clienți noi pentru AMD
Cea mai mare problemă a producătorului de procesoare AMD, adoptarea produselor sale în PC-urile produse de marii integratori, pare a fi rezolvată. Este vorba de semnarea de contracte cu SUN și HP, primul pentru o nouă linie de servere cu procesoare Opteron și al doilea pentru sisteme bazate pe Athlon64 3200+. Deocamdată, cel mai mare producător de sisteme din lume, DELL, nu are în ofertă sisteme care folosesc procesoare AMD.

www.amd.com

ATHLON64 FX-53

AMD se distanțează de concurență



Pentru a răspunde în forță lansării lui Intel Pentium 4 3.2GHz Extreme Edition, AMD plănuiește să lanseze spre sfârșitul acestui an procesorul Athlon64 FX-53. Acesta va avea o viteză de funcționare de 2.4GHz și va folosi același Socket 940 și memorii registered dual-channel ca și predecesorul său Athlon64 FX-51. Singura problemă

pentru AMD va fi legată de disponibilitatea acestui procesor în cantități suficiente pentru a acoperi cererea pe timpul sărbătorilor de iarnă. Procesoarele AMD Athlon64 și Athlon64 FX sunt produse în FAB 30 din Dresda în tehnologia de 0.13 microni Silicon-on-Insulator.

www.amd.com

VIA PT880

Primul chipset VIA dual-channel

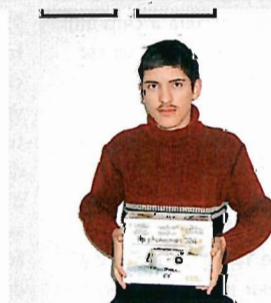
După o lungă așteptare, VIA a anunțat primul său chipset care folosește un controller de memorie dual-channel. Acesta se numește PT880, controller-ul de memorie fiind denumit DualStream64. Legătura între northbridge și southbridge-ul VT8237 se face prin Ultra V-Link, care permite o rată de transfer maximă de 1066MB/s. Southbridge-ul VT8237 are inclus sunet pe opt canale, modem MC'97, controller RAID Serial ATA și un număr de maxim opt porturi USB 2.0. VIA PT880 vine după ce toți producătorii importanți, Intel, ATI și SIS, au lansat soluții similare cu controllere dual-channel.

www.via.com.tw



Rezultatele concursului "Umflă Potul!" - 47

"Potul" 47 - Diverta - a fost umflat!



Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 47 au fost oferite de Diverta și au constat în: un Palm M515, un monitor LCD Philips 15" 150S și o cameră foto digitală HP320. Cei care au răspuns corect la întrebări și au trimis taloanele de participare până pe

15 noiembrie 2003 (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la magazinul Diverta (www.divertaonline.ro) din Complexul Mall. Câștigători sunt:
1. Palm M515: Constantinescu Constantin - București;
2. LCD Philips 15" 150S: Drăgulea

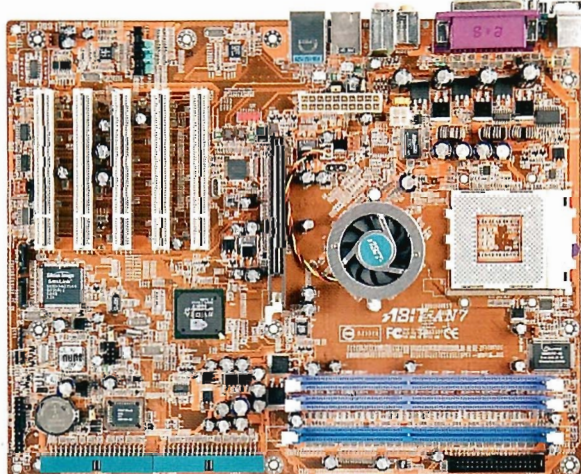
Silviu - Pitești, jud. Argeș;
3. Cameră foto digitală HP320: Nicolescu Cristi - Câmpulung, jud. Argeș.
Filmul tragerii la sorți îl puteți viziona pe CD-ul revistei. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă potul!".

ABIT AN7

Plăci de bază inteligente

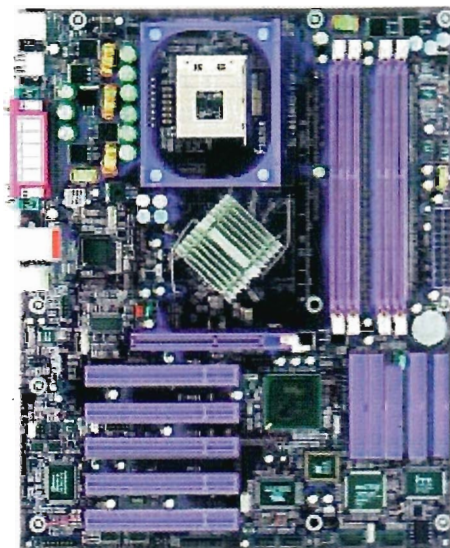
Cea mai nouă placă de bază cu chipset nForce 2 Ultra 400 lansată de ABIT se numește AN7 și aduce o serie de inovații față de versiunile anterioare. Cea mai importantă este integrarea chip-ului ?Guru ce are ca funcție principală monitorizarea și ajustarea parametrilor sistemului pentru a obține performanță maximă în condițiile menținerii stabilității. ?Guru încorporează funcțiile ABIT EQ, ABIT FanEQ, ABIT OCGuru, ABIT FlashMenu, ABIT AudioEQ și ABIT BlackBox. ?Guru conține și memorie fizică în care OCGuru poate stoca mai multe configurații BIOS care pot fi încărcate la restartarea sistemului. ABIT BlackBox este, de asemenea, un utilitar care salvează informații despre sistem, astfel încât în cazul apariției unei probleme, un raport detaliat este trimis către departamentul tehnic. Printre celelalte dotări ale lui AN7 amintim porturile Firewire, USB 2.0, conectorii ATA 133 și Serial ATA și S/PDIF In/Out pentru codec-ul de sunet SoundStorm pe șase canale.

www.abit.com.tw



SOLTEK SL-865PRO-FGR

Primele plăci ce suportă Prescott



Soltek a lansat o nouă placă de bază din seria Black Thunder, care aduce în premieră suportul pentru viitoarele procesoare Intel Prescott. SL-865Pro-FGR are la bază chipset-ul Intel 865PE Springdale și este destinată pieței high-end, fiind dotată cu facilități precum Gigabit CSA Lan produs de Intel și RAID. PCB-ul lui Soltek SL-865Pro-FGR este negru, iar placa este livrată într-o geantă cu design modern. O facilitate introdusă de SL-865Pro-FGR se numește Do-It-Yourself Pro și permite detectarea oricărei probleme în setup-ul plăcii și anunțarea utilizatorului.

www.soltek.com.tw

Pe scurt

Noua revizie a lui Athlon64 în următoarele săptămâni este planificată apariția unei noi revizii a procesorului AMD Athlon64. Scopul acestei revizii este de a îmbunătăți controller-ul de memorie integrat și de a-i crește fiabilitatea și flexibilitatea.

www.amd.com

Intel acaparează un segment mai mare

Conform informațiilor International Data Corp., în cel de-al treilea trimestru al anului, Intel a deținut 82.6% din totalul vânzărilor de microprocesoare, pe când AMD a deținut doar 16.5%. Astfel, Intel a înregistrat o creștere de 1%, însă AMD a declarat că în cel de-al patrulea trimestru lucrurile se vor îndrepta.

www.intel.com; www.amd.com

Gamecube va avea procesor produs de IBM

IBM a semnat cu Nintendo un acord de dezvoltare a procesorului viitoarei console de jocuri Gamecube. IBM și-a asigurat astfel viitorul în industria consolelor, contractând deja producerea procesoarelor pentru Sony Playstation, Microsoft Xbox și Nintendo Gamecube.

www.ibm.com

Centrino va acapera 42% din piață Conform unui raport realizat de International Data Corporation, piața notebook-urilor, unde Intel este lider indiscutabil, va avea un procent de 42% de unități bazate pe tehnologia Centrino, livrate în 2003.

www.intel.com

FAB 36

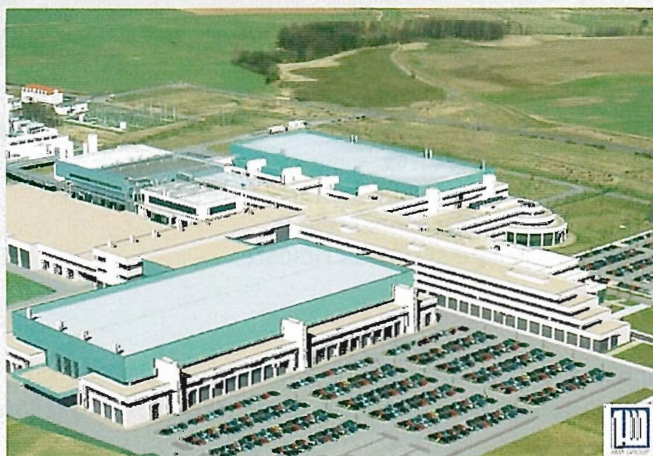
O nouă fabrică AMD

Advanced Micro Devices a început demersurile pentru construirea unei noi fabrici de procesoare în orașul Dresda, lângă deja existentă Fab 30.

Decizia locației a fost luată și datorită reducerii costurilor prin folosirea infrastructurii deja existente. Noua Fab 36 va costa AMD 2.4 miliarde \$, cu mult peste cele 1.3 miliarde preconizate inițial. Din costul total, 900 milioane dolari vor fi suportate de AMD, restul venind din subvenții, de la sponsori și din împrumuturi. Construcția fabricii va dura circa 12 luni, iar capacitatea maximă de producție va fi atinsă în 18 până la 24 luni. Numărul de

angajați care vor lucra în Fab 36 va fi de aproximativ 1.000 de specialiști.

www.amd.com




www.rc-computers.ro

Distributie in toata tara !

- componente si calculatoare -



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

Pe scurt

Securitatea N-Gage, compromisă Recent s-a reușit înlăturarea protecției telefonului N-Gage de la Nokia, care nu permitea jocul în rețea wireless decât între telefoane de acest tip. În teorie, orice telefon care are ca sistem de operare Symbian OS ar putea rula aceste jocuri.

www.nokia.com

Ierarhia supercomputerelor se va schimba IBM a anunțat că va produce până în 2005 cel mai rapid supercomputer din lume. În acest moment primul loc este ocupat de NEC Earth Simulator din Japonia, care are o putere de calcul de 35 GigaFlops. IBM va face primul pas prin construirea lui Blue Gene/L, un calculator cu 1.024 procesoare PowerPC ce rulează la 700MHz. Dimensiunea poate fi comparată cu cea a unui televizor mare, în timp ce puterea de calcul va fi egală cu 2 GigaFlops, adică locul 73 în topul primelor 500 de supercomputere. Super Gene, ce va fi produs până în 2005, va cuprinde 128 de unități Blue Gene/L îmbunătățite, care vor totaliza 360 GigaFlops.

www.ibm.com

SIS 755FX

Socket 939 și Hypertransport la 1GHz

SIS a lansat primul chipset care suportă procesoarele AMD Athlon64 FX pentru Socket 939 ce vor fi lansate anul viitor. SIS 755FX mai aduce ca noutate legătura Hypertransport la o frecvență de funcționare mărită, de 1GHz. Versiunea

southbridge-ului, SiS964, va aduce suport pentru 2 porturi Serial ATA, 4 Paralel ATA, 8 porturi USB 2.0, modem V90, sunet AC'97 pe 6 canale și controller Fast Ethernet.

www.sis.com.tw



ALPINE HDA-5460

MP3 player pentru autoturisme



Cunoscutul producător de echipamente audio pentru mașini, Alpine, a lansat recent un mp3 player auto cu

harddisk intern de 16GB, capabil să redea melodii în format mp3, WMA și WAV. Deși prețul de 1.000\$ este exorbitant pentru un asemenea dispozitiv, caracteristicile acestuia sunt excelente, de amintit aici fiind rata semnal/zgomot de 105dB, rata de eșantionare de 48KHz și distorsiunile armonice THD de doar 0.008%. Alpine HDA-5460 este livrat cu software pentru transferul melodiilor și de creare de playlist-uri.

www.alpine.com



TU EȘTI POTENȚIALUL CANDIDAT!

XtremPC continuă să se dezvolte iar pentru asta are nevoie de forțe noi.
Tu ești un potențial candidat să te alături echipei XtremPC!



Redactor software

Cunoștințe solide în domeniul software.
Capacități de exprimare și sinteză ridicate.

Redactor jocuri

Cunoștințe solide în domeniul jocurilor PC
Capacități de exprimare și sinteză ridicate.



Redactor hardware

Cunoștințe solide în domeniul hardware,
experiență în lucrul cu componentele PC
Capacități de exprimare și sinteză ridicate.

Mențiune:

Potențialii candidați vor fi contactați pe 7 și 8 Ianuarie 2004.
CV-urile se pot trimite la redactia@xtrempc.ro sau pe fax la 021-2312866

Z510

Zapp își actualizează oferta



Ofertei de terminale a furnizorului de servicii de telefonie mobilă Zapp i s-a adăugat în această lună un nou membru. Acesta se numește Z510, este un telefon cu clapetă, de dimensiuni foarte reduse (83mmx43mmx20mm) și are o greutate de 78g care include și acumulatorul. Z510 este dotat cu două ecrane LCD, cel interior are o rezoluție de 128x128 pixeli și redă 4 tonuri de gri, iar cel extern are afișaj pe două rânduri. Soneria folosește tonuri polifonice pe 16 canale, iar bateria Li-Ion are o autonomie de 120 minute de convorbire sau 215 ore în standby. Conectarea la rețeaua Zapp se face prin protocolul CDMA2000 în banda de 450MHz.

www.zapp.ro

APPLE IMAC

iMac cu ecran LCD de 20 inch

Apple a lansat de curând un model de iMac ce este dotat cu ecran LCD de 20", cu o rezoluție maximă de 1680x1050 pixeli. Afișajul pe acest ecran se face cu ajutorul unei plăci video GeForceFX 5200 Ultra cu 128MB DDR. Configurația mai include un procesor PowerPC G4 la 1.25GHz, 256MB DDR333, harddisk de 80GB, unitate SuperDrive 4X, modem, placă de rețea Fast Ethernet și sistemul de operare MacOS X Panther. Prețul pentru această configurație este de 2.199\$.
www.apple.com



Pe scurt

Locul 1 în topul producătorilor de memorii Flash
Topul celor mai mari producători de memorii Flash din lume s-a schimbat datorită acaparării de către Samsung a încă 4.2% din piață de la începutul acestui an, asigurându-și astfel prima poziție în acest top. Nici ocupantul locului 2, Toshiba, nu a stat cu mâinile în sân, acaparând 5.3%. Marii învinși ai acestui top sunt Intel și FASL LLC (un parteneriat AMD-Fujitsu), care ocupă acum pozițiile 4 și 3.

www.samsung.com

AMD va renunța până în 2005 la procesoarele pe 32 biți
Conform declarațiilor AMD, producția de procesoare pe 32 biți va fi sistată, lăina de produse fiind ocupată exclusiv de modele pe 64 biți. AMD a precizat că utilizatorii vor avea din ce în ce mai puține motive, începând cu anul viitor, să achiziționeze procesoare pe 32 biți, deoarece va scădea prețul celor pe 64 biți pentru a le aduce la nivelul actual al lui AthlonXP, ce oferă performanțe inferioare.

www.amd.com

www.noaa.ro

CARCASE PC MIDDLE TOWER

CARCASE PC BIG TOWER

CARCASE DE SERVER

CARCASE IPC RACK MOUNT 19"

CABINETE DE LA 24U LA 48U

SURSE AT/ ATX DE LA 300W LA 600W

SURSE REDUNDANTE

ACCESORII PC

La noi găsiți orice fel de carcase !

TEL: +4021 / 2428489, 2429583

Fax: 021-2429834

e-mail: iuliana@noaa.ro

www.noaa.ro

NOAA
DISTRIBUTIE





REȚELE POWERLINE INTERNET DE LA PRIZA

Deși rețelele wireless reprezintă un subiect foarte la modă, există situații în care dezavantajele acestora se fac simțite. Există oare alternativă mai bună?

ODATĂ CU CREȘTEREA NUMĂRULUI

de calculatoare a apărut și necesitatea transferului de informații între ele. Companiile mari au fost primele care au investit puternic în rețelele locale (intranet-uri). Acest lucru este normal, pentru că aceste firme aveau cu adevărat nevoie de creșterea de productivitate adusă de conectarea calculatoarelor în rețea și în plus aveau și mijloacele financiare necesare. Pe măsură ce tehnologiile s-au maturizat și echipamentele s-au ieftinit, tot mai multe firme au început să realizeze beneficiile aduse de rețelele de calculatoare. În zilele noastre, tendința este de a

avea mai mult de un calculator acasă, iar avantajele unei rețele locale se văd chiar și în cazul conectării a doar două PC-uri, partajarea conexiunii la Internet fiind doar cel mai evident.

DE LA ETHERNET LA WIRELESS

De-a lungul timpului au fost propuse mai multe standarde pentru rețele cablate, iar cel care s-a impus în cele din urmă a fost Ethernet. Acest standard este cel mai simplu din punct de vedere tehnic, dar are marele avantaj al unor costuri mai reduse de implementare. La început au fost folosite cablurile coaxiale, dar în prezent este standardizată utilizarea cablurilor UTP CAT5 (Category 5). Rata de transfer a rețelelor Ethernet a cunoscut o evoluție spectaculoasă, de la 10Mbps la 100Mbps, iar în prezent asistăm la tranziția spre 1Gbps. Totuși, lățimea de bandă efectivă depinde mult de configurația și gradul de utilizare a rețelei.

În ciuda numeroaselor avantaje, rețelele cablate bazate pe Ethernet au și câteva dezavantaje, care au devenit din ce în ce mai evidente de-a lungul timpului. Unul dintre acestea este necesitatea reconfigurării rețelei la adăugarea unui utilizator nou, ceea ce înseamnă costuri suplimentare. Alt dezavantaj, foarte important pentru laptop-uri sau alte echipamente portabile, este lipsa de mobilitate. Soluția în aceste cazuri

este reprezentată de rețelele wireless, care au cunoscut în ultimii ani o dezvoltare impresionantă.

Principala problemă a rețelelor wireless este legată de securitate. Deoarece aria de acoperire este foarte mare, orice utilizator de echipamente wireless aflat în această zonă poate avea acces la rețea. Intruziunea poate varia de la simpla utilizare fără permisiune a conexiunii la Internet până la accesarea unor date confidențiale. Numărul tot mai mare de puncte de acces wireless a dus la apariția unei noi profesii, "war driving", care constă în străbaterea orașului la bordul unei mașini și detectarea rețelelor wireless vulnerabile. Aceste probleme de securitate sunt generate de faptul că cel mai adesea rețelele wireless sunt configurate pentru o utilizare cât mai ușoară, ceea ce înseamnă acces facil și transparent în rețea pentru noile echipamente, oricare ar fi ele.

REȚELE PRIN CABLURI ELECTRICE

Ideea rețelelor powerline este destul de veche, dar lipsa unor standarde și diverse dificultăți de ordin tehnic au împiedicat până acum această tehnologie să devină o variantă viabilă. Principiul de bază este același ca și în cazul rețelelor wireless: "no new wires". Ideea este de fapt foarte simplă: orice clădire modernă are deja implementată o rețea de cabluri pentru energie electrică, iar conectarea la



➔ INT51X1 este cel mai nou chip Intellon cu suport pentru tehnologia PowerPacket.

o priză este în mod obligatoriu la îndemână în orice cameră în care se găsesc și echipamente electrice.

În principiu, rețelele powerline au față de cele cablate aceleași avantaje ca și rețelele wireless. În primul rând, se elimină necesitatea instalării cablurilor UTP, ceea ce reduce destul de substanțial costurile și facilitează reconfigurarea rețelei. În al doilea rând, rețelele powerline oferă un anumit grad de mobilitate, în sensul că există cel puțin un punct de acces (priză) în fiecare cameră. Mai mult, deoarece cablurile de energie transportă foarte bine semnalele electrice, aria de acoperire poate fi semnificativ mai mare decât în cazul rețelelor wireless, mai ales că acestea din urmă pot avea probleme destul de grave din cauza pereților prea groși. Din acest punct de vedere, cele două tehnologii pot fi combinate, în sensul că rețelele powerline pot fi folosite pentru a uni două puncte de acces wireless situate la o distanță prea mare.

Marele avantaj față de rețelele wireless este securitatea mai bună. Concret, pentru ca o persoană rău intenționată să poată pătrunde într-o rețea powerline trebuie să aibă acces fizic la o priză care face parte din rețea, ceea ce este cu siguranță mult mai dificil decât accesul dintr-o mașină parcată în fața clădirii. Totuși, dacă dispozitivele powerline comunică prin intermediul cablurilor electrice, se pune întrebarea cât de departe vor ajunge semnalele transmise. Răspunsul este că aceste semnale nu pot trece prin transformatoarele electrice, ceea ce înseamnă că în general aria de acoperire este restrânsă la o singură clădire. În cazul în care respectiva clădire este deținută de un singur proprietar, confidențialitatea datelor este mai mult sau mai puțin asigurată. Problema securității redevine importantă în cazul unei clădiri cu mai mulți ocupanți, mai ales dacă este vorba de birouri aparținând unor firme diferite. În acest scop, majoritatea unităților powerline moderne sunt prevăzute cu un modul care asigură criptarea automată a datelor, cel mai adesea folosind o metodă DES pe 56 biți. Utilizatorii care au nevoie de o securitate sporită pot folosi fără probleme programe de criptare mai puternice.

DETALII TEHNICE

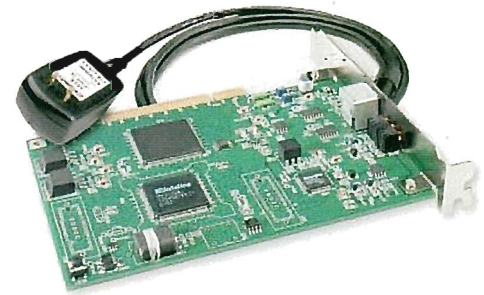
După cum am amintit deja, un obstacol major în calea răspândirii rețelelor powerline a fost lipsa unui standard în acest domeniu. Tocmai din acest motiv, în anul 2000, un grup de 13 companii a format HomePlug Powerline Alliance. Dintre aceste firme putem aminti 3Com, AMD, Intel, Cisco Systems, Compaq, Motorola, Panasonic, Texas Instruments și Conexant. În prezent, organizația numără peste 90 de membri, dovadă a interesului manifestat de industria IT pentru domeniul rețelelor powerline. În cele din urmă, tehnologia care a fost aleasă pentru a sta la bazele standardului HomePlug 1.0 a fost PowerPacket, aparținând firmei Intellon.

Tehnologia PowerPacket folosește pentru transmiterea semnalelor multiplexarea ortogonală cu divizare în frecvență (OFDM), o

metodă similară cu cea utilizată în modemurile DSL. Banda de frecvențe folosită este 4.3MHz - 20.9MHz, deci valori cu mult mai mari decât cele folosite pentru energia electrică (50/60Hz). Practic, echipamentele electronice obișnuite nu sunt influențate în nici un fel de semnalele transmise de rețelele powerline. În acest spectru sunt delimitate 84 de frecvențe purtătoare, iar pachetele de date sunt transmise simultan pe o parte dintre ele. Dacă zgomotul de pe rețea afectează una dintre purtătoare, chip-ul PowerPacket va sesiza problema și va folosi pentru transfer o altă frecvență dintre cele 84. Această facilitate permite evitarea pierderii de pachete și menținerea vitezei de transfer chiar și în cele mai dificile condiții.

În ceea ce privește viteza, tehnologia PowerPacket suportă în acest moment 14Mbps, o valoare comparabilă cu lățimea de bandă a standardului wireless 802.11b. Intellon afirmă că pe viitor este posibilă creșterea vitezei de transfer până la 100Mbps. Pentru transmisia datelor se folosește metoda CSMA/CA, spre deosebire de Ethernet, care utilizează CSMA/CD. Din punctul de vedere al modelului OSI, PowerPacket este o soluție completă care înglobează atât nivelul fizic, cât și nivelul de acces la mediu. Tehnologia celor de la Intellon folosește modelul de rețea peer-to-peer.

Unitățile powerline pot fi utilizate pentru a



lega în rețea echipamente dintre cele mai diverse, de la PC-uri cu Windows sau Linux până la Mac-uri și imprimante. Primele modele erau prevăzute cu cabluri cu mufe RJ45 pentru conectarea la plăcile de rețea, dar unitățile moderne folosesc aproape în exclusivitate portul USB.

CONCLUZIE

Rețelele powerline reprezintă o tehnologie care a ajuns în sfârșit la maturitate. Răcunoașterea acestui fapt a venit prin acordarea firmei Intellon a premiului Best Communication Product în cadrul CeBIT 2003. Prin avantajele pe care le are față de rețelele cablate și cele wireless, varianta powerline poate reprezenta cea mai bună soluție într-un număr tot mai mare de situații practice.

Mihai Constantinescu

DICTIONAR

CLIENT/SERVER

Este un model de rețea în care clienții se conectează la un sistem central numit server și comunică în mod direct doar cu acesta.

CSMA/CA (CARRIER SENSE MULTIPLE ACCESS/ COLLISION AVOIDANCE)

În acest model doar un singur echipament de rețea poate transmite la un moment dat. Atunci când un dispozitiv dorește să transmită, întâi ascultă linia pentru a se asigura că este liberă. În scopul evitării coliziunilor, înainte de a începe efectiv să transmită, dispozitivul emite un mesaj de avertizare către celelalte echipamente din rețea. Această metodă induce un trafic suplimentar în rețea față de CSMA/CD, dar reduce șansele de apariție a unei coliziuni.

CSMA/CD (CARRIER SENSE MULTIPLE ACCESS/ COLLISION DETECTION)

La fel ca la CSMA/CA, dar coliziunile sunt doar detectate, nu și evitate. După detectarea unei coliziuni, echipamentele de rețea așteaptă un interval aleatoriu de timp, apoi încearcă să transmită din nou.

DES (DATA ENCRYPTION STANDARD)

Este un standard de criptare cu cheie privată dezvoltat în anii '70. Varianta clasică este considerată depășită în zilele noastre, deoarece folosește o cheie pe doar 56 biți. Totuși, nivelul de securitate oferit poate fi considerat acceptabil pentru rețelele de acasă.

LAN (LOCAL AREA NETWORK)

Este o rețea care cuprinde dispozitive aflate într-o arie geografică restrânsă.

MODELUL OSI (OPEN SYSTEM INTERCONNECTION)

Este un model dezvoltat de ISO (International Standard Organization) care împarte funcționalitatea echipamentelor de rețea în 7 niveluri distincte (nivelul fizic, nivelul legăturii de date, nivelul de rețea, nivelul de transport, nivelul de sesiune, nivelul de prezentare și nivelul aplicației). Fiecare nivel comunică în mod direct doar cu cele adiacente.

PEER-TO-PEER

Este un model de rețea în care orice dispozitiv poate comunica direct cu oricare altul fără intermedierea oferită de un sistem central.

STP (SHIELDED TWISTED PAIR)

Cablu ecranat conținând perechi de fire torsadate.

UTP (UNSHIELDED TWISTED PAIR)

Cablu neecranat conținând perechi de fire torsadate.

WAN (WIDE AREA NETWORK)

Este o rețea care acoperă mari suprafețe geografice. În general conectează mai multe LAN-uri. Internet-ul nu este altceva decât un WAN uriaș.



DVD-URI ÎN FLĂCĂRI

UNITĂȚI OPTICE COMPLETE

DVD Writerele devin din ce în ce mai interesante, în condițiile în care războiul formatelor s-a încheiat cu un armistițiu, iar prețurile sunt în continuă scădere.

Dacă în numărul trecut v-am prezentat câteva aspecte mai mult teoretice legate de DVD Writere, a sosit momentul unui test care să ne arate avantajele și dezavantajele unităților existente în acest moment pe piața românească.

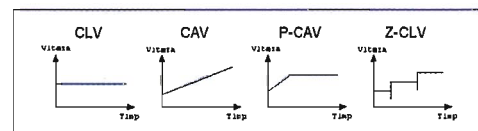
DVD-R/RW VS DVD+R/RW

Principalele standarde existente în ceea ce privește inscripționarea DVD-urilor sunt DVD-R/RW și DVD+R/RW. Primul dintre acestea este promovat de către Pioneer și Toshiba și este recunoscut în mod oficial de DVD Forum. După cum spune și numele, acest standard stabilește specificațiile atât pentru discurile recordabile, cât și pentru cele rewritable. În esență, DVD-R/RW nu este altceva decât o extensie pentru DVD-uri a formatelor CD-R și CD-RW dezvoltate pentru CD Writere. Capacitatea discurilor este de 4.700.000.000 octeți, adică aproximativ 4.38GB. Producătorii garantează 1.000 de rescrieri pentru formatul DVD-RW, ceea ce ar trebui să fie suficient pentru aproape toți utilizatorii.

În ciuda avantajelor sale, standardul DVD-R/RW nu este perfect, de aceea mai multe companii, reunite sub titulatura DVD+RW Alliance, și-au propus îmbunătățirea lui. Astfel

s-a născut noul format DVD+R/RW. În acest grup găsim firme extrem de importante, cum ar fi Philips, Sony, HP, Ricoh sau Yamaha. Interesant este că majoritatea acestor companii fac parte și din DVD Forum.

Unul dintre obiectivele noului format este de a facilita utilizatorilor particulari realizarea DVD-urilor cu înregistrări video proprii. Problema este că, pentru a se obține o calitate cât mai



bună, se recomandă folosirea înregistrării cu VBR (variable bit rate), ceea ce duce aproape inevitabil la întreruperi în procesul de inscripționare a DVD-ului. În acest scop, formatul

METODE DE SCRIERE

CAV (CONSTANT ANGULAR VELOCITY)

Este o metodă de citire/scriere a discurilor optice care păstrează constantă viteza unghiulară de rotație. Rata de transfer crește de la interiorul spre exteriorul discului.

CLV (CONSTANT LINEAR VELOCITY)

În acest caz viteza liniară și implicit rata de transfer sunt păstrate constante pe toată suprafața discului prin scăderea treptată a vitezei unghiulare de rotație.

P-CAV (PARTIAL CAV)

Scrierea se face prin metoda CAV până la un punct, apoi se folosește CLV. Deoarece viteza maximă este

atinsă o perioadă mai lungă de timp, este cea mai rapidă metodă de inscripționare în cazul vitezelor mari de scriere.

Z-CLV (ZONE CLV)

Pentru scrierea la viteze mici, metoda CLV este ideală, dar la viteze mari necesită un număr exagerat de rotații pe minut în zona de început a discului, ceea ce înseamnă zgomot mare și probleme de inscripționare. Prin metoda Z-CLV suprafața discului este împărțită în 3 zone; scrierea se face cu CLV, dar viteza crește de la o zonă la alta. Trecerea între zone se face cu ajutorul tehnologiei Burn-proof.

DVD Writere		
Viteza	Rata de transfer	Timpul de scriere
1X	1.38MB/s	60 de minute
2X	2.77MB/s	30 de minute
2.4X	3.32MB/s	25 de minute
4X	5.54MB/s	15 minute
8X	11.08MB/s	8-9 minute

DVD+R/RW implementează o tehnologie numită Lossless Linking, care permite reluarea înregistrării exact din locul unde s-a întrerupt, fără nici un fel de pierdere de spațiu sau de date, ceea ce duce în teorie la o compatibilitate mai bună cu playerele DVD. Alte avantaje sunt eliminarea zonelor de lead-in și lead-out, suportul pentru CAV (ceea ce permite atingerea unor viteze mai mari de citire a CD-urilor și DVD-urilor), precum și eliminarea timpului de finalizare pentru înregistrările video. Mai mult, Microsoft a anunțat includerea în Longhorn a suportului pentru DVD+MRW (Mt. Rainier pentru DVD+RW), ceea ce va permite, printre altele, gestiunea hardware a erorilor, într-un mod destul de asemănător cu tehnologia SMART de la harddisk-uri. Totuși, nu trebuie neglijat faptul că un disc DVD+R are o capacitate cu 8MB mai mică decât un DVD-R, ceea ce face imposibilă copierea unui disc DVD-R complet inscripționat pe un DVD+R. În ceea ce privește viteza de scriere, formatul promovat de DVD+RW Alliance a fost

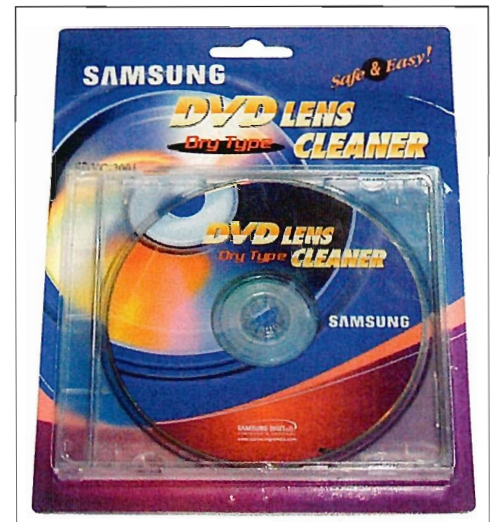
primul care a introdus modul 8X (doar pentru DVD+R), dar de curând Pioneer a anunțat lansarea unei noi unități, A07, care suportă scrierea la 8X atât pentru DVD-R, cât și pentru DVD+R. Problema este reprezentată de lipsa discurilor certificate 8X (pentru ambele standarde). Pe ansamblu, deși DVD+R/RW aduce în mod clar unele facilități noi, acestea nu par suficient de importante pentru a justifica pretențiile de superioritate clare ale susținătorilor.

Compatibilitatea este încă un subiect sensibil în lumea DVD Writerelor. La acest capitol formatul DVD-R/RW stă totuși ceva mai bine, un lucru normal dacă ținem cont de prezența mai îndelungată pe piață. Ca o regulă generală, cu cât dețineți un DVD-ROM sau un DVD Player mai nou, cu atât este mai probabil să nu aveți nici o problemă.

SISTEMUL DE TEST

Pentru acest test am folosit un sistem dotat cu procesorul Pentium 4 2.4C și placa de bază Abit IC7-G. Sistemul de operare a fost Windows XP Professional. Testele au fost următoarele: rata medie de transfer și timpul de căutare aleatorie pentru CD-ul XtremPC Nr. 37 (651MB), rata medie de transfer a track-urilor de pe un CD audio de 73 minute, rata medie de transfer pentru un CD-RW de 700MB, rata medie de transfer și

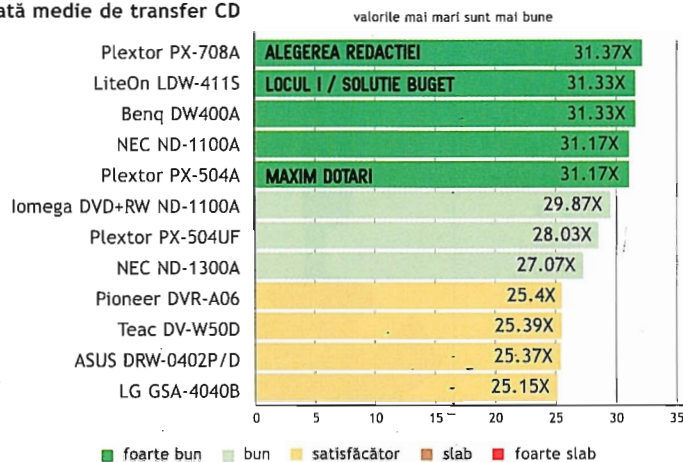
timpul de căutare aleatorie pentru un DVD de 4.18GB, precum și timpul de scriere pentru toate formatele suportate. Discurile folosite ne-au fost oferite de firma T&T Distribution Group și au



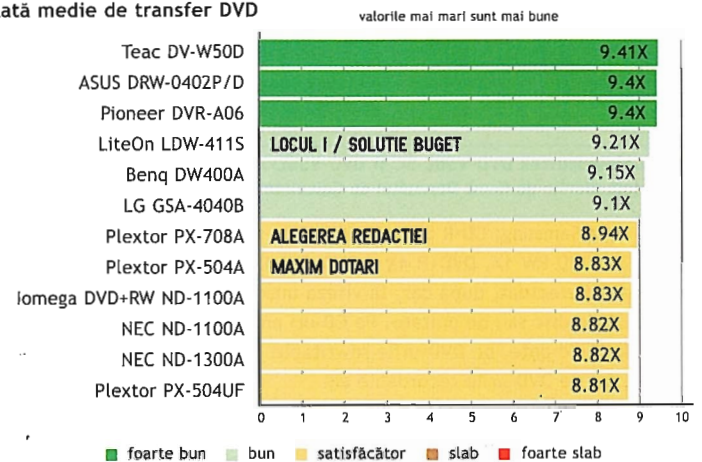
T&T Distribution Group ne-a oferit pentru testare un DVD Lens Cleaner produs de Samsung. Pe lângă funcția de bază (ștergerea lentilei unității DVD cu ajutorul celor două periuțe de pe suprafața discului), acest DVD poate fi folosit și pentru testarea sistemelor de sunet Dolby Digital 5.1 sau pentru controlul DVD player-ului integrat în PlayStation 2.

DVD Writere

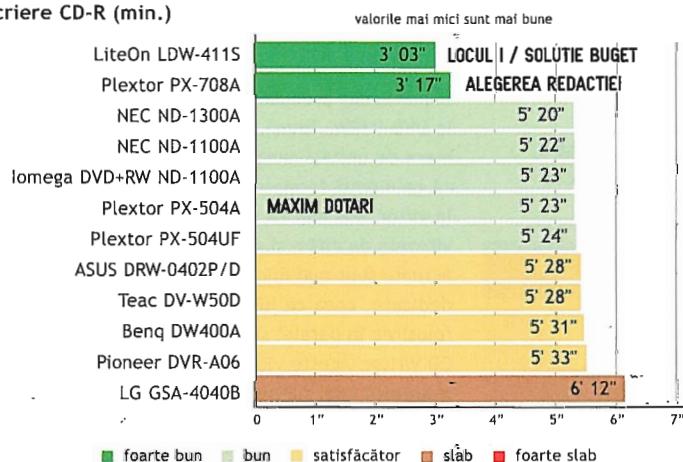
Rată medie de transfer CD



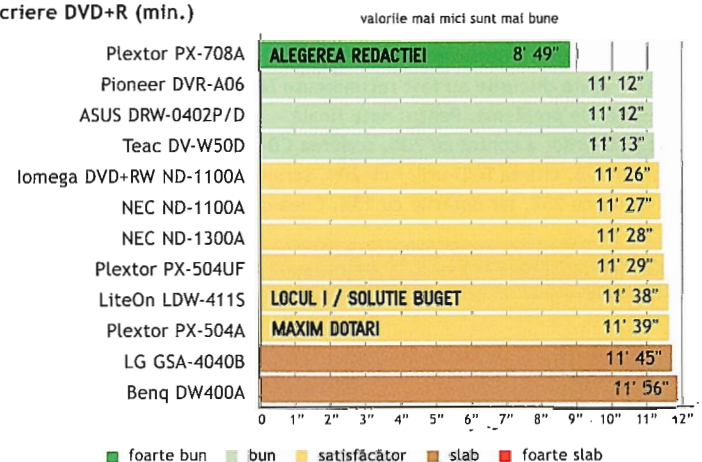
Rată medie de transfer DVD



Scriere CD-R (min.)



Scriere DVD+R (min.)



DICȚIONAR

AUTHORING SOFTWARE

Sunt programe care permit realizarea DVD-urilor video, oferind și opțiuni de captură și editare.

AUTO INSERT NOTIFICATION

Permite lansarea automată a unui executabil (de obicei un program de instalare) de fiecare dată când un CD/DVD este introdus în unitate. Unii utilizatori consideră această opțiune iritantă și o dezactivează.

BOOTABLE CD

Este un CD care conține un sector de boot și inițializează sistemul de operare la introducerea în unitate.

BUFFER

Este o memorie intermediară folosită pentru stocarea datelor înainte de a fi scrise pe disc.

BUFFER UNDER-RUN

Este situația în care, în urma golirii buffer-ului, unitatea nu mai primește date pentru a fi înscrisionate pe disc. Unitățile moderne suportă tehnologia Burn-proof, care permite întreruperea înregistrării până la umplerea buffer-ului, fără pierderea mediului înscrisibil.

CRC (CYCLIC REDUNDANCY CHECK/CODE)

Este o metodă prin care se asociază o valoare unui

grup de biți pentru a detecta prezența erorilor în timpul transmiterii datelor.

CSS (CONTENT SCRAMBLING SYSTEM)

Este o metodă de criptare a filmelor distribuite pe DVD pentru a le proteja la copiere. Pentru criptare este folosită o cheie pe 40 biți.

DAE (DIGITAL AUDIO EXTRACTION)

Este procesul de copiere a track-urilor audio pe harddisk.

DECSS

Este un program lansat în 1999 de Jon Johansen, care permite înlăturarea protecției CSS. Deși destinat inițial pentru vizionarea filmelor DVD sub Linux, DeCSS a devenit celebru prin folosirea sa pentru copierea ilegală a acestora.

DMA (DIRECT MEMORY ACCESS)

Este o modalitate de transfer al datelor care implică o utilizare foarte mică a procesorului. Este utilizată de toate unitățile de stocare moderne.

FIRMWARE

Este o componentă software intermediară între driver și echipamentul hardware. Prin actualizarea acestui software, producătorul are posibilitatea să corecteze anumite erori sau să ofere noi funcționalități.

LEAD-IN/LEAD-OUT

Zonă de date care marchează începutul, respectiv sfârșitul unei sesiuni.

MOUNT RAINIER

Este un format care permite folosirea discurilor reinscrisibile în același mod ca o dischetă. Standardul DVD+R/RW folosește tehnologia Mount Rainier pentru a suporta gestiunea hardware a erorilor.

MPEG (MOVING PICTURE EXPERTS GROUP)

Reprezintă o colecție de standarde pentru compresia de semnal video și audio. Filmele distribuite pe discuri DVD-ROM folosesc varianta MPEG-2, care oferă o calitate excelentă a imaginii, cu prețul unei dimensiuni mari a fișierului rezultat.

TOC (TABLE OF CONTENTS)

Este un tabel care conține informații despre poziția de start a track-urilor de pe disc. TOC este salvat în zona Lead-in a fiecărei sesiuni. Din punct de vedere funcțional este echivalent cu sistemul de fișiere de la harddisk-uri.

UDF (UNIVERSAL DISC FORMAT)

Este un standard pentru sistemele de fișiere creat de OSTA (Optical Storage Technology Association) pentru a permite schimbul de fișiere între diferitele sisteme de operare. Poate fi folosit atât pentru CD-R/RW, cât și pentru DVD.



➔ Modelele Mustek DVD-V56L-5C și DVD-V56L-2C ne-au fost oferite de firma Depozitul de Calculatoare.

purtat sigla Samsung: CD-R 52X, CD-RW 10X, DVD-R 2X, DVD-RW 1X, DVD+R 4X și DVD+RW 4X. Scrierea s-a efectuat, după caz, la viteza maximă suportată de disc sau de unitate. Pe CD-uri am scris 700MB de date, pe DVD-urile rewritable 4.26GB, iar pe DVD-urile recordable am înscrisionat o imagine ISO (3.45GB) a filmului "Interviu cu un vampir". Am profitat de ocazie pentru a testa compatibilitatea acestor discuri cu câteva unități DVD Player, și anume Sony DAV-SC6, Mustek DVD-V56L-5C, Mustek DVD-V56L-2C și Sony DVP-NS700. Oarecum spre surpriza noastră, toate discurile au fost recunoscute fără nici un fel de problemă. Pentru nota finală citirea CD-urilor a contat cu 20%, scrierea CD-urilor cu 20%, citirea DVD-urilor cu 20%, scrierea DVD-urilor cu 25%, iar dotările cu 15%. Ceea ce

din păcate nu am putut evalua, dar o vom face în unul din numerele următoare, este un important factor în alegerea unei astfel de unități: compatibilitatea cu mediile de scriere. Întrucât prețul consumabilelor pentru un astfel de produs (în speță discurile DVD-R sau DVD+R) este ridicat, capătă o foarte mare importanță mediile cu care aceste unități "se înțeleg" ca și rata de scriere corectă (mai clar spus, la câte discuri scrise bine unitatea scrie unul greșit). Astfel, în timp ce unele unități pot merge bine cu orice blank, altele pot gafa în cazul unor anumite branduri, astfel că, este posibil ca unei unități căreia îi priesc blankurile TDK să nu îi pice bine cele ePerformance, de exemplu. De asemenea, chiar dacă toate unitățile au scris în cadrul testului "din prima" este posibil ca după primele 10 scrieri corecte drive-ul să strice un blank. Sfatul meu ar fi ca aici să urmați și brand-ul unității, 10-20\$ diferență între unități fiind ușor de "amortizat" dacă unitatea mai puțin cunoscută scrie 5 blankuri a peste 100.000 lei greșit.

CONCLUZIE

Dintre cele 12 DVD Writere din testul nostru, 5 au suportat doar DVD+R/RW, iar 7 au fost



➔ DVD Player-ul Sony DAV-SC6 ne-a fost pus la dispoziție de Sony Center.

multistandard. Acest lucru pare să sugereze că formatul promovat de DVD Alliance începe să se impună, dar producătorii nu vor să renunțe încă la DVD-R/RW. Totuși, apariția unui număr tot mai mare de unități multistandard ne face să credem că cele două formate vor continua să coexiste și în viitor. Mai merită remarcat și faptul că vitezele de citire și scriere ale DVD Writerelor actuale sunt mai mici decât ale unităților dedicate, ceea ce justifică în continuare folosirea în paralel și a unui CD-ROM sau CD Writer. Aceste viteze mai reduse au însă și avantajul unei silențiozități mai mari.

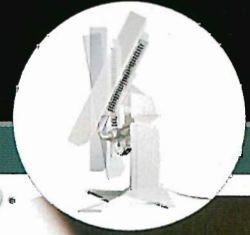
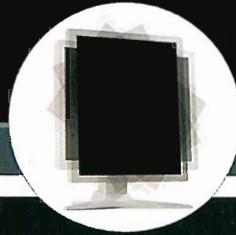
Mihai Constantinescu

Tipuri de discuri DVD

Format	Nr. fețe	Nr. straturi	Capacitate	Descriere
DVD-5	1	1	4.38GB	Aproape toate DVD-urile înregistrabile sunt în acest format.
DVD-9	1	2	7.95GB	Majoritatea filmelor DVD folosesc acest format.
DVD-10	2	1	7.95GB	Un format utilizat de unele filme.
DVD-18	2	2	15.9GB	Acest format se întâlnește foarte rar.



FLATRON™
freedom of mind



**Rate pe loc în magazin
fără avans, fără girant
prin**



vă oferă

în gama de *imaginea viitorului*
monitoare profesionale

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

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

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

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

București, I.C Brătianu nr. 6 Tel: 021 313 78 42
bratianu@depozituldecalculoare.ro

Pitești, Str. Republicii Nr. 162-164
Tel: 0248 610070, pitesti@depozituldecalculoare.ro

Ploiești, Str. Republicii 197, Bl. 5C1, parter,
Tel: 0244 127 803, ploiesti@depozituldecalculoare.ro
Iasi, Str. C. Negri nr. 60 Tel: 0232 22 21 44
iasi@depozituldecalculoare.ro

Constanța, Str. Tomis nr. 142, bloc td2a
constanta@depozituldecalculoare.ro
Tel: 0241 66 04 26



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

ASUS DRW-0402P/D



188\$ / 12 luni

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

DRW-0402P/D este o unitate DVD multistandard de la ASUS.

DOTĂRI

În pachetul unității găsim un cablu IDE, cablul audio, precum și șuruburile necesare instalării. Interesant și util este faptul că ASUS a inclus și un pin pentru extragerea forțată a discului. DRW-0402P/D se prezintă foarte bine și în ceea ce privește documentația, deoarece producătorul ne oferă atât manualul, cât și un ghid de instalare rapidă. Pe partea de software avem programul RecordNow DX 4.6 pentru scriere, Sonic DLA 4.0 pentru packet writing, Ulead DVD MovieFactory 2 SE pentru software authoring și player-ul ASUS DVD Player. Pachetul mai conține un CD-R 52X și un DVD-R 4X.

PERFORMANȚE

Specificațiile și mai ales performanțele sunt practic identice cu ale unității Pioneer DVR-A06, ceea ce ne face să credem că este vorba despre unul și același DVD Writer. Acest lucru nu trebuie privit ca un dezavantaj, ba chiar dimpotrivă.

CONCLUZIE

Avem de-a face cu o unitate echilibrată și cu dotări excelente, cum suntem de altfel obișnuiți din partea ASUS.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA 33
- Firmware: 1.05
- Buffer: 2MB
- Viteză CD: 16X10X32X
- Viteză DVD: 12X
- Viteză DVD-R/RW: 4X2X
- Viteză DVD+R/RW: 4X2.4X
- Viteză DVD-RAM: -

LG GSA-4040B



194.25\$ / 24 luni

Stonet Computers / Chrome Computers / Depozitul de Calculatoare / Flanco / UltraPRO Computers
0251-41.78.16 / 021-331.00.67 / 021-221.73.77 / 021-201.12.80 / 021-211.70.90

LG GSA-4040B este cu adevărat un DVD Writer multistandard, deoarece suportă toate cele trei formate majore (DVD-R/RW, DVD+R/RW și DVD-RAM).

DOTĂRI

În pachetul acestei unități se află un cablu IDE, un cablu audio, șuruburile pentru montarea în carcasă și manualul de utilizare. Bundle-ul software este format din player-ul CyberLink PowerDVD XP 4.0 și aplicațiile B's Recorder GOLD 5.32 (scriere), B's Clip 5.32 (packet writing) și neoDVD 5.0 (authoring software). Pentru a permite folosirea la maxim a capacităților unității, LG a inclus și un disc DVD-RAM 3X.

PERFORMANȚE

LG GSA-4040B a citit cel mai lent CD-urile de test, dar acest lucru este relativ de înțeles pentru o unitate 32X. Surpriza neplăcută a venit la scrierea CD-urilor, unde DVD Writerul LG a reușit să inscripționeze un CD-R de 700MB la 24X, mult mai lent decât alte unități la 16X. De asemenea, scrierea unui CD-RW la 10X a durat cu 2 minute mai mult decât în cazul concurenței.

CONCLUZIE

Recomandăm folosirea acestei unități alături de un CD Writer. Ca drive DVD writer este alegerea redacției.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA 33
- Firmware: A104
- Buffer: 2MB
- Viteză CD: 24X16X32X
- Viteză DVD: 12X
- Viteză DVD-R/RW: 4X2X
- Viteză DVD+R/RW: 4X2.4X
- Viteză DVD-RAM: 3X

LiteOn LDW-411S



135€ / 24 luni

Tornado Systems / ASBIS România
021-206.77.40 / 021-233.38.41
www.tornado.ro / www.asbis.ro

Unitatea LiteOn LDW-411S a ieșit aproape în vârful testului nostru, un lucru normal dacă ținem cont de specificațiile mult mai bune decât ale concurenței.

DOTĂRI

Producătorul nu a inclus în pachet foarte multe accesorii, cel mai mult fiind simțită lipsa unui cablu IDE și a unui manual mai cuprinzător. Găsim în schimb un ghid de instalare rapidă, șuruburile pentru montarea unității în carcasă și un cablu audio. LiteOn LDW-411S vine cu două discuri în pachetul retail, un DVD+R 4X și un DVD+RW 4X. Pentru inscripționare și authoring avem Sonic MyDVD, iar pentru vizionarea filmelor LiteOn a inclus CyberLink PowerDVD XP 4.0.

PERFORMANȚE

Rezultatele în teste au fost excelente, o urmare firească a specificațiilor (40X24X40X pentru CD-uri sau 4X4X pentru DVD+R/RW). Unitatea a fost cea mai rapidă la scrierea unui CD-R, deoarece inscripționarea s-a făcut la 40X. De asemenea, timpul de 14' 09" obținut pentru DVD+RW a fost cel mai bun din test.

CONCLUZIE

Este o alegere excelentă pentru cei care își doresc un DVD Writer.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA 33
- Firmware: FS02
- Buffer: 2MB
- Viteză CD: 40X24X40X
- Viteză DVD: 12X
- Viteză DVD-R/RW: 4X2X
- Viteză DVD+R/RW: 4X4X
- Viteză DVD-RAM: -

NEC ND-1300A



150\$ / 24 luni

UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

DVD Writerul NEC ND-1300A suportă ambele formate rivale, DVD-R/RW și DVD+R/RW.

DOTĂRI

Fiind livrată în regim bulk, unitatea NEC nu are nici un accesoriu, ceea ce explică și prețul rezonabil. Panoul frontal conține mufa pentru câști și potențiometrul de volum, dar numele producătorului lipsește.

PERFORMANȚE

NEC ND-1300A a avut o comportare normală pentru specificațiile pe care le are. Totuși, rata medie de transfer pentru CD-uri (27.07X) a fost mică pentru o unitate 40X, ceea ce poate să indice unele probleme cu corecția erorilor. De asemenea, timpul de căutare aleatorie pentru CD-uri a fost cel mai mare din test (152ms). Audio grabbing-ul a fost realizat cu o viteză medie de 22.6X, o valoare satisfăcătoare, mai ales dacă ținem cont de lipsa erorilor în acest proces. În ceea ce privește funcția sa principală, aceea de a scrie DVD-uri, NEC ND-1300A nu ne-a dezamăgit în nici un fel.

CONCLUZIE

Este o unitate foarte bună pentru cei care doresc să poată scrie DVD-uri în ambele formate și nu țin neapărat la dotările unui produs retail.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA 33
- Firmware: 1.06
- Buffer: 2MB
- Viteză CD: 16X10X40X
- Viteză DVD: 12X
- Viteză DVD-R/RW: 4X2X
- Viteză DVD+R/RW: 4X2.4X
- Viteză DVD-RAM: -

Verdict

7.81

Verdict

7.67

Verdict

8.54

Verdict

7.02

UMAX®

2 Megapixeli

Mp3 Player

Astra Pix 540



Senzor: CMOS 2 Mpixeli
Rezoluție: 1600x1200
Zoom: 12X
Distanța focală: f2.8, 9.2 mm
Memorie internă: 7 MB Flash
Sociu memorie externă: Compact Flash
Display: LCD 1.6" TFT,
Interfață: USB

2 Megapixeli

Astra Pix 530



Senzor: CMOS 2.1 Mpixeli
Rezoluție: 1600x1200
Zoom: 4X
Distanța focală: f2.8, 8.47 mm
Memorie internă: 8 MB Flash
Sociu memorie externă: SD Card
Display: LCD 1.5" TFT,
Interfață: USB



**Surprinde cele mai frumoase clipe
de sărbători
cu camerele digitale Umax!**



K Tech Electronics

București, Calea Griviței 397,

Tel.: 021-224.45.35,

Fax: 021-224.55.86

Email: office@ultrapro.ro

Magazin on-line: www.ultrapro.ro

Pioneer DVR-A06



171.6\$ / 12 luni

Caro Group / Best Computers
021-313.71.09 / 021-303.01.91
www.caro.ro / www.bestcomputers.ro

Pioneer este un nume de primă mărime în ceea ce privește unitățile optice, această firmă fiind cea care a pus bazele standardului DVD-R/RW. Totuși, unitatea DVR-A06 suportă și formatul rival, DVD+R/RW.

DOTĂRI

Principalul motiv pentru care Pioneer DVR-A06 a ocupat ultimul loc la categoria DVD Writer multistandard este faptul că noi am primit la test versiunea bulk, deci nu am putut acorda un punctaj prea mare pentru dotări. Nici această unitate nu a avut mufă pentru căști sau potențiomtru de volum, dar aceste dotări nu sunt extrem de utile.

PERFORMANȚE

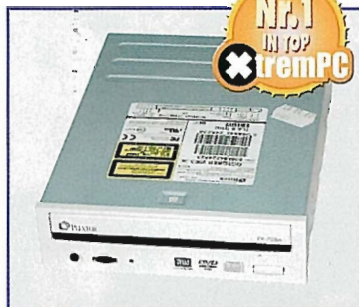
DVR-A06 a avut specificații mai slabe decât alte unități mai noi, cel mai mult deranjând viteza maximă de citire a CD-urilor de 32X. Totuși, performanța la citirea DVD-ului a fost excelentă (9.4X), iar comportarea la scrierea DVD-urilor a fost foarte bună. Pioneer a anunțat deja succesoarea acestei unități, A07, care va inscripționa DVD+R și DVD-R la 8X.

CONCLUZIE

Pioneer DVR-A06 este o unitate bine construită, dar specificațiile sale nu sunt tocmai de top.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA 33
- Firmware: 1.06
- Buffer: 2MB
- Viteză CD: 16X10X32X
- Viteză DVD: 12X
- Viteză DVD-R/RW: 4X2X
- Viteză DVD+R/RW: 4X2.4X
- Viteză DVD-RAM: -

Plextor PX-708A



311.5\$ / 24 luni

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Unitatea Plextor PX-708A a fost câștigătoarea testului nostru, un lucru normal dacă ținem cont de specificațiile mult mai bune decât ale concurenței (8X pentru DVD+R)

DOTĂRI

Plextor și-a dotat foarte bine toate unitățile, iar PX-708A nu face excepție. În pachet găsim ghidul de instalare rapidă, un cablu IDE, șuruburi, precum și pinul pentru extragerea discurilor. Lipsește totuși cablul audio, iar manualul este doar pe CD. Dotarea software este excelentă: Nero 5, InCD, PowerDVD XP 4.0, Pinnacle Studio 8.0 SE, precum și diverse utilitare reunite sub titlatura PlexTools.

PERFORMANȚE

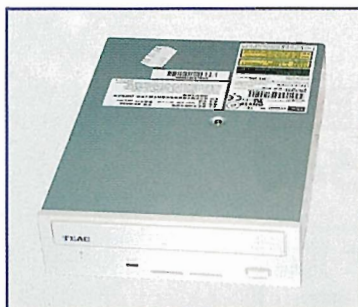
Unitatea a avut cele mai bune rezultate în teste. Este de remarcat faptul că discul DVD+R 4X a fost scris fără probleme la 8X deși o astfel de metodă nu este recomandată pentru păstrarea datelor pe termen lung.

CONCLUZIE

Plextor PX-708A este o unitate de elită, atât în ceea ce privește specificațiile și performanțele, cât și prin dotările foarte bune. Din acest motiv, această unitate este "Numărul 1 în top". Totuși, prețul acestui DVD Writer nu este pentru oricine.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA 33
- Firmware: 1.02
- Buffer: 2MB
- Viteză CD: 40X24X40X
- Viteză DVD: 12X
- Viteză DVD-R/RW: 4X2X
- Viteză DVD+R/RW: 8X4X
- Viteză DVD-RAM: -

Teac DV-W50D



176.44\$ / 24 luni

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Teac DV-W50D a avut o comportare ceva mai slabă în testul nostru, motivul fiind specificațiile inferioare față de alte unități rivale.

DOTĂRI

DVD Writerul Teac este livrat în regim bulk, deci fără accesorii, ceea ce a contribuit destul de mult la nota finală. Unitatea are un design spartan, mufa pentru căști și potențiomtrul de volum lipsind. Totuși, fanii Teac pot fi mulțumiți, deoarece numele producătorului este inscripționat pe panoul frontal.

PERFORMANȚE

Dacă rezultatele la citirea CD-urilor au fost influențate de viteza maximă de doar 32X, Teac DV-W50D a reușit cea mai mare rată medie de transfer pentru DVD-uri (9.41X), ceea ce înseamnă că viteza maximă atinsă depășește cu mult cei 12X specificați de producător. Rezultatele la scrierea DVD-urilor au fost foarte bune, mai ales pentru formatul DVD+R/RW.

CONCLUZIE

Teac ne oferă un DVD Writer multistandard destul de bun, la un preț rezonabil. Totuși, viteza de citire a CD-urilor este mică pentru momentul actual.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA 33
- Firmware: 1.05
- Buffer: 2MB
- Viteză CD: 16X10X32X
- Viteză DVD: 12X
- Viteză DVD-R/RW: 4X2X
- Viteză DVD+R/RW: 4X2.4X
- Viteză DVD-RAM: -

BenQ DW400A



145\$ / 24 luni

ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

BenQ DW400A a fost cea mai bună unitate DVD+R/RW din testul nostru.

DOTĂRI

Dotările acestui DVD Writer au fost mai mult decât satisfăcătoare. BenQ a inclus în pachetul retail un cablu IDE ATA 66/100, un cablu audio, șuruburi pentru montarea în carcasă, manualul de utilizare și un ghid de instalare rapidă, care are și instrucțiuni în limba română. Pe partea de software găsim aplicațiile Nero Express și InCD de la Ahead, precum și pachetul InterVideo WinCinema, care conține player-ul WinDVD 4 și WinDVD Creator Plus pentru software authoring. În plus, unitatea BenQ a fost singura din test cu buffer de 8MB, deși acest lucru nu mai reprezintă un avantaj prea mare în condițiile folosirii Burn-proof.

PERFORMANȚE

A avut performanțe excelente la citirea CD-urilor și DVD-urilor, mai ales în ceea ce privește timpul de acces. Mai putem remarca suportul pentru scrierea discurilor DVD+RW la 4X, ceea ce reduce substanțial timpul de inscripționare.

CONCLUZIE

Este un DVD Writer excelent, care elimină necesitatea folosirii unei unități separate pentru citire.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA 33
- Firmware: B1HY
- Buffer: 8MB
- Viteză CD: 16X10X40X
- Viteză DVD: 12X
- Viteză DVD-R/RW: -
- Viteză DVD+R/RW: 4X4X
- Viteză DVD-RAM: -

Verdict

7.01

Verdict

8.65

Verdict

7.01

Verdict

7.49

Iomega DVD+RW ND-1100A



158\$ / 24 luni

ASBIS România
021-233.38.41
www.asbis.ro

Iomega este o companie cunoscută mai mult pentru unitățile de stocare Zip și Jazz, dar acum ne oferă un DVD Writer compatibil cu DVD+R/RW.

DOTĂRI

Pachetul retail conține cablul IDE, cablul audio, șuruburile pentru montarea în carcasă, precum și ghidul de instalare rapidă, manualul de utilizare fiind prezent doar pe CD. Pe partea de software dotarea este foarte consistentă: Iomega HotBurn Pro, Iomega Automatic Backup, Sonic MyDVD 4 (authoring software), Sonic CinePlayer 1.5, MusicMatch Jukebox și Adobe ActiveShare.

PERFORMANȚE

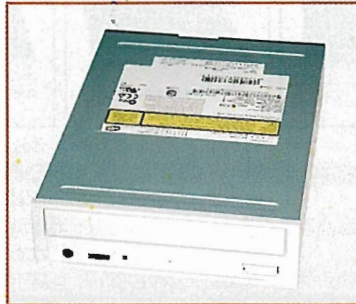
Unitatea Iomega DVD+RW ND-1100A este aproape sigur modelul ND-1100A de la NEC, comercializat sub numele Iomega. Cele două unități au aceleași specificații, același nume (ND-1100A) și chiar aceeași versiune de firmware. De aceea, nu trebuie să ne surprindă rezultatele aproape identice. Totuși, la citirea CD-ului de test, viteza a scăzut mult spre exteriorul discului.

CONCLUZIE

Recomandăm această unitate celor interesați de NEC ND-1100A, dar care vor să beneficieze și de dotările foarte bune oferite de Iomega.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA 33
- Firmware: 1.A0
- Buffer: 2MB
- Viteză CD: 16X10X40X
- Viteză DVD: 12X
- Viteză DVD-R/RW: -
- Viteză DVD+R/RW: 4X2.4X
- Viteză DVD-RAM: -

NEC ND-1100A



144\$ / 24 luni

ASBIS România
021-233.38.41
www.asbis.ro

Spre deosebire de NEC ND-1300A, modelul ND-1100A nu suportă decât formatul DVD+R/RW.

DOTĂRI

NEC ND-1100A a fost singura unitate bulk dintre cele DVD+R/RW, ceea ce i-a adus în mod inevitabil ultimul loc în clasament. Designul nu impresionează cu nimic, dar putem remarca prezența mufei pentru căști și a potențiometrului de volum, absente la alte unități. Producătorul a ales să nu-și inscripționeze numele pe panoul frontal.

PERFORMANȚE

NEC ND-1100A citește CD-urile cu o viteză maximă de 40X, iar acest lucru a fost confirmat de testul nostru. Discurile CD-RW au fost citite cu o viteză ceva mai mică, totuși mai mult decât rezonabilă. Timpii de căutare aleatorii au avut valori medii (113ms pentru CD și 117ms pentru DVD). Audio grabbing-ul a fost realizat cu o viteză medie de 22.9X, doar puțin mai mică decât în cazul concurenței. Scrierea discului DVD+R (3.45GB) a durat 11' 27", iar inscripționarea a 4.26GB de date pe DVD+RW a fost făcută în 23' 55".

CONCLUZIE

Este o unitate cu performanțe destul de bune și preț accesibil.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA 33
- Firmware: 1.A0
- Buffer: 2MB
- Viteză CD: 16X10X40X
- Viteză DVD: 12X
- Viteză DVD-R/RW: -
- Viteză DVD+R/RW: 4X2.4X
- Viteză DVD-RAM: -

Plextor PX-504A



176.33\$ / 24 luni

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Plextor PX-504A este o unitate DVD+R/RW cu dotări excelente.

DOTĂRI

Plextor nu a uitat nimic când a ales lista de dotări pentru această unitate. Pachetul retail conține cablul IDE și cel audio, șuruburi pentru montare, pinul pentru extragerea forțată a discurilor când unitatea nu este alimentată, ghidul de instalare rapidă, precum și două discuri (DVD+R 4X și DVD+RW 2.4X). Bundle-ul software este și el la înălțime: un CD conține Nero 5 și InCD, un alt CD conține PowerDVD XP 4.0, pe cel de-al treilea găsim Pinnacle Studio 8.0 SE, iar ultimul CD conține manualul de utilizare și utilitățile PlexTools. Practic, Plextor PX-504A a avut cele mai bune dotări din testul nostru.

PERFORMANȚE

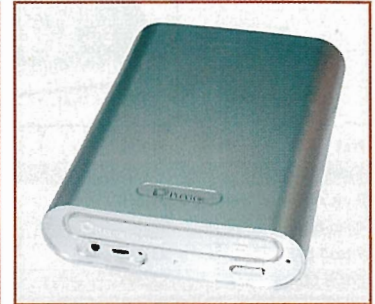
Plextor PX-504A a avut specificații asemănătoare cu celelalte unități DVD+R/RW din test (16X10X40X pentru CD-uri și 4X2.4X12X pentru DVD-uri), iar performanțele au fost normale pentru categoria sa.

CONCLUZIE

Datorită dotărilor excelente și performanțelor bune, putem recomanda această unitate utilizatorilor mai pretențioși.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA 33
- Firmware: 1.01
- Buffer: 2MB
- Viteză CD: 16X10X40X
- Viteză DVD: 12X
- Viteză DVD-R/RW: -
- Viteză DVD+R/RW: 4X2.4X
- Viteză DVD-RAM: -

Plextor PX-504UF



320.8\$ / 24 luni

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Între atâtea unități cu un design aproape identic, Plextor PX-504UF iese în mod clar în evidență. Acest DVD Writer extern se poate conecta atât pe portul USB 2.0, cât și pe Firewire.

DOTĂRI

Și această unitate Plextor a beneficiat de dotări foarte bune. Fiind o unitate externă, cablul IDE și șuruburile au fost înlocuite cu cabluri pentru conectarea prin USB 2.0 sau Firewire. În pachet mai găsim un ghid de instalare rapidă, pinul pentru extragerea forțată a discurilor, precum și bundle-ul software format din Nero 5, InCD, PowerDVD XP 4.0, Pinnacle Studio 8.0 SE și PlexTools. Producătorul oferă și două discuri, un DVD+R 4X și un DVD+RW 2.4X.

PERFORMANȚE

Este de remarcat faptul că specificațiile nu au fost reduse față de celelalte DVD Writere, deși avem de-a face cu o unitate externă. Practic, rezultatele sunt foarte apropiate de ce ale driver-ului Plextor PX-504A.

CONCLUZIE

Dimensiunile mari și greutatea considerabilă contribuie la reducerea principalului avantaj al unei unități externe, portabilitatea. Dacă ținem cont și de preț, acest DVD Writer este destul de greu de recomandat.

- Tip unitate: Externă
- Interfață: USB 2.0 și Firewire
- Firmware: 1.01
- Buffer: 2MB
- Viteză CD: 16X10X40X
- Viteză DVD: 12X
- Viteză DVD-R/RW: -
- Viteză DVD+R/RW: 4X2.4X
- Viteză DVD-RAM: -

Verdict

6.89

Verdict







6.18







Verdict

7.10

Verdict

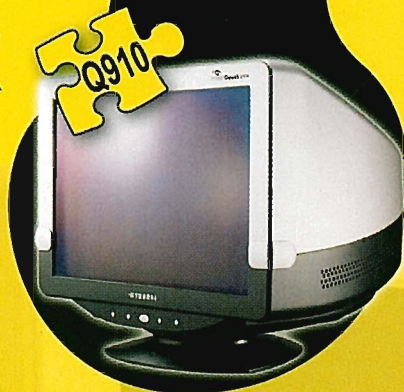
7.05

	Plextor PX-708A	LiteOn LDW-411S	ASUS DRW-0402P/D	LG GSA-4040B	NEC ND-1300A	Teac DV-W50D
						
Pret	311.5\$	135€	188\$	194.25\$	150\$	176.44\$
Teste citire CD						
Rată medie de transfer	31.37X	31.33X	25.37X	25.15X	27.07X	25.39X
Timp căutare aleatorie	96ms	107ms	130ms	107ms	152ms	131ms
Viteză DAE	23.7X	27X	23.6X	17.7X	22.6X	23.7X
Citire CD-RW	32.37X	25.56X	25.53X	18.82X	26.14X	25.55X
Teste scriere CD						
Scriere CD-R	3' 17"	3' 03"	5' 28"	6' 12"	5' 20"	5' 28"
Scriere CD-RW	8' 42"	8' 32"	8' 15"	10' 40"	8' 16"	8' 20"
Teste citire DVD						
Rată medie de transfer	8.94X	9.21X	9.40X	9.10X	8.82X	9.41X
Timp căutare aleatorie	100ms	92ms	132ms	119ms	119ms	132ms
Teste scriere DVD						
Scriere DVD-R	24' 05"	23' 21"	23' 34"	24' 09"	23' 09"	23' 31"
Scriere DVD-RW	57' 50"	57' 41"	57' 13"	58' 02"	55' 58"	57' 11"
Scriere DVD+R	8' 49"	11' 38"	11' 12"	11' 45"	11' 28"	11' 13"
Scriere DVD+RW	14' 30"	14' 09"	23' 11"	24' 31"	23' 49"	23' 12"
Scriere DVD-RAM	-	-	-	42' 09"	-	-
Note teste						
Notă citire CD	9.38	8.93	7.79	7.06	7.65	7.79
Notă scriere CD	9.39	9.83	7.79	6.33	7.85	7.74
Notă citire DVD	8.9	9.4	8.14	8.32	8.17	8.14
Notă scriere DVD	7.40	7.44	6.72	8.5	6.73	6.72
Dotări	8.5	7	9.25	8	4	4
Verdict	8.65	8.54	7.81	7.67	7.02	7.01

	Pioneer DVR-A06	BenQ DW400A	Plextor PX-504A	Plextor PX-504UF	lomega DVD+RW ND-1100A	NEC ND-1100A
						
Pret	171.6\$	145\$	176.33\$	320.8\$	158\$	144\$
Teste citire CD						
Rată medie de transfer	25.40X	31.33X	31.17X	28.03X	29.87X	31.17X
Timp căutare aleatorie	131ms	84ms	111ms	105ms	116ms	113ms
Viteză DAE	23.8X	27X	23.0X	24.14X	23X	22.9X
Citire CD-RW	25.56X	31.52X	26.14X	26.11X	26.17X	26.13X
Teste scriere CD						
Scriere CD-R	5' 33"	5' 31"	5' 23"	5' 24"	5' 23"	5' 22"
Scriere CD-RW	8' 16"	9' 05"	8' 16"	8' 19"	8' 16"	8' 18"
Teste citire DVD						
Rată medie de transfer	9.40X	9.15X	8.83X	8.81X	8.83X	8.82X
Timp căutare aleatorie	134ms	83ms	115ms	110ms	115ms	117ms
Teste scriere DVD						
Scriere DVD-R	23' 35"	-	-	-	-	-
Scriere DVD-RW	57' 10"	-	-	-	-	-
Scriere DVD+R	11' 12"	11' 56"	11' 39"	11' 29"	11' 26"	11' 27"
Scriere DVD+RW	23' 11"	14' 18"	23' 54"	23' 56"	23' 53"	23' 55"
Scriere DVD-RAM	-	-	-	-	-	-
Note teste						
Notă citire CD	7.81	9.93	8.52	8.49	8.34	8.48
Notă scriere CD	7.74	7.31	7.82	7.78	7.82	7.81
Notă citire DVD	8.09	9.86	8.3	8.45	8.3	8.23
Notă scriere DVD	6.72	3.46	2.7	2.72	2.73	2.72
Dotări	4	8	10	9.5	8.75	4
Verdict	7.01	7.49	7.10	7.05	6.89	6.18

Soluția perfectă!

Dynaflat X STRĂLUCIRE & CONTRAST



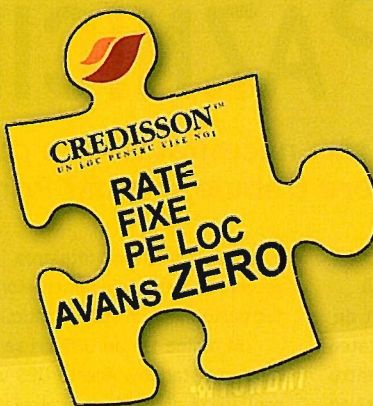
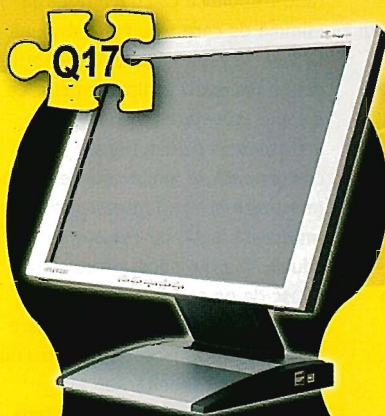
Soluția pentru profesioniști!

Dedicat utilizatorilor profesioniști, model ce beneficiază de tehnologii de ultimă oră precum tubul tip Dynaflat X, cu strălucire și contrast puternic. Este cel mai mic monitor CRT de 19" din lume, încapând pe un birou de dimensiuni reduse.



Soluția pentru buget redus!

Recomandat celor cu un buget redus dar care vor să dețină un monitor cu bune caracteristici tehnice, fiabil și robust.



Soluția pentru birou!

Oferta de referință a unui utilizator pretențios, ce oferă o imagine clară, culori vii, fără erori de convergență, contrast puternic și un timp de răspuns foarte bun.

HYUNDAI

- DC Ion Mihalache ~ BUCUREȘTI B.dul Ion Mihalache 109, sect.1 Tel: 224 32 14, 224 18 70 E-mail: mihalache@depozituldecalculator.ro
- DC Stefan Cel Mare ~ BUCUREȘTI Sos. Stefan Cel Mare 22, sect.2 Tel/Fax: 211 06 04 E-mail: stefancelmare@depozituldecalculator.ro
- DC Strâmb Vodă ~ BUCUREȘTI Str. Strâmb Vodă 172, sect.1 Tel: 221 73 77, Fax: 221 73 75 E-mail: stramb@depozituldecalculator.ro
- DC I.C. Brătianu ~ BUCUREȘTI B.dul. I.C. Brătianu Nr. 6 Tel: 313 78 42/Fax:313 78 52 E-mail: bratianu@depozituldecalculator.ro
- DC Decebal ~ BUCUREȘTI B.dul Decebal, nr.18, sect.3 Tel: 326 57 34, Fax: 326 57 85 E-mail: decebal@depozituldecalculator.ro
- DC Constanta ~ B.dul. Tomis Nr. 142, Bl.102A Tel:0241.660.426 Fax:0241.660.438 E-mail: constanta@depozituldecalculator.ro
- DC Ploiești ~ Str. Republicii nr. 197, bloc 5C1, Tel/fax: 0244/527 803, 0244/543252 Parter E-mail: ploiesti@depozituldecalculator.ro
- DC Iași ~ Str. Costache Negri, Nr. 60, Bl.CL21, parter Tel: 0232 222 559, Fax: 0232 222 655 E-mail: iasi@depozituldecalculator.ro
- DC Slobozia ~ Str. Matei Basarab, Bloc 43, parter Tel/fax: 0243/231 506 E-mail: slobozia@depozituldecalculator.ro
- DC Pitești ~ Str. Republicii 162-164 Tel/fax: 0248/610 070 E-mail: pitesti@depozituldecalculator.ro
- In Curand !!! DC Galati ~ Str. Siderurgicilor B-503C tip's parter E-mail: galati@depozituldecalculator.ro
- In Curand !!! DC Bacau ~ Str. Unirii Bl.15 Sc. D parter E-mail: bacau@depozituldecalculator.ro

ROMSOFT
THE HARDWARE COMPANY

Bucuresti, Bd. Maresal Averescu 8-10
Tel: 021 224 03 33 Fax: 224 36 00 office@romsoft.ro
www.romsoft.ro www.ilshop.ro www.ralepc.ro

DC[®]
DEPOZITUL DE CALCULATORI

Baterii inteligente



BATERII INTELIGENTE

PAZNICII DIN CUTIE

După ce conștientizăm necesitatea de a cumpăra un UPS, ne lovim de alte probleme. Ce UPS să cumpărăm? Ce putere trebuie să aibă? Prin acest test am încercat să lămurim aceste întrebări.

ÎN GENERAL PROBLEMELE CE ȚIN DE rețeaua electrică sunt rare, însă atunci când apar pot fi deosebit de periculoase atât pentru integritatea fizică a calculatorului, cât și pentru software. Iar când o componentă se strică din acest motiv este prea târziu să mai facem ceva. Din acest motiv, este mult mai bine să ne protejăm investiția în calculator cu un sistem UPS.

TIPURI DE UPS-URI

Sunt trei tipuri principale de UPS: online, standby (denumite și offline) și line interactive.

UPS-urile on-line folosesc un circuit ce trece în permanență prin baterie. Din această cauză, durata de viață a bateriei este mai mică, deoarece este folosită în permanență. Avantajul principal al UPS-urilor online constă în timpul de comutare nul în cazul apariției unei căderi de tensiune. Un alt avantaj este uniformitatea mai bună a parametrilor curentului de ieșire. Acest tip de UPS

este recomandat în protejarea serverelor sau a echipamentelor care fac parte dintr-un sistem critic.

Al doilea tip de UPS-uri se numește standby. Aceste UPS-uri realizează alimentarea calculatorului bypass, adică direct de la rețeaua electrică. Comutarea pe baterie se realizează numai în cazul apariției problemelor de tensiune (lipsa totală a curentului sau scăderea tensiunii sub o anumită limită minimă). Chiar dacă timpul de comutare este de doar câteva milisecunde, este recomandat să nu folosiți acest tip de UPS-uri în protejarea echipamentelor foarte importante.

Ultima categorie de UPS-uri poartă numele de line interactive. Acestea sunt foarte răspândite și reprezintă o combinație între modelele standby și online. Prin UPS-urile line interactive alimentarea calculatoarelor se face atât din baterie, cât și direct de la rețea. Atunci când valoarea tensiunii curentului electric de la rețea scade

sub anumii parametri (de obicei valoarea lor poate fi setată de utilizator) va fi furnizată din baterie numai diferența necesară. În primul rând trebuie să calculăm puterea minimă de care trebuie să dispună UPS-ul. Metoda de calcul a puterii active necesare echipamentelor ce trebuie protejate cu un UPS este următoarea: pentru fiecare componentă se înmulțește tensiunea (măsurată în V) cu intensitatea (măsurată în A), iar rezultatele se adună. Valorile necesare calculului se citesc de pe eticheta fiecărui echipament. UPS-urile de o putere mai mică decât necesarul nostru nu vor face față solicitărilor, iar achiziționarea unui UPS de putere mult mai mare nu este rentabilă din cauza diferențelor de preț între clase. Singura condiție de participare la test a fost plafonul de preț: 600€ (fără TVA), iar la test s-au prezentat 12 participanți: 5 UPS-uri APC, 2 Inform, 2 Infosec, 1 Apollo, 1 Tripp Lite și 1 Mustek.

SISTEM DE TESTARE

Sistemul de testare a constatat în măsurarea timpului de backup pentru un sistem compus dintr-un sistem PC de 360W. După ce perioada de backup s-a terminat, UPS-urile au fost reîncărcate o oră și au fost debransate de 10 ori timp de 15 secunde, la interval de un 1 minut, pentru a testa eficiența vitezei de comutare.

CONCLUZIE

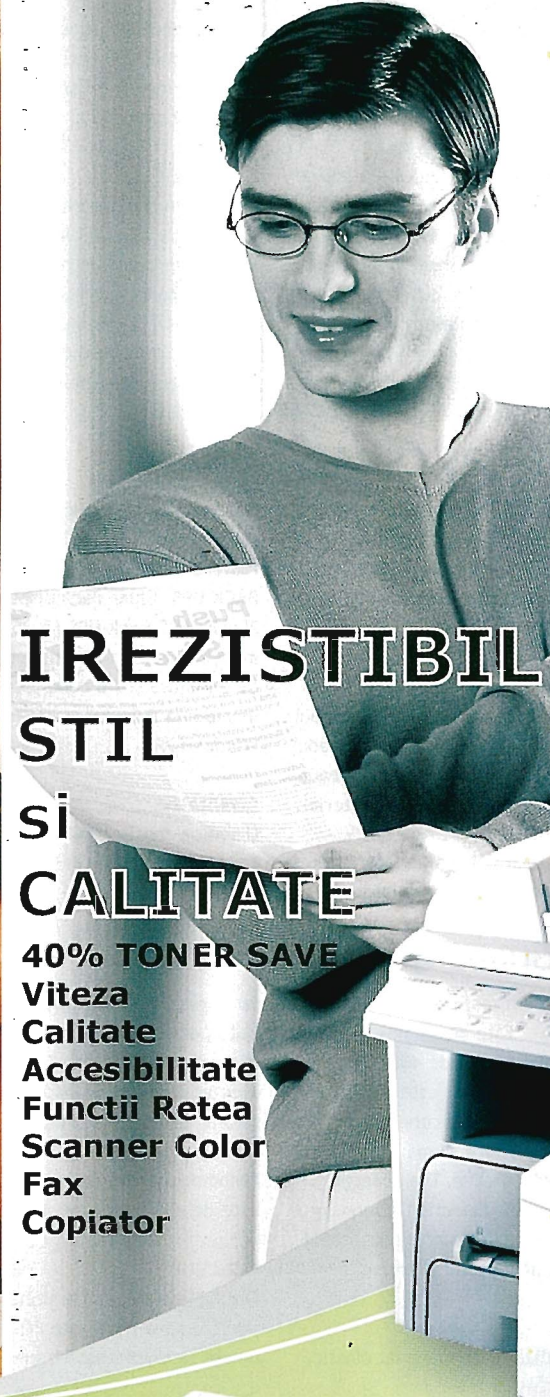
Concluzia este simplă: sistemele UPS sunt absolut necesare pentru protecția serverelor și a calculatoarelor de la birou. Prețul mic (comparativ cu problemele ce sunt evitate prin folosirea unui UPS) ne permite achiziționarea unui astfel de echipament chiar și pentru acasă. Dacă achiziționați un UPS mai puternic, puteți să vă protejați atât PC-ul, cât și DVD player-ul sau combina HIFI la care țineți atât de mult.

Liviu Marica

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

**IREZISTIBIL
 STIL
 și
 CALITATE**

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



Imprimante Laser
 Birou si Acasa



Multifunctionale
 Imprimanta, Copiator, Scanner



Imprimante Laser
 Profesionale

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

SCX 4016 16ppm
SCX 4216F 16ppm

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



DECK Computers Intl. S.A. tel:021-43.43.400 www.deck.ro
 Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania





63.70\$ / 12 luni

UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Infosec iUPS 300

Este conceput în special pentru protejarea calculatorului personal de acasă.

CONSTRUCȚIE

Dimensiunile mici nu au împiedicat producătorul să doteze modelul iUPS 300 cu protecție pentru modem. Puterea este de 300VA și este dotat cu două mufe UPS. Nu dispune de software de management, singurul element care comunică starea UPS-ului fiind un LED amplasat pe panoul frontal. Deoarece are o putere de doar 300VA, iUPS 300 nu a reușit să furnizeze

energia necesară funcționării sistemului de test nici măcar 5 secunde. După ce am conectat monitorul separat, PC-ul a fost alimentat timp de 4' și 25".

CONCLUZIE

Prețul bun și dimensiunile reduse recomandă sistemul Infosec iUPS 300 pentru utilizatorii ce doresc să asigure o protecție a calculatorului personal împotriva fluctuațiilor de tensiune și a șocurilor electrice. Nu este indicat să-l folosiți pentru backup-ul unui server.



Verdict 46.0



55€ / 24 luni

Tornado Systems
021-206.77.40
www.tornado.ro

APC Back-UPS CS 350

APC Back-UPS CS 350 are o putere de 350VA și oferă trei mufe UPS, o mufă pentru modem și o mufă de protecție împotriva anomaliilor din rețeaua electrică (fulgere, tensiuni parazitare).

CONSTRUCȚIE

Carcasa este din material plastic, iar panoul frontal dispune de 4 LED-uri ce indică modul de alimentare (pe baterie sau de la rețeaua electrică), suprasarcina, înlocuirea bateriei. Software-ul de monitorizare este PowerChute Personal Edition, ce oferă acces doar la setarea de oprire a calculatorului

după un anumit interval. Acest program este o ediție foarte limitată a software-ului PowerChute care este livrat cu APBR10001 BACK UPS. Chiar dacă dispune de numai 350VA, APC Back-UPS CS 350 a reușit să mențină în funcțiune sistemul de test timp de 8 minute și s-a comportat exemplar la închiderea calculatorului prin hibernare (în Windows XP).

CONCLUZIE

O soluție foarte bună pentru protecție la tensiuni parazitare și backup de scurtă durată.



Verdict 57.5



43.90\$ / 24 luni

Tornado Systems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Inform Guard GS400A

Este singurul UPS din test care are o singură ieșire de protecție. Este de tip line interactive și are o putere de 400VA. De menționat că această ieșire este sub formă de priză, fapt care permite conectarea calculatorului la UPS fără să mai fim nevoiți să folosim un cablu special. Din această cauză nu am putut să conectăm și monitorul la UPS (chiar dacă teoretic ar fi fost posibil prin intermediul unui prelungitor).

CONSTRUCȚIE

Carcasa este realizată din material plastic,

iar panoul frontal cuprinde 3 LED-uri și un buton de pornire/oprire. Nu are software de comunicare cu PC-ul. Comutările nu au afectat stabilitatea sistemului, iar timpul de backup a fost de 5 minute, suficient pentru clasa din care face parte. Protecția la fenomene de tip spike (vârfuri de tensiune) este de 480 jouli timp de 2ms.

CONCLUZIE

O soluție bună pentru utilizatorul care dorește să-și protejeze PC-ul fără să fie nevoit să investească o sumă mare.



Verdict 49.0



133€ / 24 luni

Tornado Systems
021-206.77.40
www.tornado.ro

APC SU420INET

APC SU420INET face parte din seria Smart UPS și este destinat protejării serverelor sau rețelelor de servere.

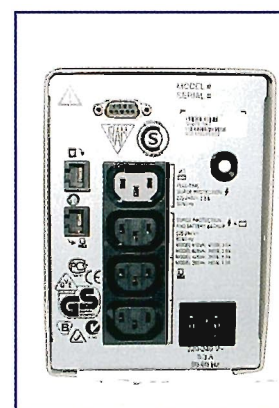
CONSTRUCȚIE

Carcasa este metalică, iar panoul frontal oferă informații despre modul de alimentare și despre starea bateriei prin intermediul a 4 LED-uri. Software-ul ce însoțește acest Smart UPS este PowerChute Business Edition. Acesta instalează 3 module (Agent, Server și Consolă) ce permit monitorizarea și setarea centralizată a tuturor Smart UPS-urilor din rețea. Se poate

seta realizarea anumitor sarcini înainte de "Shut Down" atunci când se produce un eveniment la unul din UPS-urile din rețea. Reprezentarea grafică a monitorizării parametrilor tensiunii de intrare este foarte bine realizată și poate ajuta foarte mult administratorul în optimizarea și depistarea problemelor cauzate de rețeaua de alimentare.

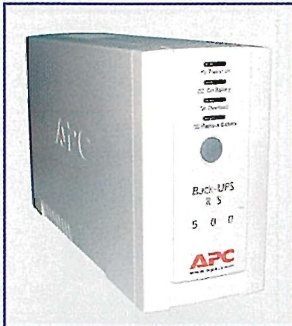
CONCLUZIE

APC SU420INET este dotat cu un excelent sistem de management și este recomandat serverelor și rețelelor de calculatoare.



Verdict 60.2





109€ / 24 luni

Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

APC BR500I Back UPS RS

Seria APC Back UPS RS are ca obiectiv protejarea calculatoarelor din sfera business. BR500I face parte din această serie și oferă o putere de 500VA, trei mufe de backup și una doar de protecție (puteți folosi această ieșire pentru protejarea imprimantei).

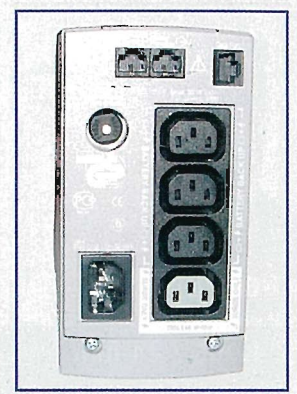
CONSTRUCȚIE

Conectarea se realizează prin intermediul portului USB, iar software-ul de monitorizare este PowerChute Personal Edition. Această versiune de program oferă atât o informare asupra principalilor parametri ai curentului

electric ce trece prin UPS, cât și posibilitatea de a seta anumite acțiuni ce se vor declanșa atunci când apar întreruperi sau disfuncționalități la rețeaua electrică.

CONCLUZIE

APC BR500I Back UPS RS este o alegere bună pentru calculatorul de la birou. Timpul de backup oferit s-a dovedit în cadrul testelor noastre suficient să ne închidem aplicațiile (inclusiv să salvăm documentele la care lucrăm) și să oprim în bune condiții calculatorul.



Verdict 60.0



109\$ / 24 luni

ASBIS România
021-233.38.41
www.asbis.ro

Tripp Lite Internet 500 UPS

Tripp Lite Internet 500 UPS este un UPS de tip standby și dispune de o putere de 500VA (280W).

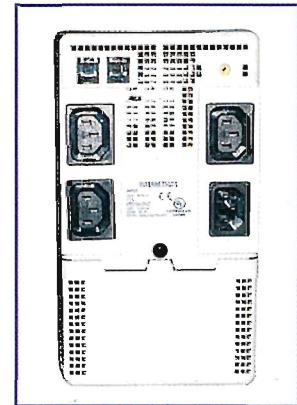
CONSTRUCȚIE

Carcasa este din plastic, iar forma este tip tower (turn). Timpul de comutare este suficient de mic pentru a nu afecta stabilitatea sistemului, iar testul nostru a confirmat acest lucru. În cazul furnizării la intrare a unei valori mai mici de 99V, Tripp Lite Internet 500 UPS comută automat pe baterie. Valoarea de 99V poate fi coborâtă de utilizator până la 83V printr-un

potențiomtru. Deoarece nu dispune de software de monitorizare, nu este recomandat să-l folosiți în protecția echipamentelor care funcționează de obicei în spații nesupravegheate.

CONCLUZIE

Este o soluție foarte bună pentru calculatorul de acasă. Dacă totuși optați să folosiți acest model de UPS pentru protecția unui server, este bine să nu conectați și monitorul, pentru a crește cât mai mult perioada de backup.



Verdict 53.0



198.60\$ / 12 luni

UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Infosec iUPS 600

Cele mai recente sisteme UPS de la Infosec pun accentul și pe design, iar modelul iUPS 600 nu face excepție.

CONSTRUCȚIE

Din păcate, carcasa este realizată din material plastic, însă acest fapt este compensat prin designul deosebit de atractiv ce se poate încadra foarte bine în vecinătatea biroului de acasă. Schimbarea stilului de cutie albă a UPS-urilor este binevenită acum, când moddingul este un fenomen atât de răspândit. Software-ul de

monitorizare este UPSurfer Pro ce poate fi setat să trimită e-mail-uri administratorului în cazul apariției unui eveniment (legat de valoarea de intrare/ieșire sau de capacitatea bateriei). Infosec iUPS 600 asigură protecție la fluctuațiile tensiunii de intrare și ale tensiunilor parazitare. Oferă protecție la vârfuri de tensiune de până la 320 jouli timp de 2ms.

CONCLUZIE

O soluție de protecție bună pentru utilizatorii exigenți.



Verdict 58.0



103€ / 24 luni

Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

APC BK650MI

Are o putere de 650VA și este destinat protejării echipamentelor de la birou.

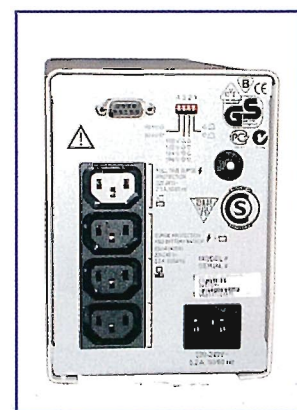
CONSTRUCȚIE

APC BK650MI are trei ieșiri UPS, una doar pentru protecție împotriva valorilor anormale ale tensiunii și una pentru protecția liniei telefonice. În afara unui LED ce indică dacă UPS-ul este pornit, panoul frontal nu oferă alte informații. Lângă butonul de pornire se află amplasat un switch ce oprește alarma auditivă și pornește un test de control. În spatele UPS-ului se află un grup de patru switch-uri

ce permit stabilirea frecvenței (50 sau 60Hz), tensiunea minimă la intrare de la care UPS-ul începe să furnizeze energie din baterie (160V, 172V, 184V și 196V) și activarea/dezactivarea alarmei auditive. Oferă protecție la șocuri electrice, însă folosește un comutator automat, spre deosebire de majoritatea UPS-urilor ce utilizează siguranțe fuzibile.

CONCLUZIE

O soluție bună pentru cei care doresc un echipament capabil să furnizeze peste 15 minute energia necesară unui sistem complet.



Verdict 68.5



94.90\$ / 24 luni

Tornado Systems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Inform Guard GS800AP

Inform Guard GS800AP este un UPS de tip line interactive, cu o putere de 800VA.

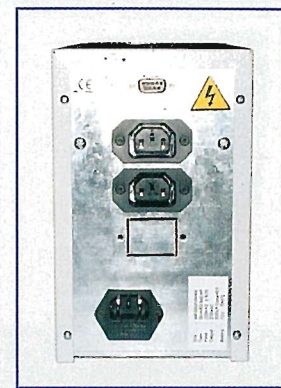
CONSTRUCȚIE

Carcasa este solidă și realizată din oțel, panoul frontal fiind compus dintr-un buton și trei LED-uri. Construcția acestui UPS include doar doi conectori UPS, însă are o putere de 800VA. Din aceste specificații se poate deduce foarte ușor că este destinat protecției unui calculator ce îndeplinește funcția de server. În sprijinul acestei afirmații vine software-ul de monitorizare

(RUPS 2000) ce este disponibil în variante pentru Windows, DOS și Netware. În spatele unei interfețe foarte simple, RUPS ascunde funcții complexe. Cu acest software este posibilă aproape orice acțiune, de la trimiterea de e-mail-uri până la apelarea pe pager a administratorului.

CONCLUZIE

Simplu și eficient, cu un software complex și un timp mare de backup, Inform Guard GS800AP poate fi utilizat cu încredere pentru protejarea unui server.



Verdict 77.0



249€ / 24 luni

Tornado Systems
021-206.77.40
www.tornado.ro

APC BR1000I Back UPS

Are o putere de 1.000VA, însă adevăratele avantaje constau în software-ul complex și facilitățile mari de interconectare.

CONSTRUCȚIE

Carcasa este metalică, iar forma lui este tower. Oferă șase porturi pentru protecție UPS și două pentru protecția împotriva tensiunilor oscilante. Pentru protecția imprimantelor este bine să folosiți cele două porturi care doar protejează împotriva tensiunilor oscilante. Cu ajutorul programului PowerChute se pot realiza setări complexe, cum ar fi stabilirea unor

valori minime și maxime ale voltajului la care UPS-ul să alimenteze din baterie sau oprirea alarmei între anumite ore. Se poate seta exact în ce mod se efectuează oprirea calculatorului: după o anumită perioadă de la oprirea energiei sau înainte de x minute de consumarea bateriei. În timpul testului de backup a reușit să oprească sistemul Windows prin hibernare.

CONCLUZIE

Este recomandat protecției serverelor sau echipamentelor foarte importante, lucru de care ne-a convins prin calitate și dotări.



Verdict 81.0



82.50\$ / 24 luni

Chrome Computers
021-331.00.67
www.chrome.ro

Apollo Line Interactive 1100T

Tipul de UPS se poate deduce foarte ușor din denumire, Apollo Line Interactive 1100T fiind un UPS line interactive, dar 1100T se traduce printr-o putere de 1000VA.

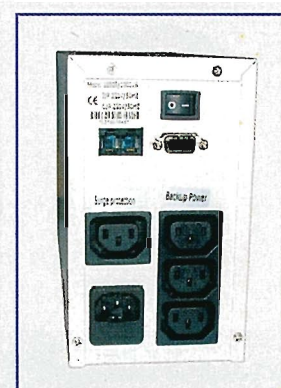
CONSTRUCȚIE

Carcasa este metalică, iar panoul frontal este dotat doar cu două LED-uri, butonul de pornire/oprire fiind amplasat în spate. Este de apreciat că instrucțiunile de folosire sunt în limba română, însă detaliile tehnice sunt insuficiente atât pe cutia produsului, cât și pe site-ul producătorului. Software-ul

UPSmart are o interfață foarte simplă comparativ cu programul Commander Pro și oferă posibilitatea de oprire a PC-lui atunci când capacitatea bateriei atinge o anumită valoare limită. Mufa de intrare este protejată cu o siguranță fuzibilă pentru a proteja echipamentul în cazul unei suprasarcini sau al unui scurtcircuit. Înlocuirea acestei siguranțe se realizează foarte ușor.

CONCLUZIE

O soluție bună atât pentru PC-ul de la birou, cât și pentru echipamentele de acasă.



Verdict 69.0



353.6\$ / 24 luni

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Mustek PowerMust 1KS OnLine

Mustek PowerMust 1KS OnLine este un UPS online ce are o putere de 1.000VA.

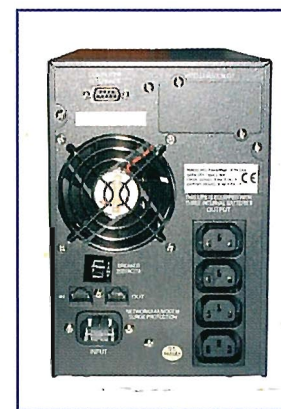
CONSTRUCȚIE

PowerMust 1KS OnLine are un design ce inspiră siguranță și profesionalism. Carcasa este metalică, iar panoul frontal este cel mai bogat din test. Dispune de zece LED-uri, ce oferă o informare rapidă asupra principalilor parametri. Un grup de șase LED-uri arată capacitatea bateriei și rata de putere disponibilă. Celelalte patru LED-uri indică sursa și modul prin care este furnizată energia electrică. Conectarea

UPS-ului la PC se realizează prin portul COM, iar software-ul de management este Commander Pro versiunea 1.13. Acest program furnizează majoritatea informațiilor de care aveți nevoie. În plus, poate transmite e-mail-uri administratorilor în cazul apariției unui eveniment. Timpul de protecție oferit este suficient, mai ales dacă nu-l folosiți la o încărcare maximă.

CONCLUZIE

O soluție foarte bună pentru protecția serverelor și a unei linii telefonice.



Verdict 89.5

www.bestcomputers.ro

Universul Best Computers Online

* **Oferta Best Computers**

* **Promotii speciale**

* **Ultimele noutati din domeniul IT**

* **Sfaturi tehnice**

* **Comenzi Online**









best
computers

Baterii inteligente

Mustek PowerMust 1KS On Line	APC BR1000I Back UPS	Inform Guard GS800AP	Apollo Line Interactive 1100T	APC BK650MI	APC SU420INET
					

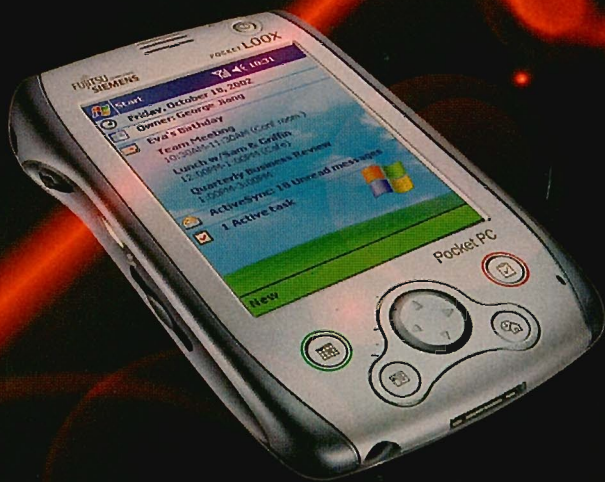
Detalii tehnice

Tip UPS	Online	Line interactive	Line interactive	Line interactive	Line interactive	Line interactive
Putere ieșire	1.000VA	1.000VA	800VA	1.000VA	650VA	420VA
Putere ieșire	700W	600W	N/A	N/A	400W	260W
Porturi UPS	4	6	2	3	3	3
Porturi protecție Surge only	0	2	0	1	1	1
Porturi protecție modem	1	2	0	1	1	1
Conectare PC	COM	USB	COM	COM	COM	COM
Sistem ventilație	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Software	Commander Pro 1.13	PowerChute	Rups 2000	UPSmart	PowerChute plus 5.2.1	PowerChute Business Edition Basic
Indicatoare luminoase	10	4	3	2	1	4
Indicator încărcare	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da
Indicator capacitate baterie	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da
Buton test	Da (software)	Da (software)	Nu	Nu	Da	Da (software)
Alarmă audio	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Dezactivare alarmă audio	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da
Timp comutare	2-6ms	N/A	Max 10ms	N/A	N/A	N/A
Durata de viață a bateriei	N/A	N/A	N/A	N/A	6 ani	N/A
Rata de reincărcare	4 ore pentru 90%	8 ore pentru 90%	8 ore pentru 90%	N/A	4 ore pentru 90%	4 ore pentru 90%
Tip baterie	3x12V/7Ah	Fără întreținere	2x12V/7Ah	N/A	Fără întreținere	Fără întreținere
Asigurare	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Dimensiuni	4000x145x220mm	371x86x333mm	125x200x390mm	95x325x170mm	150x90x330mm	167x119x368mm
Greutate	13kg	11kg	13.9kg	N/A	7kg	10.2kg
Teste						
Durată protecție	31 minute	21 minute	20 minute	16 minute	15 minute	6 minute
Protecție comutări	10 din 10	10 din 10	10 din 10	7 din 10	9 din 10	10 din 10
Verdict	89.5	81.0	77.0	69.0	68.5	60.2

APC BR500I Back UPS RS	Infosec iUPS 600	APC Back-UPS CS 350	Tripp Lite Internet 500 UPS	Inform Guard GS400A	Infosec iUPS 300
					

Detalii tehnice

Tip UPS	Line interactive	Line interactive	Line interactive	Standby	Line interactive	Standby
Putere ieșire	500VA	600VA	350VA	500VA	400VA	300VA
Putere ieșire	300W	N/A	210W	280W	N/A	N/A
Porturi UPS	3	3	3	3	1	2
Porturi protecție Surge only	1	1	1	0	0	0
Porturi protecție modem	1	1	1	1	0	1
Conectare PC	USB	COM	USB	Nu	Nu	Nu
Sistem ventilație	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Software	PowerChute Personal Edition	UPSurfer Pro	PowerChute Personal Edition	Nu	Nu	Nu
Indicatoare luminoase	4	1	4	3	3	1
Indicator încărcare	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu
Indicator capacitate baterie	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Buton test	Da (software)	Da (software)	Nu	Da	Nu	Nu
Alarmă audio	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Dezactivare alarmă audio	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Nu
Timp comutare	N/A	N/A	N/A	2-4ms	N/A	N/A
Durata de viață a bateriei	6 ani	3-5 ani	N/A	3-6 ani	3-6 ani	3-5 ani
Rata de reincărcare	2-4 ore pentru 90%	4 ore pentru 90%	8 ore pentru 90%	2-4 ore pentru 90%	6 ore pentru 90%	4 ore pentru 90%
Tip baterie	Fără întreținere	Fără întreținere	Fără întreținere	12V/7AH	Fără întreținere	Fără întreținere
Asigurare	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Dimensiuni	91x165x283mm	87x324x261mm	165x91x284mm	210x120x180mm	135x98x260mm	78x320x180mm
Greutate	7.2kg	6.5kg	6.3kg	7.2kg	N/A	5kg
Teste						
Durată protecție	9 minute	6 minute	7 minute	8 minute	5 minute (fără monitor)	4 minute (fără monitor)
Protecție comutări	10 din 10	10 din 10	10 din 10	10 din 10	10 din 10	9 din 10
Verdict	60.0	58.0	57.5	53.0	49.0	46.0



Get **IT** from **diverta**

www.dol.ro



CONEXIUNI ÎNTR-RE REȚELE INTRA ÎN SCENA 802.11g

Conceptul de rețea wireless este foarte atractiv, însă punerea lui în practică s-a lovit fie de problema razei de acoperire reduse, fie de rata mică de transfer.

SOLUȚIA LA PROBLEMELE WIRELESS a venit anul acesta prin elaborarea unui nou set de specificații pentru rețele wireless locale la 2.4GHz ce poartă numele de IEEE 802.11g. Echipamentele de rețea realizate pe baza acestui standard oferă o rată de transfer de 54Mbps la distanțe de sute de metri. Teoretic, echipamentele IEEE 802.11g ar trebui să fie compatibile cu cele realizate pe baza IEEE 802.11b, însă foarte mulți utilizatori au constatat că practica contrazice de multe ori calculele de pe hârtie.

REȚELE MIXTE

Ne-am propus să realizăm o rețea în care să avem echipamente wireless

IEEE 802.11b și 802.11g, pe care să o interconectăm la o rețea cablată. Una din condițiile pe care le-am luat în considerare a fost să beneficiem pe calculatoarele ce erau în rețeaua wireless de conexiunea Internet disponibilă în rețeaua cablată. Și, pentru a face experimentul puțin mai complex, mi-am propus să realizez interconectarea rețelelor cu ajutorul unui calculator, prima dată folosind sistemul de operare Windows XP, iar a doua oară folosind o distribuție de Linux.

CELE DOUĂ REȚELE

Pentru rețeaua cablată am folosit trei calculatoare conectate la un server Linux ce le-a asigurat și

Transferul wireless al unui director de 460MB

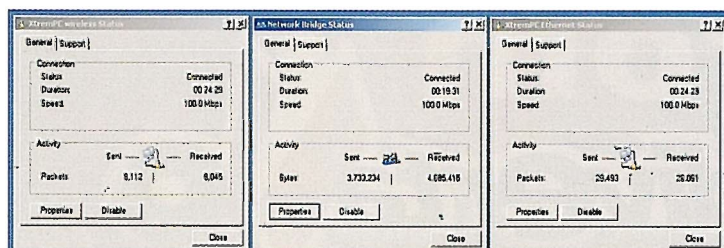
Sursă	Destinație	Țimp transfer
ACER TravelMate 661LMI IEEE 802.11b	ASUS P4P8005-E Wireless Edition IEEE 802.11b	18' 20"
ACER TravelMate 661LMI IEEE 802.11b	OvisLink AirLive WL-5400PCI IEEE 802.11g	16' 50"
ACER TravelMate 661LMI IEEE 802.11b	OvisLink AirLive WL-5404AR IEEE 802.11g	13' 20"
OvisLink AirLive WL-5400PCI IEEE 802.11g	OvisLink AirLive WL-5404AR IEEE 802.11g	6' 44"

conexiunea la Internet. Rețeaua wireless a fost alcătuită dintr-un notebook ASUS (puteți citi despre el în rubrica „Clasa Business”) cu IEEE 802.11b, un PC cu placă de bază ASUS P4P8005-E Wireless Edition cu IEEE 802.11b (testată în rubrica „Produse diverse”), un PC cu placă wireless OvisLink AirLive WL-5400PCI (IEEE 802.11g) și router-ul OvisLink AirLive WL-5404AR (IEEE 802.11g) conectat la un calculator Twister. Deoarece calculatorul Twister este dotat cu placa de bază Gigabyte GA-7NNXP ce dispune de dual LAN (două porturi de rețea), l-am ales și pentru a îndeplini rolul

de interconectare a celor două rețele. Rețeaua cablată am denumit-o „XtremPC”, a doua rețea urmând să poarte numele sugestiv „Wireless”.

UN SWITCH ȘI TREI CALCULATOARE

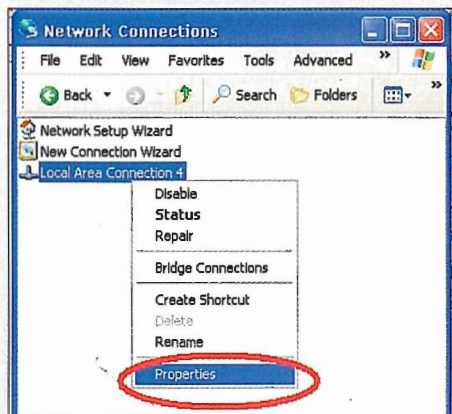
Calculatoarele din rețeaua „XtremPC” au primit adresele IP 192.168.0.21, 192.168.0.22 și 192.168.0.23 (Subnet Mask: 255.255.255.0), în timp ce serverul ce îndeplinește funcția de Gateway are adresa IP 192.168.0.1. Două stații din această rețea au sistem de operare Windows Home Edition, iar pe a treia a fost instalat Windows



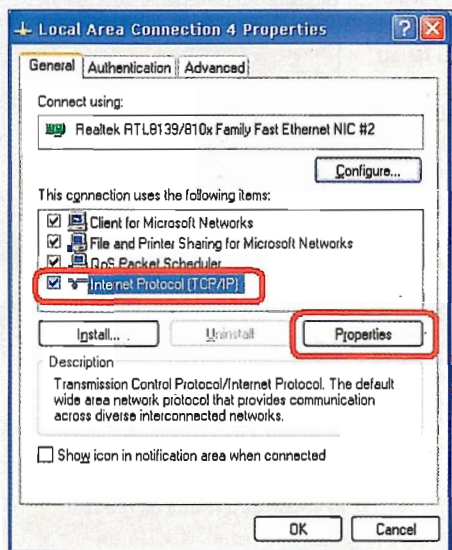
ADRESA IP IN WINDOWS XP

În Windows setarea implicită a protocolului TCP/IP este "Obtain an IP address automatically", ceea ce se traduce în practică prin alocarea automată a unei adrese IP de către serverul prin intermediul căruia se face accesul la Internet. În majoritatea cazurilor, atunci când dorim realizarea unei rețele locale avem nevoie să stabilim valori concrete pentru aceste adrese IP, așa cum am făcut și noi în cadrul acestui articol. Pentru aceasta este necesar să realizăm următorii pași:

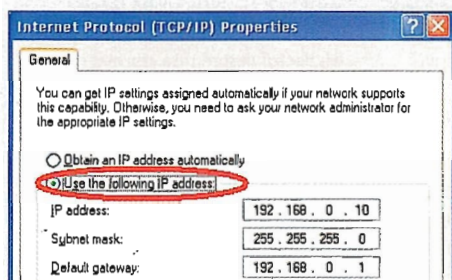
1. Din Control Panel alegem "Network Connections".
2. Se efectuează click dreapta pe conexiunea dorită și se alege "Properties" din meniul derulant.



3. În proprietățile conexiunii se selectează "Internet Protocol" (TCT/IP) și apoi se apasă butonul "Properties" (dacă doriți să apară iconița în "task bar" atunci când este realizată o conexiune la rețea, bifați "Show icon in notification area...").



4. În proprietățile protocolului TCT/IP selectați "Use the following IP address" și introduceți adresa dorită.



XP Professional. Pentru cei care nu știu diferența dintre cele două sisteme de operare, este bine să afle că Windows XP Home Edition are multe lipsuri la capitolul rețele, iar una dintre cele mai mari probleme de care m-am lovit a fost imposibilitatea de a proteja cu parolă un director partajat. Această operație atât de simplă de efectuat în Windows 98 este acum posibilă în această versiune de Windows XP numai dacă apelăm la artificii complicate ce implică crearea de utilizatori și setare de drepturi de acces. În schimb, Windows XP Professional oferă tot ce aveți nevoie într-o rețea, de la partajarea resurselor până la partajarea legăturii Internet.

CU PC-UL LA PLIMBARE

Cele patru calculatoare din rețeaua "Wireless" au primit adresele IP între 192.168.0.31 și 192.168.0.33 (Subnet Mask: 255.255.255.0). Calculatorul Twister a mai primit o adresă de IP pentru a doua placă de rețea: 192.168.0.30. Router-ul OvisLink AirLive WL-5404AR este foarte simplu de instalat: l-am conectat prin intermediul unui cablu de rețea (care făcea parte din dotarea router-ului) la placa de rețea Intel PRO/1000MT din calculatorul Twister. Din acel moment am putut conecta celelalte stații wireless la calculatorul Twister. Tot ce am mai avut de făcut a fost apăsarea butonului "Connect" din proprietățile conexiunilor wireless. Notebook-ul ACER a păstrat legătura cu rețeaua în toată clădirea redacției și chiar afară pe stradă.

PODUL CU FERESTRE

Pentru a realiza interconectarea celor două rețele trebuie să setăm calculatorul ce dispune de dual LAN astfel încât să îndeplinească rolul de "bridge" (pod). În sistemul de operare Windows XP Professional Edition operația este foarte ușor de efectuat: se deschide "Network Connections" din "Control Panel", se selectează cele două conexiuni (țineți apăsat butonul "Ctrl") și se apasă butonul dreapta al mouse-ului, alegând "Bridge Connections" din meniul derulant. După aproximativ 15 secunde veți mai avea în sistem o nouă conexiune numită "Network Bridge". Aceasta face legătura între celelalte două conexiuni și îi puteți atribui o adresă IP. De menționat că nu mai pot fi setate conexiunile care fac parte din "Network Bridge" deoarece își pierd atributele individuale. Transferul efectuat poate fi monitorizat prin simpla apăsare a iconițelor de rețea din "task bar".

DE SUSE?

Distribuția de Linux aleasă pentru acest test a fost SuSe 9.0. Este o versiune lansată cu puțin timp în urmă și este printre primele sisteme de operare desktop ce au implementat suportul pentru Athlon64. Diferența dintre celelalte distribuții și SuSe este dată de interfața grafică excelent implementată și de motorul de configurare YaST; ce scutește utilizatorul de a edita manual fișiere pentru a modifica o setare cât de mică. Este distribuția care îmbină cel mai



Atât de accesibilă,
încât nu simți că ai cumpărat-o.
Atât de mică,
încât nu simți că e în încăpere.

O imprimantă incredibil de mică și de accesibilă. Excepționala HP LaserJet 1010 îți va schimba percepția despre imprimantele laser. Este tot ceea ce ai așteptat de la o imprimantă HP: printuri de calitate profesională, performanță legendară pe care să te poți baza oricând și utilizare simplă. Datorită tehnologiei de ultimă oră HP LaserJet Instant-on fusing, imprimanta HP LaserJet 1010 nu te lasă să îți aștepti printurile, ci te ajută să economisești timp și energie. Iar totul e încorporat într-o imprimantă care, deși foarte mică, te ajută să devii mai eficient într-un spațiu de lucru mult mai aerisit. Când calitatea HP e atât de accesibilă, de ce să nu profiți?



HP LASERJET 1010

177€

exclusiv IVA

viteză: până la 12 ppm
prima pagină iese în mai puțin
de 10 sec, datorită tehnologiei
Instant-on fusing
memorie: 8 MB RAM
rezoluție: 600 dpi
conectivitate: USB
capacitatea alimentării hârtile:
150 coli


invent

Cumpără acum de la partenerii HP din întreaga țară!

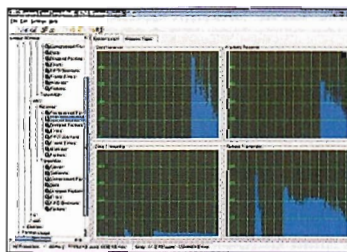
Demonstrări live la Look in HP Interactive Center:

B-dul Știrbei Vodă, nr. 95, sector 1, tel.: [021] 222 20 72.

bine puterea Linux-ului cu ușurința utilizării. De la începutul instalării până la instalarea pachetelor rpm totul se realizează în mod grafic. Asta nu înseamnă că nu puteți să lucrați în linie de comandă sau să vă editați manual fișierele de configurare. Este o alegere foarte bună pentru a vă începe aventura în lumea Linux.

PODUL CU PINGUINI

Pentru a realiza cu SuSe un bridge între cele două rețele am instalat pachetul rpm "bridge-utils". Apoi am adăugat bridge-ul în sistem (# brctl addbr br0), am adăugat la bridge cele două plăci de rețea (# brctl addif br0 eth0, # brctl addif br0 eth1) și ultima comandă a fost de activare (# ip link set br0 up, # ip link set eth0 up și # ip link set eth1 up). Toate setările trebuie efectuate din contul de root. Avantajele folosirii Linux-ului ne-au devenit mult mai clare în momentul în care am trecut la monitorizarea traficului în rețea, unde posibilitățile sunt limitate doar de imaginația administratorului.



CONCLUZIE

Integrarea rețelelor wireless cu rețele cablate nu este o problemă,

ACTORII HARDWARE



ROUTER

OvisLink AirLive WL-5404AR
Aceasta a constituit componenta centrală a aventurii noastre wireless. Este un router ce oferă patru porturi UTP, încă unul pentru WAN și acces Internet și unul pentru wireless 802.11g. Este compatibil Windows, Linux și Macintosh. Dacă conexiunea modemului DSL/Cablu utilizează adresă IP dinamică, atunci router-ul oferă capabilități "Plug and Play": se conectează modemul la router, router-ul la PC și apoi se pornesc pe rând modemul, router-ul și PC-ul. După aceste operații, care durează mai puțin de 3 minute, se poate naviga deja pe Internet. Pentru setări manuale AirLive WL-5404AR oferă o interfață complexă accesibilă prin browser-ul WEB la adresa 192.168.1.254 (această adresă predefinită poate fi modificată dacă doriți acest lucru).

www.ovislink.com.tw

CARD WIRELESS

OvisLink AirLive WL-5400PCI
Pentru a realiza o conexiune între două echipamente IEEE 802.11g am folosit o placă de rețea wireless AirLive WL-5400PCI. Acest card a fost montat pe o placă de bază DFI INFINITY 875 cu Intel Pentium 4 la 2.4GHz. Instalarea a fost foarte simplă de realizat, fiind compatibilă cu sistemele de operare Window 98SE/ME/2000/XP. Pentru securitate se folosește sistemul de criptare WEP 64/128 biți și WPA (Wi-Fi Access Protect).

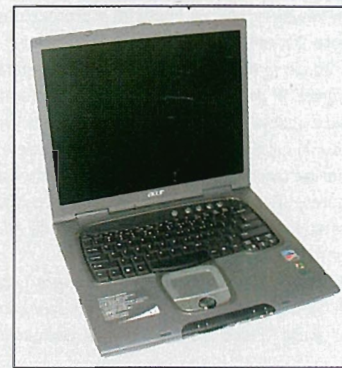
www.ovislink.com.tw



NOTEBOOK

ACER TravelMate 661LMI
Am ales acest notebook deoarece este realizat pe baza tehnologiei Centrino și are acces wireless IEEE 802.11b. Mai multe despre acest sistem puteți citi în rubrica "Clasa business".

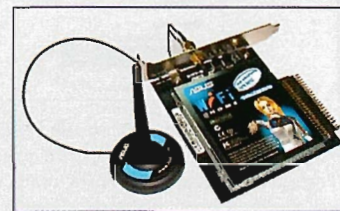
www.tornado.ro



PLACĂ DE BAZĂ

ASUS P4P800S-E Wireless Edition
Această placă de bază este dotată cu un adaptor wireless IEEE 802.11b ce a avut o comportare foarte bună în testul nostru atât din punctul de vedere al transferului de date, cât și din punctul de vedere al compatibilității cu echipamentele IEEE 802.11g.

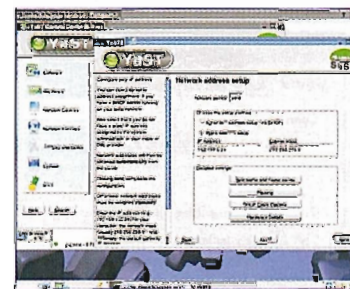
www.itshop.ro



iar standardele IEEE 802.11b și 802.11g au dovedit o compatibilitate perfectă. Pentru test am efectuat un transfer susținut de date între toate stațiile de lucru, router-ul reușind să facă față cu succes tuturor solicitărilor. Pentru o exemplificare concretă a performanței am măsurat timpul de transfer (între diferite stații

wireless) al unui director de 460MB ce conținea 6.415 fișiere și 114 directoare, iar rezultatele nu ne-au dezamăgit. Maturizarea echipamentelor și a standardelor wireless ne-a fost confirmată în acest test și ne dă speranțe într-o integrare ușoară cu rețelele cablate existente în prezent.

Liviu Marica



DICȚIONAR

ACCESS POINT

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

ADRESĂ IP PRIVATĂ

Pentru a realiza o rețea privată aveți la dispoziție trei domenii: 10.x.x.x, 172.16.x.x - 172.31.x.x și 192.168.x.x. În test am folosit domeniul 192.168.0.x cu subnet mask 255.255.255.0.

BRIDGE

Echipament de rețea sau un calculator care unește două sau mai multe rețele printr-o singură adresă IP. Scopul principal este examinarea pachetelor și să decidă dacă să le transmită sau nu în celelalte rețele.

IEEE 802.11

În acest moment sunt trei standarde importante folosite pentru realizarea rețelelor wireless: IEEE 802.11a, IEEE 802.11b și IEEE 802.11g. IEEE 802.11a cuprinde specificațiile pentru rețele wireless locale la 5GHz cu viteze de până la 54Mbps. Echipamentele care respectă acest standard nu sunt compatibile nici cu IEEE 802.11b, nici cu IEEE 802.11g din cauză că lucrează în benzi diferite. Acoperirea nu este mare (până la 20m), iar transmisia prin pereți este dificilă. IEEE 802.11b lucrează în banda de 2.4GHz, iar aria de acoperire este mai mare decât în cazul IEEE 802.11a. Pereții nu constituie o barieră în calea comunicației. Din păcate, rata de transfer este de doar 11Mbps. Cel mai nou și performant standard este IEEE 802.11g care combină caracteristicile

bune din celelalte două standarde: la fel ca IEEE 802.11a, dispune de o viteză de 54Mbps, iar raza de acoperire este asemănătoare cu IEEE 802.11b.

GATEWAY

Reprezintă un calculator ce îndeplinește funcția de conversie între două tipuri diferite de rețele sau protocoale de rețea. Poate interconecta și două rețele bazate pe același protocol, îndeplinind în această situație funcții de intrare/ieșire în rețea (cum ar fi un proxy server). Cu câțiva ani în urmă routerele purtau numele de Gateway.

MBPS (MEGABITS PER SECOND)

Indică numărul de grupuri de 1.000 biți de date care se transmit prin rețea. Cu ajutorul acestor valori se aproximează „viteza” rețelei.

PROXY SERVER

Poate fi atât un router, cât și un calculator care joacă rolul de separare a rețelei locale de Internet în scopul mării securității. Este una din metodele de a realiza un firewall.

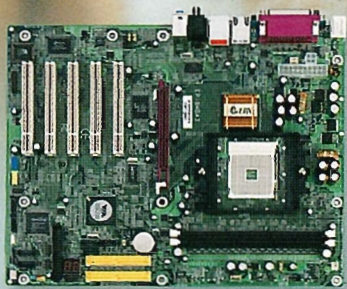
ROUTER

Echipament de rețea ce are rol de transmitere a pachetelor de date dintr-o rețea LAN sau WAN în altă rețea. Routerele pot citi adresele de rețea și iau decizii despre ruta cea mai rapidă (în funcție de trafic, viteza rutei etc.).

WI-FI (WIRELESS FIDELITY)

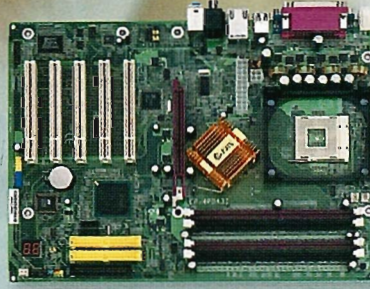
Este un alt nume pentru standardul wireless 802.11b. Wi-Fi Alliance este o asociație nonprofit formată în 1999 cu scopul de a certifica interoperabilitatea echipamentelor wireless LAN.

Innovation, Profession & Creativity Through Great Experience



8HDA3+

AGPset VIA K8T800+8237
CPU Support Socket-754AMD Athlon-64@800 MHz
 HyperTransport FSB
System Memory 2DDR DIMMs for DDR-333/400
Expansion Slots 1AGP-8x;5PCI
Audio ALC-65x 6CH AC'97CODEC
USB 8 USB2.0
P-ATA IDE 2 P-ATA ports compliant with ATA-133
S-ATA IDE 2 S-ATA ports with 150MBps from VT8237 with RAID 0,1 support
 4 extra S-ATA ports with 150MBps from SiI3114 with RAID 0,1 support
LAN VT6103 100MbE PHY
 3COM 3C940 GbE for dual LAN application



4PDA3I

AGPset i82865-PE+ICH5(Springdale-PE)
CPU Support Pentium-4 and Celeron-478@400/533/800 MHzFSB
 Hyper-Threading ready
System Memory 4 DDR DIMM sockets for DDR-226/330/400 with dual channel architecture
Expansion Slots 1 AGP-8x; 5PCI
Audio ALC-655 6CH AC'97CODEC
USB 8 USB2.0
P-ATA IDE 2 P-ATA ports compliant with ATA-100
S-ATA IDE 2 S-ATA ports with 150MBps
LAN RTL8101L 100MbE



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

- DC Ion Mihalache ~ BUCURESTI B-dul Ion Mihalache 109, sect.1 Tel: 224 32 14, 224 18 70 E-mail : mihalache@depozituldecalcatoare.ro
- DC Stefan Cel Mare ~ BUCURESTI Sos. Stefan Cel Mare 22, sect.2 Tel/Fax: 211 06 04 E-mail : stefancelmare@depozituldecalcatoare.ro
- DC Stirbei Voda ~ BUCURESTI Str. Stirbei Voda 172, sect.1 Tel : 221 73 77; Fax: 221 73 75 E-mail : stirbei@depozituldecalcatoare.ro
- DC I.C. Bratianu ~ BUCURESTI B-dul. I.C. Bratianu Nr. 6 Tel : 313.78.42/Fax:313.78.52 E-mail : bratianu@depozituldecalcatoare.ro
- DC Decebal ~ BUCURESTI B-dul Decebal, nr.18, sect.3 Tel: 326 57 34, Fax: 326 57 85 E-mail : decebal@depozituldecalcatoare.ro
- DC Constanta ~ B-dul. Tomis Nr. 142, Bl.TD2A Tel:0241.660.426 Fax:0241.660.438 E-mail : constanta@depozituldecalcatoare.ro
- DC Ploiesti ~ Str. Republicii nr. 197, bloc SCI, Tel/fax: 0244/527 803, 0244/543252 Parter E-mail : ploiesti@depozituldecalcatoare.ro
- DC Iasi ~ Str. Costache Negri, Nr. 60, Bl.CL21, parter Tel: 0232 222 559, Fax: 0232 222 655 E-mail : lasi@depozituldecalcatoare.ro
- DC Slobozia ~ Str. Matei Basarab, Bloc 43, parter Tel/fax: 0243/231 506 E-mail : slobozia@depozituldecalcatoare.ro
- DC Pitesti ~ Str. Republicii 152-164 Tel/fax: 0248/610 070 E-mail : pitesti@depozituldecalcatoare.ro
- In Curand III DC Galati ~ Str. Siderurgistilor Bl.SD2C Ap.5 parter E-mail : galati@depozituldecalcatoare.ro
- In Curand III DC Bacau ~ Str. Unirii Bl.15 Sc.D parter E-mail : bacau@depozituldecalcatoare.ro

ROMSOFT®
 THE HARDWARE COMPANY
 Bucuresti, Bd. Maresal Averescu 8-10
 Tel: 021 224 03 33 Fax: 224 36 00 office@romsoft.ro
 www.romsoft.ro www.ishop.ro www.ralepc.ro

DC®
 DEPOZITUL DE CALCULATOARE

Sistem

C-One AFX51



Sistemul trimis de Caro Group are la bază cel mai puternic procesor al momentului, AMD Athlon64 FX-51 tactat la 2.2GHz.

DOTĂRI

Toate componentele sistemului sunt asamblate în interiorul unei carcase Antec PlusView 1000AMG cu vitrină laterală. Carcasei i s-a adăugat un neon albastru produs tot de Antec pentru crearea unui efect luminos plăcut. Placa de bază a lui C-One AFX51 este produsă de Leadtek și are chipset-ul NVIDIA nForce 3 150. Memoria sistemului este produsă de Corsair și, deși este de tipul Registered, permite setarea la valori agresive, de menționat aici fiind valoarea 2 a CL. Stocarea se face pe două harddisk-uri Seagate Barracuda de 120GB conectate în mod RAID pe interfață Serial ATA. Backup-ul informației se face pe o unitate optică CD-RW produsă de Teac sau alternativ pe un DVD±RW Pioneer. Placa video a sistemului este un Radeon 9800 Pro cu 128MB memorie DDR.

CONSTRUCȚIE

C-One AFX51 este bine asamblat, fluxul de aer din carcasă fiind doar puțin obstrucționat de cablurile celor patru unități de stocare și backup. Carcasa Antec PlusView 1000AMG este dotată cu 5 lăcașe pentru



ventilatoare de 80mm, toate instalate în sistemul testat. În timpul funcționării sistemul este zgomotos, parțial și din cauza cooler-ului procesorului. Per total asamblarea lui C-One AFX51 este satisfăcătoare, neexistând lucruri negative de menționat.

PERFORMANȚE

Din punctul de vedere al performanțelor, sistemul trimis de Caro Group este cel mai rapid sistem testat vreodată de laboratorul nostru. Inițial, C-One AFX51 este overclockat la 2.4GHz, însă testele rulate cu setările standard arată o diferență de performanță în jurul valorii de 5%. Stabilitatea a fost excelentă în ambele situații.

CONCLUZIE

C-One AFX51 este un sistem foarte rapid ce permite rularea celor mai noi aplicații și jocuri fără a fi deranjați de timpi de așteptare prea mari.

Contact

Distribuitor	Caro Group
Telefon	021-313.71.09
Preț / Garanție	3.000€ / 36 luni

Detalii tehnice

Placă de bază	Leadtek K8NW PRO
Memorie	1GB DDR400 CL2
Procesor	AMD Athlon64 FX-51
Placă video	Radeon 9800 PRO 128MB DDR
Harddisk	2xSeagate Barracuda 120GB Serial ATA
Unitate optică	CD-RW Teac + DVD±RW Pioneer
Carcasă	Antec PlusView 1000AMG

Teste (overclocking/normal)

Quake3 1600x1200	255.4/256.1
Serious Sam 1600x1200	170.2/169
3DMark2001SE 1600x1200	14894/14758
Comanche 4 1600x1200	71.45/65.45
UT 2003 1600x1200	104.3/104.35
Quake3 1024x768 AA+AF	296.3/296
Serious Sam 1024x768 AA+AF	199.8/196.9
3DMark2001SE 1024x768 AA+AF	15205/14914
Comanche 4 1024x768 AA+AF	62.83/64.87
UT 2003 1024x768 AA+AF	149.31/144.03
Conversie WAV-MP3	23"/26"
Arhivare WinRAR	3'45"/4'5"
PCMark2002 CPU	7888/7199
Sandra Mem. Int.	3667/3557
Sandra Disk	42372/42720

Performanțe



Sistem

Abit DigiDICE



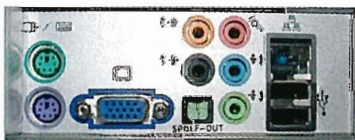
Mini PC-ul Abit DigiDICE pare la prima vedere o minicombină muzicală. În spatele acestui aspect de echipament audio HiFi se ascunde un sistem cu chipset Springdale.

PRIMA IMPRESIE

Designul este semi-reușit (din cauza mărimii deja "mari" pentru un mini-pc). Ecranul LCD oferă informații utile, cum ar fi: temperatura procesorului și a sistemului, turația ventilatorului de pe procesor sau frecvența CPU. Din păcate, tot panoul frontal (inclusiv ușa care maschează conectorii și unitățile optice) este realizat din material plastic. O dotare nejustificată o reprezintă un suport metalic în care se pun câteva picături de ulei parfumat. DigiDICE este dotat și cu o telecomandă ce oferă un control deplin asupra programelor: WinDVD (player video), WinRip (player audio) și Photo Review (manager imagini).

CONSTRUCȚIE

Panoul frontal din dreapta conține un imens potențiomtru (care are un aspect foarte fragil), un ecran LCD și patru butoane cu acces rapid la programe precum: player video, manager de imagini, player audio sau program de scriere CD-uri. Lângă grupul de patru butoane se află amplasat senzorul pentru telecomandă. Asamblarea sistemului durează aproape 15 minute, iar accesul la conectori este facil grație layout-ului intern foarte bun al mini PC-ului DigiDICE dar și al mărimii sale exagerate. Se pot monta concomitent o placă video AGP și o placă PCI deoarece spațiul dintre cele două sloturi este mult mai mare decât în cazul celorlalte mini PC-uri.



SISTEM DE RĂCIRE

Abit a optat pentru un sistem de răcire complex, format dintr-un cooler activ și un radiator extern dotat cu un ventilator. Aceste două elemente principale ale sistemului de răcire sunt interconectate prin intermediul a două conducte. La răcirea mini PC-ului DigiDICE mai contribuie încă un ventilator amplasat în partea superioară, deasupra radiatorului extern.

CONCLUZIE

Abit DigiDICE a obținut cele mai bune rezultate din toate mini PC-urile testate de laboratorul XtremPC dar are dezavantajul că este mai mult un "mediu PC"

Contact

Distribuitor	Tape Computer
Telefon	021-330.57.83
Preț / Garanție	337\$ / 12 luni

Detalii tehnice

Socket	478
Chipset	Intel 1865G + ICH5
Slot AGP/PCI	Da/Da
AGP și PCI simultan	Da
FSB	533/400MHz
Memorie/Capacitate	2xDDR333/2GB
Audio	AC97
Rețea	SIS651 10/100Mbps
Video	Intel Extreme Graphics 2
TV out/video in	Da/Nu
Sursă	200
Conectori USB 2.0	4
Conectori FireWire	1
ATA / Serial ATA	2xATA100 / 2xSATA150
Dimensiuni	307x215x255mm

Teste (video on board)

3DMark2001SE 640x480/ 1024x768	4015/2905
Quake3 640x480/1024x768	128.9/64.1
Serious Sam 640x480/1024x768	55.4/29.5
UT 640x480/1024x768	29.34/13.05

Teste (placă video Radeon 9800PRO)

AquaMark3	41126
Quake3 640x480/1024x768	273.1/267.2
Serious Sam 640x480/1024x768	156.8/144.6
UT 640x480/ 1024x768	171.34/166.70

Teste sintetice

PC Mark CPU	5948
PC Mark memorie	7192
PC Mark harddisk	900
SiSoftSandra CPU Dhrystone	5568
SiSoftSandra CPU Whetstone	4684
SiSoftSandra Mem Int	4324
SiSoftSandra Mem Float	4301
SiSoftSandra Disk	27010

Performanțe

Construcție	9	Dotări:	10
Ergonomie	9.5	Verdict:	9.62

AG neovo

A Different Class Of Display



Stil și eleganță



... într-un display LCD profesional



Neovo SERIA F

F-415 / F-417 / F-419

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

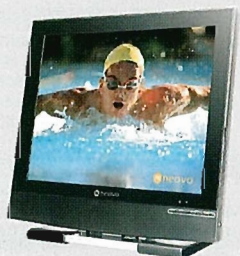


Neovo SERIA S

S-15V / S-17 / S-18 / S-19

- Mărime: 15"/17"/18"/19"
- Culori disponibile: Negru
- Luminozitate: 350cd/m2; 250cd/m2; 250cd/m2; 250cd/m2
- Contrast: 500:1 / 500:1 / 550:1 / 500:1
- Unghi vedere: 170°/170°; 170°/170°; 170°/170°; 170°/170°
- Rezoluție: 1024x768 / 1280x1024 / 1280x1024 / 1280x1024
- Timp răspuns: 25ms / 25ms / 25ms / 25ms
- Special: Filtru optic NeoV, DVI, S-Video*, Picior rabatabil
- Garanție: 3 ani

*disponibil la S17, S19



Neovo SERIA E

E-17A / E-19A

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



Neovo SERIA X

X-215 / X-174

- Mărime: 15"/17"
- Culori disponibile: Negru / Alb
- Luminozitate: 350cd/m2; 220cd/m2
- Contrast: 500:1 / 400:1
- Unghi vedere: 170°/170°; 160°/160°
- Rezoluție: 1024x768 / 1280x1024
- Timp răspuns: 25ms / 25ms
- Special: Filtru optic NeoV, DVI, S-Video, Picior rabatabil
- Garanție: 3 ani

De vânzare în magazinele:

best
computers
www.bestcomputers.ro

dc
DEPARTAMENTUL DE CALCULATOARE
www.itshop.ro

DISCOVERY
COMPUTERS
www.discoverycomputers.ro

TRICORP
electronics
www.tricorp.ro

GRAFITTI
COMPUTERS
www.grafitti.ro

... precum și în orice magazin IT de calitate

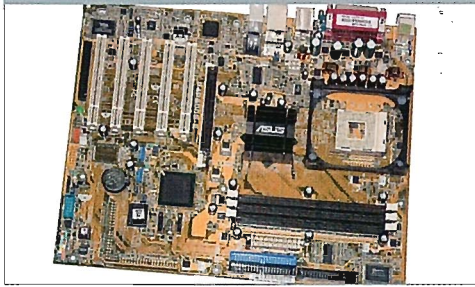
unic importator:

SKINMEDIA

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

Placă de bază

ASUS P4P800S-E Wireless Edition



Prin P4P800S-E Wireless Edition, ASUS oferă o placă de bază cu un chipset performant ce este echipată pentru conectarea la o rețea wireless.

AVANTAJE

ASUS este cunoscut ca unul dintre producătorii ce își dotează plăcile cu o sumedenie de accesorii, P4P800S-E Wireless Edition nefăcând excepție, fiind dotată cu șase porturi USB 2.0, două Firewire, Gigabit Lan CSA Intel și S/PDIF out. În cutie mai avem o placă de rețea compatibilă cu standardul Wireless 802.11b și o antenă de transmisie/recepție. Conectarea acestei plăci se face pe slotul WiFi, proprietar ASUS. Pentru conectarea unităților de stocare sunt livrate cabluri IDE, Serial ATA și de alimentare.

PERFORMANȚE

I848P este varianta single-channel a lui Intel Springdale și a fost introdusă pentru a oferi un chipset ieftin, care totuși are un nivel ridicat al performanței și oferă acces la ultimele tehnologii. Pentru a nu avea probleme cu stabilitatea, este recomandat update-ul de BIOS la cea mai nouă versiune disponibilă pe site-ul producătorului. Performanțele în teste s-au dovedit foarte apropiate de cele ale plăcilor cu chipset Intel i865PE Springdale.

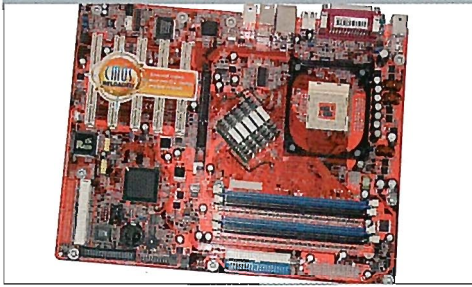
CONCLUZIE

Pentru prețul său, ASUS P4P800S-E Wireless Edition oferă foarte mult, fiind o alegere ce nu dezamăgește cumpărătorul.

Contact			
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare		
Telefon	021-221.73.77		
Preț / Garanție	140\$ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / I848P+ICH5R /		
Sloturi	1 AGP 8X/5 PCI/1 WiFi		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB		
Conectori	6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan		
ATA / RAID	2xATA100 / 2xSerial ATA		
Extra	Placă de rețea wireless + antenă		
Overclocking			
FSB / Multiplator	100-400MHz / Da		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	331	Conversie WAV-MP3	37"
Serious Sam 640x480	165.9	Arhivare WinRAR	6'56"
3DMark2001SE 640x480	17460	PCMark2002 CPU	5741
Comanche 4 640x480	49.25	Sandra Mem. Int	3088
UT 2003 640x480	168.03	Sandra Disk	27927
Performanțe			
Sintetice:	3.172	Dotări:	0.062
Jocuri:	3.353	Verdict:	6.587

Placă de bază

DFI INFINITY 875



Linia de produse INFINITY a producătorului DFI este destinată amatorilor overclocking-ului și este oferită atât în variante pentru Socket A, cât și pentru Socket 478.

AVANTAJE

DFI aduce prin INFINITY o noutate care vine în ajutorul utilizatorilor ce schimbă des setările din BIOS, și anume CMOS Reloaded, opțiune care permite salvarea mai multor configurații în paralel și încărcarea acestora după dorința fiecăruia. DFI INFINITY 875 are la bază chipset-ul Intel Canterwood și integrează un controller RAID Parallel ATA produs de HighPoint și o placă de rețea Gigabit Lan CSA Intel. Conectarea dispozitivelor externe se face prin patru porturi USB 2.0, posibilitatea conectării prin Firewire nefiind suportată. PCB-ul DFI INFINITY 875 este îngrijit realizat, marginile sunt rotunjite, DIMM-urile nu sunt incomodate de placa video AGP. Pentru pornirea și resetarea sistemului avem la dispoziție două switch-uri.

PERFORMANȚE

Fiind vorba de cel mai rapid chipset Intel al momentului, DFI INFINITY 875 are performanțe foarte bune în toate testele. Stabilitatea este foarte bună, chiar și în timpul overclocking-ului.

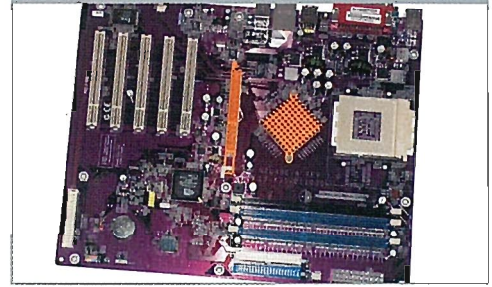
CONCLUZIE

DFI INFINITY 875 este o placă de bază solidă ca performanță și inovatoare prin introducerea lui CMOS Reloaded.

Contact			
Producător	DFI		
Web	www.dfi.com		
Preț / Garanție	N/A		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / I875P+ICH5R / 800MHz		
Sloturi	1 AGP 8X/5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB		
Conectori	4 USB 2.0, Gigabit Lan CSA Intel, S/PDIF		
ATA / RAID	2xATA100 / 2xATA133, 2xSerial ATA		
Extra	CMOS Reloaded		
Overclocking			
FSB / Multiplator	200-400MHz / Da		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	341	Conversie WAV-MP3	37"
Serious Sam 640x480	169.4	Arhivare WinRAR	6'29"
3DMark2001SE 640x480	17840	PCMark2002 CPU	6022
Comanche 4 640x480	50.39	Sandra Mem. Int	4819
UT 2003 640x480	169.8	Sandra Disk	27928
Performanțe			
Sintetice:	3.468	Dotări:	0.065
Jocuri:	3.424	Verdict:	6.957

Placă de bază

ECS N2U400-A



nForce 2 Ultra 400 a înlocuit în scurt timp mai vechiul nForce 2 SPP, mulți producători, printre care și ECS, oferind destul de repede modele cu acesta.

AVANTAJE

Deși ECS nu a echipat placa de bază N2U400-A cu prea multe chip-uri adiționale, acest lucru are și un aspect pozitiv. Layout-ul PCB-ului este foarte aerisit. Marginile plăcii sunt rotunjite, culoarea este specifică ECS, și anume violet. Conectorii IDE și DIMM-urile de memorie sunt colorați diferit pentru o mai ușoară identificare. Pentru a face placa și mai atrăgătoare pentru adepții modding-ului, ECS a colorat radiatorul pasiv al northbridge-ului și slotul AGP în portocaliu. Pini de pornire ai calculatorului sunt colorați. Pentru conectarea dispozitivelor externe avem patru porturi USB 2.0. Ne-ar fi plăcut să vedem conectori Firewire și RAID, însă ECS nu i-a inclus, pentru a reduce costurile de fabricație ale lui N2U400-A.

PERFORMANȚE

Folosirea unui chipset performant își spune cuvântul la capitolul performanță. Păcat totuși că ECS a decis să nu includă prea multe opțiuni de overclocking, practic doar FSB-ul procesorului poate fi ajustat.

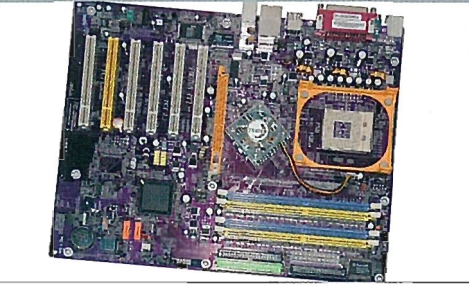
CONCLUZIE

ECS N2U400-A este o alternativă la plăcile de bază scumpe cu nForce 2 Ultra 400, care punctează negativ la capitolul dotări.

Contact			
Distribuitor	RC Computers		
Telefon	021-410.22.97		
Preț / Garanție	63.5\$ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket A / nForce 2 Ultra 400 / 400MHz		
Sloturi	1 AGP 8X/5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB		
Conectori	4 USB 2.0, Lan		
ATA / RAID	2xATA133 / -		
Extra	-		
Overclocking			
FSB / Multiplator	100-233MHz / Nu		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Nu / Nu / Nu / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	235.2	Conversie WAV-MP3	39"
Serious Sam 640x480	149.9	Arhivare WinRAR	9'47"
3DMark2001SE 640x480	14611	PCMark2002 CPU	4738
Comanche 4 640x480	36.64	Sandra Mem. Int	2106
UT 2003 640x480	141.94	Sandra Disk	27907
Performanțe			
Sintetice:	2.700	Dotări:	0.045
Jocuri:	2.711	Verdict:	5.455

Placă de bază

ECS Photon PF1 Lite Platinum Edition



ECS Photon PF1 Lite Platinum Edition este o placă foarte bine dotată, care se adresează utilizatorilor pretențioși, singurele lipsuri fiind conectorii Firewire și controller-ul RAID.

AVANTAJE

În pachetul plăcii găsim cabluri IDE rotunjite, cabluri Serial ATA, alimentatori Serial ATA, o plăcuță cu doi conectori USB 2.0 suplimentari și una cu S/PDIF și RCA pentru placa de sunet. Unul dintre sloturile PCI este colorat diferit pentru că beneficiază de o calitate superioară a semnalului și este recomandat pentru plăci de sunet și plăci de captură video. Pentru cazurile nefericite ale unui update greșit de BIOS, ECS livrează un al doilea chip ROM. Nici dotările software nu sunt mai prețioase, acestea constând din Elite Castle 3D Desktop, WinDVD Creator Plus, Win Rip, Win DVD4, Show Shifter, Pro Magic, PC Cillin 2002, Super Voice și Adobe Acrobat Reader.

PERFORMANȚE

ECS a reușit să activeze PAT la Photon PF1 Lite Platinum Edition, lucru care face ca performanțele plăcii să fie la nivelul celor cu chipset Intel Canterwood. Opțiunile de overclocking sunt destul de limitate, nefiind o soluție pentru entuziaști.

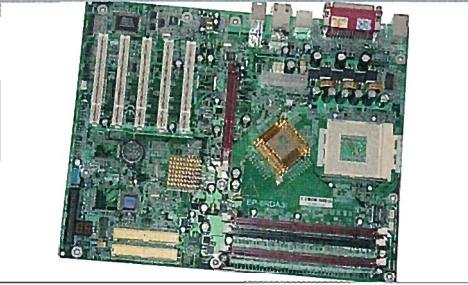
CONCLUZIE

ECS Photon PF1 Lite Platinum Edition este o alegere bună pentru utilizatorii care doresc un produs bine construit.

Contact			
Distribuitor	RC Computers		
Telefon	021-410.22.97		
Preț / Garanție	108\$ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / i865PE+ICH5 / 800MHz		
Sloturi	1 AGP 8X/6 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 4GB		
Conectori	6 USB 2.0, Lan, S/PDIF		
ATA / RAID	2xATA100, 2xSerial ATA / Nu		
Extra	Chip BIOS suplimentar, cabluri rotunjite, software		
Overclocking			
FSB / Multipliator	200-250MHz / Nu		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Nu / Da / Nu / Nu		
Teste			
Quake3 640x480	328.4	Conversie WAV-MP3	37"
Serious Sam 640x480	165.2	Arhivare WinRAR	6'53"
3DMark2001SE 640x480	17353	PCMark2002 CPU	5815
Comanche 4 640x480	49.37	Sandra Mem. Int	4531
UT 2003 640x480	165.95	Sandra Disk	27900
Performanțe			
Sintetice:	3.376	Dotări:	0.055
Jocuri:	3.334	Verdict:	6.765

Placă de bază

EPoX EP-8RDA3I



EPoX este unul dintre producătorii care au implementat cel mai rapid revizia nForce 2 Ultra 400, a chipset-ului nForce 2, scoțând în timp record un număr impresionant de variante.

AVANTAJE

EP-8RDA3I a fost construită pentru a oferi performanțe de top la un preț accesibil. Acest lucru a fost posibil în detrimentul dotărilor, care sunt reduse la prezența a patru porturi USB 2.0, unul Fast Ethernet, și a doi conectori IDE ATA133. Lipsa dotărilor are o influență benefică asupra layout-ului, care este îngrijit, de menționat fiind aranjarea slotului AGP, care nu incomodează DIMM-urile de memorie. Atât northbridge-ul, cât și southbridge-ul sunt răcite de radiatoare pasive din cupru. Pentru afișarea stării sistemului avem un led de diagnosticare.

PERFORMANȚE

Folosirea celui mai rapid chipset pentru platforma Athlon XP își spune cuvântul din punctul de vedere al performanțelor, care sunt foarte bune. Stabilitatea plăcii în teste a fost excelentă, chiar și în condiții de overclocking. Suportul pentru overclocking al lui EPoX EP-8RDA3I este complex, din BIOS putând fi setate voltajele procesorului, memoriei, slotului AGP și chiar și ale chipset-ului.

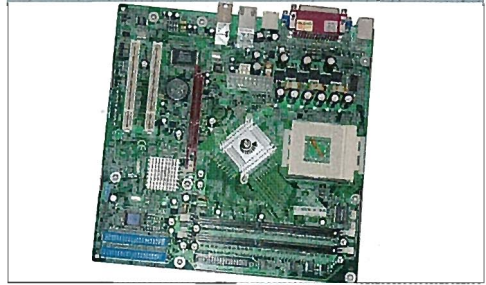
CONCLUZIE

Cei dornici să-și dezlănțuie procesorul Athlon XP vor fi foarte mulțumiți de EPoX EP-8RDA3I.

Contact			
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare		
Telefon	021-221.73.77		
Preț / Garanție	73.3\$ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket A / nForce 2 Ultra 400+MCP / 400MHz		
Sloturi	1 AGP 8X/5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB		
Conectori	4 USB 2.0, Lan		
ATA / RAID	2xATA133 / Nu		
Extra	-		
Overclocking			
FSB / Multipliator	100-250MHz / 5X-24X		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Da		
Teste			
Quake3 640x480	242.5	Conversie WAV-MP3	39"
Serious Sam 640x480	150.7	Arhivare WinRAR	9'33"
3DMark2001SE 640x480	14445	PCMark2002 CPU	4753
Comanche 4 640x480	36.59	Sandra Mem. Int	2112
UT 2003 640x480	143	Sandra Disk	27919
Performanțe			
Sintetice:	2.719	Dotări:	0.045
Jocuri:	2.725	Verdict:	5.489

Placă de bază

EPoX EP-8RGM1



EPoX propune cu EP-8RGM1 o placă de bază cu placă video integrată, care oferă foarte bune performanțe pentru procesoarele Athlon XP, în aplicații, iar pentru jocuri este disponibil un slot AGP pentru montarea unui accelerator grafic mai performant.

AVANTAJE

EPoX EP-8RGM1 este o placă în format Micro ATX, lucru care permite integrarea în carcase de dimensiuni reduse. Reducerea dimensiunilor PCB-ului și-a spus cuvântul în ceea ce privește aranjarea componentelor, ce sunt mai înghesuite decât în cazul unei plăci în format Full ATX. Northbridge-ul și southbridge-ul sunt răcite pasiv. Citirea temperaturii procesorului se face prin intermediul unui senzor plasat în socket-ul procesorului.

PERFORMANȚE

nForce 2 IGP este unul dintre cele mai performante chipset-uri pentru AthlonXP în momentul de față, singurul mai rapid fiind nForce 2 Ultra 400. Acest lucru își spune cuvântul din punctul de vedere al performanțelor lui EPoX EP-8RGM1. Suportul pentru overclocking este foarte bine organizat în BIOS, specific produselor EPoX.

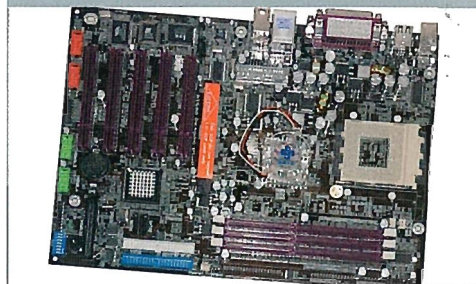
CONCLUZIE

EPoX EP-8RGM1 este o placă ideală pentru sistemele de mici dimensiuni, care nu desconsideră performanțele în favoarea spațiului.

Contact			
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare		
Telefon	021-221.73.77		
Preț / Garanție	77.5\$ / 24 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket A / nForce 2 IGP+MCP / 333MHz		
Sloturi	1 AGP 8X/2 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 2 GB		
Conectori	4 USB 2.0, Lan		
ATA / RAID	2xATA133 / Nu		
Extra	Placă video integrată		
Overclocking			
FSB / Multipliator	100-250MHz / 5X-24X		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Da		
Teste			
Quake3 640x480	237.4	Conversie WAV-MP3	39"
Serious Sam 640x480	148.1	Arhivare WinRAR	9'47"
3DMark2001SE 640x480	14271	PCMark2002 CPU	4721
Comanche 4 640x480	36.08	Sandra Mem. Int	2104
UT 2003 640x480	141.75	Sandra Disk	27890
Performanțe			
Sintetice:	2.697	Dotări:	0.045
Jocuri:	2.686	Verdict:	5.428

Placă de bază

Soyo SY-KT600 Dragon Plus



Soyo SY-KT600 Dragon Plus este o placă de bază care își propune să ofere performanțe rezonabile, dublate de o ofertă de dotări bune.

AVANTAJE

Placa de la Soyo nu are format Full ATX, fiind puțin mai îngustă. Acest lucru nu are o influență negativă prea mare asupra aranjării componentelor. Problema poziționării DIMM-urilor prea aproape de slotul AGP este întâlnită totuși și la Soyo SY-KT600 Dragon Plus. Culoarele conectorilor și ale PCB-ului nu sunt foarte atrăgătoare, lucru care ține totuși de gusturile fiecăruia. Conectarea dispozitivelor externe se face prin șase porturi USB 2.0, Firewire-ul nefiind suportat de SY-KT600 Dragon Plus. Unitățile de stocare pot fi Parallel ATA sau Serial ATA, acestea din urmă în mod normal sau RAID. Bundle-ul software include programele Panda Antivirus Titanium, Promagic, Image IT și DPU. Manualul de utilizare al plăcii nu este foarte complex.

PERFORMANȚE

Folosirea unui chipset mai slab își spune cuvântul la performanța finală a unei plăci de bază, acest lucru fiind adevărat și pentru Soyo SY-KT600 Dragon Plus. Din păcate, nici overclocking-ul nu este suportat foarte bine, singurul lucru ce poate fi ajustat fiind FSB-ul procesorului.

CONCLUZIE

Soyo SY-KT600 Dragon Plus este o alegere bună dacă dotările sunt cele care primează.

Contact

Distribuitor RC Computers / ProLine Computers
Telefon 021-410.22.97 / 021-337.17.11
Preț / Garanție 78\$ / 24 luni

Detalii tehnice

Socket / Chipset / FSB Socket A / VIA KT600+VT8237 / 400MHz
Sloturi 1 AGP 8X/5 PCI
Memorie / Capacitate DDR400 / 3GB
Conectori 6 USB 2.0, Lan
ATA / RAID 2xATA133 / 2xSerial ATA
Extra Bundle Software

Overclocking

FSB / Multipliator 100-233MHz / Nu
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset Nu / Nu / Nu / Nu

Teste

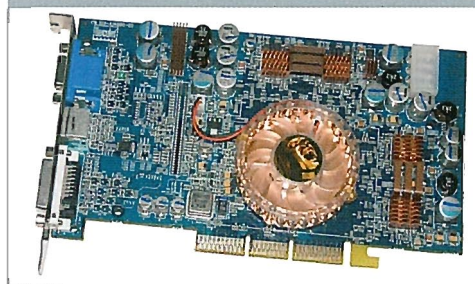
Quake3 640x480	196.9	Conversie WAV-MP3	1'11"
Serious Sam 640x480	130.1	Arhiveare WinRAR	15'31"
3DMark2001SE 640x480	12950	PCMark2002 CPU	4555
Comanche 4 640x480	33.67	Sandra Mem. Int	1979
UT 2003 640x480	127.97	Sandra Disk	26540

Performanțe

Sintetice:	2.442	Dotări:	0.054
Jocuri:	2.393	Verdict:	4:880

Placă video

Hercules 3D Prophet 9800



Prin alegerea chip-ului ATI Radeon 9800, Hercules ne oferă o soluție grafică de ultimă generație la un preț rezonabil.

DOTĂRI

Hercules a decis să îmbunătățească designul de referință ATI-prin folosirea unor radiatoare de cupru pe chip-ul grafic și pe memorii, dar și prin dotarea ventilatorului cu LED-uri albastre care creează un efect vizual interesant în timpul funcționării. În pachetul plăcii găsim manualul de utilizare, un CD cu driveri și software (programul 3Deep, utilitarul de overclocking 3DTweaker, mai multe demo-uri tehnologice), un CD cu player-ul DVD CyberLink PowerDVD, precum și jocul Vietcong în versiune completă. Pentru a facilita folosirea ieșirilor plăcii, Hercules a inclus cabluri pentru TV Out și un convertor DVI-VGA.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute în teste au fost la nivelul celorlalte plăci dotate cu Radeon 9800, adică excelente. Mai mult, prin overclocking am atins fără probleme frecvențele de 380MHz pentru GPU și 680MHz pentru memorie, specifice versiunii PRO.

CONCLUZIE

Plăcile bazate pe Radeon 9800 au un raport performanță/preț foarte bun, iar implementarea celor de la Hercules este o variantă demnă de a fi luată în considerare.

Contact

Distribuitor Ubi Soft România
Telefon 021-231.67.69
Preț / Garanție 239€ / 36 luni

Detalii tehnice

Chipset Radeon 9800
Memorie 128MB
Frecvență chipset / Memorie 325MHz / 580MHz
AGP 8X
Bus memorie 256 bit/s
Conectori VGA, DVI, TV Out

Teste

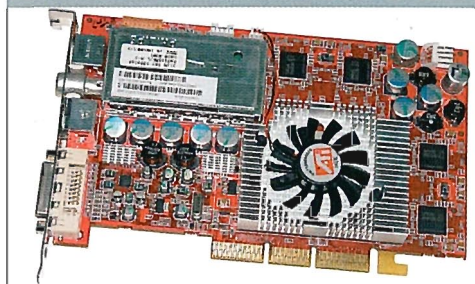
Quake 3 1280	266	AquaMark3 1600	26.11
Quake 3 1600	200.1	UT 2003 1280	124.9
Serious Sam 1280	140	UT 2003 1600	89.09
Serious Sam 1600	126	Quake 3 1024 AA	226.6
CodeCreatures 1280	31.6	Serious Sam 1024 AA	117.4
CodeCreatures 1600	24.5	UT 2003 1024 AA	107.5
3DMark2001SE 1280	13292	CodeCreatures 1024 AA	21.6
3DMark2001SE 1600	10989	3DMark2001SE 1024 AA	10460
AquaMark3 1280	33.04	AquaMark3 1024 AA	29.21

Performanțe

Sintetice:	1.942	Dotări:	0.085
Jocuri:	3.787	Verdict:	5.815

Placă video

Hercules 3D Prophet All-In-Wonder 9800 SE 128MB



Sub acest nume se ascunde de fapt o placă video ATI All-In-Wonder motorizată de chip-ul Radeon 9800 SE.

DOTĂRI

Deși este comercializată de Hercules, avem de-a face cu o placă video fabricată chiar de ATI. Acest lucru nu este în nici un fel ascuns utilizatorilor: ventilatorul poartă sigla ATI, iar pe cutie găsim inscripționat textul "Built by ATI". Dotările sunt cele normale pentru un produs din această categorie: TV Tuner și telecomandă cu senzor de infraroșu compatibil USB, mufe și cabluri Video In/Out, CD cu driveri și software (inclusiv un player DVD). În pachet mai găsim un pliant care explică modul de conectare a cablurilor, iar manualul este prezent pe CD. Placa nu are ieșire VGA, pentru conectarea unui monitor CRT fiind necesară folosirea convertorului DVI-VGA inclus.

PERFORMANȚE

Radeon 9800 SE are doar patru pipeline-uri față de opt la varianta normală, ceea ce explică rezultatele ceva mai slabe. Totuși, frecvențele identice cu cele ale chip-urilor Radeon 9800 PRO și interfața cu memoria pe 256 biți asigură performanțe suficiente pentru jocurile actuale.

CONCLUZIE

Această placă video este destinată în primul rând celor care au nevoie de facilitățile sale VIVO, dar este îmbucurător faptul că nici performanța în jocuri nu a fost neglijată.

Contact

Distribuitor Ubi Soft România
Telefon 021-231.67.69
Preț / Garanție 189€ / 36 luni

Detalii tehnice

Chipset Radeon 9800 SE
Memorie 128MB
Frecvență chipset / Memorie 380MHz / 675MHz
AGP 8X
Bus memorie 256 bit/s
Conectori DVI, CATV, Video In/Out

Teste

Quake 3 1280	173.5	AquaMark3 1600	17.81
Quake 3 1600	111	UT 2003 1280	84.01
Serious Sam 1280	121.9	UT 2003 1600	54.9
Serious Sam 1600	85.4	Quake 3 1024 AA	145.6
CodeCreatures 1280	24.6	Serious Sam 1024 AA	73.4
CodeCreatures 1600	18.2	UT 2003 1024 AA	71.24
3DMark2001SE 1280	11263	CodeCreatures 1024 AA	15.9
3DMark2001SE 1600	8342	3DMark2001SE 1024 AA	8164
AquaMark3 1280	24.93	AquaMark3 1024 AA	21.22

Performanțe

Sintetice:	1.494	Dotări:	0.115
Jocuri:	2.515	Verdict:	4.124

Trăiește **Victoria**

Kingmax este întotdeauna în frunte!!

Digital Storage



DRAM Module

TinyBGA
DRAM Module

SuperRAM
Series

- DDR500/466/433 Long-DIMM
- 1GB/512MB Worldwide Highest Capacity SO-DIMM
- Color Module
- 2GB/1GB Registered DIMM
- 2GB/1GB Unbuffered with ECC DIMM

- Secure Digital Card 512/256/128MB
- MultiMedia Card 512/256/128MB
- xD Picture Card 128/64MB
- CompactFlash Card 1GB/512/256MB
- SmartMedia Card 256/128MB
- USB2.0 Flash Drive

Pentru mai multe detalii vă rugăm vizitați:
www.kingmax.com

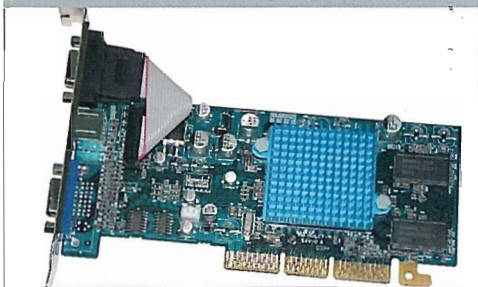
KINGMAX[®]
Memory Technology Leader

Kingmax Semiconductor Inc.

Tel: +886-3-5985288 / Fax: +886-3-5985998
Sales contact: bryne.huang@kingmax.com.tw

Placă video

Hercules 3D Prophet 9200 SE Dual Display



3D Prophet 9200 SE Dual Display de la Hercules se încadrează în segmentul de piață cu cele mai importante vânzări, și anume cel al plăcilor video sub 100\$.

DOTĂRI

Hercules pune accentul pe facilitatea Dual Display, care se traduce în practică prin dotarea plăcii cu doi conectori VGA. Totuși, folosirea unei ieșiri DVI și includerea unui convertor DVI-VGA ar fi oferit mai multă flexibilitate. Pachetul mai conține un CD cu driverii, manualul, un cablu video și programul PowerDVD.

PERFORMANȚE

Oarecum curios, a devenit deja o tradiție în lumea plăcilor video ca sub denumirea SE (Second Edition) să se ascundă produse mai puțin performante decât versiunile normale, de multe ori specificațiile fiind destul de diferite în funcție de producător. Performanțele plăcii Hercules în testele noastre au fost foarte slabe, dar acest lucru nu înseamnă că nu poate fi o soluție pentru cei care apreciază jocuri mai vechi sau doresc o calitate foarte bună a imaginii. În acest context, suportul doar pentru DirectX 8.1 cu greu mai poate fi considerat un dezavantaj.

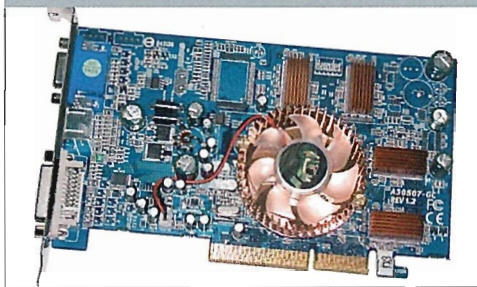
CONCLUZIE

Poate reprezenta o alegere bună pentru utilizatorii care consideră facilitatea Dual Display mai importantă decât performanța în jocuri.

Contact			
Distribuitor	Ubi Soft România		
Telefon	021-231.67.69		
Preț / Garanție	59€ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Chipset	Radeon 9200 SE		
Memorie	128MB		
Frecvență chipset / Memorie	200MHz / 333MHz		
AGP	8X		
Bus memorie	64 biți		
Conectori	2xVGA, TV Out		
Teste			
Quake 3 1280	46.4	AquaMark3 1600	5.1
Quake 3 1600	30.8	UT 2003 1280	17.3
Serious Sam 1280	34.7	UT 2003 1600	11.69
Serious Sam 1600	22.8	Quake 3 1024 AA	11.6
CodeCreatures 1280	6.7	Serious Sam 1024 AA	9.1
CodeCreatures 1600	5	UT 2003 1024 AA	6.62
3DMark2001SE 1280	2896	CodeCreatures 1024 AA	3.2
3DMark2001SE 1600	2029	3DMark2001SE 1024 AA	891
AquaMark3 1280	6.53	AquaMark3 1024 AA	3:08
Performanțe			
Sintetice:	0.328	Dotări:	0.070
Jocuri:	0.490	Verdict:	0.888

Placă video

Hercules 3D Prophet 9600 256MB



Implementarea Hercules a chip-ului ATI Radeon 9600 poartă numele 3D Prophet 9600.

DOTĂRI

Hercules și-a pus amprenta pe acest produs prin folosirea unor radiatoare de cupru pe GPU și memorii. Alături de manualul de utilizare și cablurile video pentru TV Out, pachetul plăcii mai conține un CD cu driverii și software și un CD cu aplicația PowerDVD de la CyberLink. Ținând cont de segmentul de piață către care se adresează acest produs, Hercules nu a mai simțit nevoia includerii în bundle-ul software a unui joc complet. Cei care doresc utilizarea unui al doilea monitor CRT vor simți lipsa convertorului DVI-VGA și vor fi nevoiți să-l achiziționeze separat.

PERFORMANȚE

Frecvențele chip-ului Radeon 9600 (325MHz pentru GPU și 400MHz pentru memorie) sunt semnificativ mai reduse decât ale versiunii PRO (400MHz/600MHz), ceea ce explică și performanțele mai slabe ale acestei plăci. Din păcate, cantitatea suplimentară de memorie nu este necesară în jocurile actuale, iar Hercules 3D Prophet 9600 256MB nu poate fi considerată o investiție utilă pentru jocurile viitoare din cauza vitezei destul de reduse.

CONCLUZIE

Dacă vă doriți neapărat o placă video cu Radeon 9600, vă recomandăm achiziționarea variantei mai ieftine, cu doar 128MB de memorie.

Contact			
Distribuitor	Ubi Soft România		
Telefon	021-231.67.69		
Preț / Garanție	129€ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Chipset	Radeon 9600		
Memorie	256MB		
Frecvență chipset / Memorie	325MHz / 405MHz		
AGP	8X		
Bus memorie	128 biți		
Conectori	VGA, DVI, TV Out		
Teste			
Quake 3 1280	123.4	AquaMark3 1600	12.95
Quake 3 1600	83	UT 2003 1280	54.37
Serious Sam 1280	89.7	UT 2003 1600	34.98
Serious Sam 1600	54.3	Quake 3 1024 AA	98.4
CodeCreatures 1280	14.3	Serious Sam 1024 AA	62.1
CodeCreatures 1600	11.1	UT 2003 1024 AA	42.47
3DMark2001SE 1280	6906	CodeCreatures 1024 AA	9.8
3DMark2001SE 1600	4753	3DMark2001SE 1024 AA	5018
AquaMark3 1280	17.05	AquaMark3 1024 AA	15.43
Performanțe			
Sintetice:	0.936	Dotări:	0.070
Jocuri:	1.731	Verdict:	2.737

Placă video

ASUS Radeon 9600 XT



ASUS a început de curând să producă și plăci video bazate pe chip-uri ATI. Unul dintre primele rezultate ale acestei colaborări este ASUS Radeon 9600 XT, o implementare a celui mai nou GPU de la ATI pentru piața mainstream.

DOTĂRI

ASUS a decis să folosească un sistem de răcire propriu pentru GPU și memorii. În pachet găsim un convertor DVI-VGA, precum și dispozitivul ASUS VIVO care se conectează la mufa corespunzătoare de pe placă. Surpriza plăcută vine din partea bundle-ului software: nu mai puțin de opt CD-uri, care conțin driverii și câteva utilitare ASUS, jocurile GunMetal, Battle Engine Aquila și șase demo-uri, precum și aplicațiile ASUS PowerDirector, ASUS DVD, Ulead Cool 3D SE, Ulead Photo Express SE, ASUS MediaShow SE. În plus, placa vine cu un cupon care va permite download-ul jocului Half-Life 2 în mod gratuit.

PERFORMANȚE

Frecvența de 500MHz pentru procesorul grafic asigură o performanță mai bună decât în cazul plăcilor cu Radeon 9600 Pro, diferența fiind vizibilă mai ales în jocurile care folosesc intensiv vertex și pixel shaders.

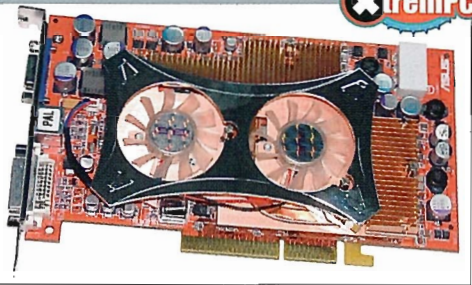
CONCLUZIE

Este un produs pentru utilizatorii pretențioși, deoarece la același preț se pot găsi și plăci mai rapide, dar cu dotări mai slabe.

Contact			
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare		
Telefon	021-221.73.77		
Preț / Garanție	235\$ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Chipset	Radeon 9600 XT		
Memorie	128MB		
Frecvență chipset / Memorie	500MHz / 600MHz		
AGP	8X		
Bus memorie	128 biți		
Conectori	VGA, DVI, VIVO		
Teste			
Quake 3 1280	189	AquaMark3 1600	19.57
Quake 3 1600	126.8	UT 2003 1280	79.87
Serious Sam 1280	123.6	UT 2003 1600	51.13
Serious Sam 1600	82.2	Quake 3 1024 AA	148.3
CodeCreatures 1280	21.9	Serious Sam 1024 AA	92.4
CodeCreatures 1600	17	UT 2003 1024 AA	63.18
3DMark2001SE 1280	9985	CodeCreatures 1024 AA	14.8
3DMark2001SE 1600	7259	3DMark2001SE 1024 AA	7479
AquaMark3 1280	25.67	AquaMark3 1024 AA	23.18
Performanțe			
Sintetice:	1.402	Dotări:	0.115
Jocuri:	2.565	Verdict:	4.082

Placă video

ASUS Radeon 9800 XT



Această placă video este motorizată de cel mai puternic procesor grafic de la ATI, Radeon 9800 XT.

DOTĂRI

În primul rând trebuie să remarcăm sistemul de răcire deosebit adoptat de ASUS, cu două ventilatoare. Pe lângă conectorii VGA și DVI, placa are și posibilitatea de captură prin intermediul dispozitivului ASUS VIVO. Nici convertorul DVI-VGA nu a fost uitat. Punctul forte al acestui produs este însă bundle-ul software, pe cele opt CD-uri aflându-se driverii și câteva utilitare ASUS, jocurile GunMetal, Battle Engine Aquila și șase demo-uri, precum și aplicațiile ASUS PowerDirector, ASUSDVD, Ulead Cool 3D SE, Ulead Photo Express SE, ASUS MediaShow SE. Deoarece jocul Half-Life 2 nu a fost încă lansat, în pachet găsim un cupon care conține codul necesar pentru download-ul gratuit.

PERFORMANȚE

După cum ne și așteptam, rezultatele în teste au fost excepționale, această placă putând satisface pretențiile oricărui utilizator în materie de jocuri. Totuși, aceste performanțe au și un preț pe măsură.

CONCLUZIE

Avem de-a face cu o placă video destinată jucătorilor împătimitiți, performanțele ei fiind cu adevărat de top. Prin dotările oferite, cei de la ASUS au garanția că produsul lor va ieși în evidență între celelalte plăci Radeon 9800 XT.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	594\$ / 36 luni

Date tehnice	
Chipset	Radeon 9800 XT
Memorie	256MB
Frecvență chipset / Memorie	412MHz / 730MHz
AGP	8X
Bus memorie	256 bit
Conectori	VGA, DVI, VIVO

Teste			
Quake 3 1280	295.6	AquaMark3 1600	32.25
Quake 3 1600	241	UT 2003 1280	144.63
Serious Sam 1280	140.9	UT 2003 1600	109.17
Serious Sam 1600	131.5	Quake 3 1024 AA	271.6
CodeCreatures 1280	39.7	Serious Sam 1024 AA	135.4
CodeCreatures 1600	30.6	UT 2003 1024 AA	131.1
3DMark2001SE 1280	14935	CodeCreatures 1024 AA	27.4
3DMark2001SE 1600	12829	3DMark2001SE 1024 AA	12288
AquaMark3 1280	39.04	AquaMark3 1024 AA	36.29

Performanțe			
Sintetice:	2.314	Dotări:	0.115
Jocuri:	4.353	Verdict:	6.782

Imprimantă foto

HP Photosmart 7960



HP Photosmart 7960 este o imprimantă fotografică cu opt culori ce dispune de o memorie de 16MB.

PRIMA IMPRESIE

Dispune de un design ce inspiră profesionalism și durabilitate. În mijloc are un ecran ce ajută utilizatorul în setarea imprimantei, dar și în monitorizarea eficientă a sarcinilor care sunt în execuție.

TEHNOLOGII

Este dotată cu cititor de carduri compatibil cu CompactFlash, SmartMedia, Memory Sticks, Secure Digital/Multi, Digital/Multi Media, și xD-Picture Card. Ecranul LCD poate afișa imaginile de pe aceste carduri de memorie, imprimarea putându-se realiza fără să fim nevoiți să conectăm imprimanta la calculator. În plus, aceste imagini chiar pot edita direct din meniurile imprimantei.

TESTE

Comparativ cu imprimantele fotografice testate până acum de noi, fotografiile imprimate cu Photosmart 7960 au o claritate superioară atât față de produsele concurenței, cât și față de modelele anterioare HP. Viteza de imprimare în testul monocrom se apropie de cea obținută de o imprimantă laser entry-level.

CONCLUZIE

O alegere foarte bună pentru utilizatorii ce au o cameră foto digitală și vor să-și tipărească creațiile pe hârtie.

Contact	
Distribuitor	HP Interactiv Center
Telefon	021-222.20.72
Preț / Garanție	299€ / 12 luni

Date tehnice	
Tip imprimantă	Foto Inkjet
Conectare	USB 2.0
Memorie	16MB
Rezoluție maximă	4800dpi
Viteza maximă de tipărire	21ppm
Capacitate totală tăvi	100
Pagini pe lună	3.000
Format media	Maxim A4
Dimensiuni	589x246x455mm
Greutate	7.62kg

Teste			
Prima pagină mixt-normal	10s	Mixt-normal	11.7ppm
Prima pagină text-normal	10s	Text-normal	12.2ppm
Prima pagină mixt-fast	13s	Mixt-fast	11.5ppm
Prima pagină text-fast	13s	Text-fast	12ppm

Performanțe			
Calitate text	9.5	Dotări	9.5
Imagine/foto	10/09/05	Verdict	90.93

Sistem pentru jocuri

Twister Extreme A2700



Twister Extreme A2700 este un sistem destinat jocurilor, ce are la bază un procesor AMD AthlonXP 2700+.

DOTĂRI

Sistemul este foarte bine asamblat și arată grija producătorului pentru detalii, în pachet fiind livrat și un manual de instalare și utilizare a acestuia. Placa de bază a sistemului este produsă de Gigabyte și este dotată cu chipset-ul nForce 2 Ultra 400. Dotările lui Gigabyte GA-7NNXP sunt excelente, de remarcat fiind cele două plăci de rețea incluse. Memoria sistemului este dotată cu radiatoare de disipare a căldurii, funcționând cu CL2 la frecvența de 433MHz. Placa video este punctul forte al sistemului, fiind motorizată de chipset-ul ATI Radeon 9800 Pro. Stocarea se face pe un harddisk Western Digital ediție specială de 80GB cu 8MB buffer. Backup-ul informației se face pe o unitate combo produsă de Liteon, iar citirea se poate face cu CD-ROM-ul BenQ 52X. Carcasa este, în opinia noastră, cea mai slabă componentă din sistem, nefiind foarte spațioasă și având o sursă de doar 350W.

PERFORMANȚE

Sistemul este foarte performant, permițând rularea fără întreruperi a celor mai noi jocuri, aplicațiile nepunând nici ele probleme.

CONCLUZIE

Orice utilizator și-ar dori un sistem Twister Extreme A2700.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preț / Garanție	1.179\$ / 24 luni

Date tehnice	
Placă de bază	Gigabyte GA-7NNXP
Memorie	2x256MB DDR433 Twister CL2
Procesor	AMD AthlonXP 2700+
Placă video	Gigabyte R98P128D
Harddisk	Western Digital JB 80GB
Unitate optică	BenQ CD-ROM 52X, LiteOn LTC-48161H
Carcasă	Silver 350W

Teste			
Quake3 1600x1200	226.4	C 4 1024x768 AA+AF	46.98
Serious Sam 1600x1200	152.8	UT 2003 1024x768 AA+AF	123.26
3DMark2001SE 1600x1200	12191	Conversie WAV-MP3	1'5"
Comanche 4 1600x1200	48.57	Arhivare WinRAR	13'51"
UT 2003 1600x1200	101.41	PCMark2002 CPU	6597
Quake3 1024x768 AA+AF	256.4	Sandra Mem. Int	2489
Serious Sam 1024x768 AA+AF	161.4	Sandra Disk	31856
3DMark2001SE 1024x768 AA+AF	11583		

Performanțe	
Sintetice:	2.314
Jocuri:	4.353



Camera foto digitală

Sony
DSC-V1



Într-o formă compactă, DSC-V1 reușește să înglobeze majoritatea funcțiilor de care dispune modelul de vârf DSC-F717.

CALITATE FOTO

Dacă setările sunt realizate corespunzător, fotografiile obținute cu DSC-V1 sunt clare, indiferent de condițiile de iluminare. Fotografieră în lumină slabă este posibilă grație tehnologiei de reducere a artefactelor. DSC-V1 oferă facilitățile de auto focus Multi-Point prin care camera compară 5 zone din cadru și focalizează și indică automat subiectul. Utilizatorul poate opta pentru alegerea manuală a unuia din cele 5 puncte de focalizare. Nici fotografiile obiectelor cu umbră sau realizate contre jour nu pun probleme camerei foto Sony DSC-V1, deoarece este echipată cu un sistem de sincronizare a blitz-ului.

DOTĂRI

Permite montarea unui flash extern (este recomandat modelul Sony HVL-F32X). Acceptă carduri memory stick de până la 1GB, iar transferul fotografiilor pe calculator se face prin portul USB 2.0. Se pot realiza clipuri video cu sunet chiar și în condiții de iluminare 0.

CONCLUZIE

Cu o rezoluție de 5 megapixeli și echipată cu lentile Carl Zeiss Vario-Sonnar 4X, Sony DSC-V1 se adresează amatorilor ce își doresc o cameră digitală de top.

Contact	
Distribuitor	SONY Overseas
Telefon	021-231.50.97
Preț / Garanție	690€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	5 megapixeli
Apertură	F2.8 - F4.0
Tip senzor	CCD
Zoom optic	4X
Blitz extern	Da
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	Memory Stick, Memory Stick Pro
Card memorie inclus	32MB
LCD	1.5"
LCD secundar	nu
Rezoluție maximă	2592x1944
ISO	Auto, 100, 200, 400, 800
Video	Da
Sunet	Da
Alimentare	Lithium-Ion
Dimensiuni	99x65x57mm
Greutate	291g

Performanțe



Camera foto digitală

BenQ
DC 5330



Majoritatea camerelor foto digitale BenQ testate de noi s-au remarcat printr-un echilibru al dotărilor, astfel încât prețul să nu ajungă inaccesibil utilizatorilor cu buget mic. Carcasa este metalică și are un design compact.

CALITATE FOTO

Fotografiile capturate la rezoluție maximă au o calitate foarte bună pentru clasa de preț din care face parte BenQ DC 5330. Este bine să alegeți setarea de calitate Best deoarece nivelurile Better și Basic nu oferă o calitate satisfăcătoare, iar economia de spațiu pe cardul de memorie nu este justificată. Focalizarea fiind automată, este bine să verificați după fotografiere dacă subiectul dorit este clar reprezentat.

DOTĂRI

BenQ DC 5330 are un ecran LCD color de 1.6", iar viewfinder-ul este optic. Memorie internă este de numai 16MB, iar aparatul nu este livrat cu card de memorie. Deoarece cei 16MB sunt insuficienți (15 fotografii la rezoluție maximă și 35 la 1.3 megapixeli), este bine să achiziționați (cât de repede vă permiteți) un card SD de cel puțin 64MB. Prin interpolare se pot obține și fotografii de 5.5 megapixeli, însă calitatea imaginilor astfel obținute nu justifică folosirea acestei opțiuni.

CONCLUZIE

Deoarece lipsesc reglajele manuale, BenQ DC 5330 se adresează exclusiv amatorilor de camere foto digitale de tipul "point and click".

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistsms
Telefon	021-206.77.40
Preț / Garanție	333\$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.14 megapixeli
Apertură	F2.8 - F4.8
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	16MB
Tip memorie externă	SD/MMC
Card memorie inclus	Nu
LCD	1.6"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	2048x1536
ISO	Auto, 100, 200
Video	Da
Sunet	Da
Alimentare	Acumulator Lithium
Dimensiuni	96x61x38mm
Greutate	185g

Performanțe



Camera foto digitală

UMAX
AstraPix 670



UMAX AstraPix 670 este o cameră foto digitală entry-level cu CCD de 3.3 megapixeli (3.1 megapixeli efectivi) capabilă să realizeze fotografii la o rezoluție maximă de 2048x1536. Dispune de lentile F5.7-16.3mm și zoom optic 3X.

CALITATE FOTO

Am remarcat un zgomot mare în fotografiile realizate cu o iluminare slabă (atât în pozele de interior, cât și în cele de exterior). Sunt disponibile patru rezoluții (640x480, 1024x768, 1600x1200, 2048x1536), fiecare cu două niveluri de calitate (fine și normal).

DOTĂRI

UMAX AstraPix 670 are viewfinder optic, fapt ce ne permite economisirea bateriilor prin dezactivarea ecranului LCD. În modul auto se poate schimba doar rezoluția, modul manual aducând pe ecranul LCD și celelalte meniuri (compresia, white balance, expunerea, valorile ISO, slow shutter). Este de menționat accesul ușor la toate funcțiile și setările camerei, lucru foarte important pentru cei care nu doresc să parcurgă mai multe meniuri pentru o simplă modificare.

CONCLUZIE

Chiar dacă fotografiile nu se ridică mereu la nivelul așteptărilor, UMAX AstraPix 670 este o soluție foarte potrivită pentru cei care doresc să facă primii pași în fotografia digitală și nu dispun de un buget mare.

Contact	
Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preț / Garanție	273.66\$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.1 megapixeli
Apertură	F2.6 - F4.9
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	16MB
Tip memorie externă	SD/MMC
Card memorie inclus	Nu
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluție maximă	2048x1536
ISO	Auto, 100, 200, 300, 400
Video	Da
Sunet	Da
Alimentare	2 baterii AA
Dimensiuni	107x63x36.4mm
Greutate	160g

Performanțe



GIGABYTE™

T E C H N O L O G Y



Motherboard



Graphics Accelerator



Networking



Optical Device Drive

Born in Romania!
www.gigabyte.com.ro

For more information, please call our distributors:



Caro Group srl
 Tel: 4021-3137109,
 3137110, 3137111
 www.caro.ro



ELKOTech Romania
 Tel: 4021.224.60.94 / 95 / 96
 Fax: 4021.224.60.97
 www.elko.ro



K Tech Electronics
 Tel: 4021.224.45.35
 Fax: 4021.224.55.87
 www.ktech.ro
 www.ultrapro.ro



TORNADO SYSTEMS/
 BOXCOM, ROMANIA
 Tel: 4021.312.75.07
 Fax: 4021.512.98.20
 www.tornado.ro

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
 - The specification and pictures are subject to change without notice.
 - All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
 - Any overclocking is at user's risk. Gigabyte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™
 T E C H N O L O G Y

Monitor LCD

Hyundai ImageQuest L70S



Hyundai ImageQuest L70S este un monitor LCD ce folosește un ecran de ultimă generație.

DOTĂRI

Hyundai ImageQuest L70S este livrat împreună cu un scurt ghid de instalare, CD cu profilul monitorului și manualul în format electronic și cablurile de alimentare, VGA și audio. Pe panoul frontal avem două boxe de câte 2W RMS fiecare, ce se încadrează plăcut în linia generală a monitorului. Transformatorul de curent este integrat în carcasa lui Hyundai ImageQuest L70S, un lucru ce crește ergonomia, prin scăderea spațiului ocupat.

PERFORMANȚE

Hyundai ImageQuest L70S este un monitor LCD de ultimă generație, beneficiind de un ecran cu timp de răspuns de 16ms. Deși Hyundai specifică pentru ImageQuest L70S un contrast de 450:1, imaginea este destul de întunecată, mărirea luminozității ducând la afișarea incorectă a nuanțelor foarte deschise. Unghiul de vedere orizontal și vertical nu este foarte larg.

CONCLUZIE

Hyundai ImageQuest L70S este un monitor cu performanțe bune și design modern, ce oferă și o pereche de boxe integrate.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	442.23\$ / 36 luni
Date tehnice	
Diagonală vizibilă	17"
Tehnologie	TFT
Rezoluție maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	16ms
Luminozitate	250cd/m ²
Contrast	450_:1
Greutate	3.8kg
Montare pe perete	Da
Conectare	VGA
Funcții speciale	2 boxe de 2W RMS

Performanțe



Monitor LCD

XIOD IM15BB



XIOD IM15BB este un monitor LCD cu o diagonală de 15" ce se adresează utilizatorilor nepretențioși.

DOTĂRI

XIOD IM15BB nu impresionează prin dotări, însă se mândrește cu prezența a două boxe de câte 3W RMS integrate în masca monitorului. Conectarea la placa video se face prin intermediul unei mufe VGA. Neplăcută este amplasarea conectorului de alimentare și a celui VGA, care sunt greu accesibile, instalarea monitorului fiind destul de anevoioasă. XIOD IM15BB este livrat împreună cu un manual destul de sumar de instalare și utilizare și o dischetă ce conține driver-ul cu profilul monitorului.

PERFORMANȚE

Deși timpul de răspuns specificat de producător este de 25ms, filmele și jocurile suferă de efectul de încetșare a imaginii destul de mult, lucru care obosește utilizatorul după o folosire îndelungată a lui XIOD IM15BB. De asemenea, culorile afișate de monitor sunt destul de închise și din cauză contrastului de doar 300:1.

CONCLUZIE

XIOD IM15BB este un monitor entry-level oferit la un preț atractiv, fiind o alternativă pentru cei care doresc să facă trecerea de la CRT la LCD.

Contact	
Distribuitor	Senso Micro
Telefon	021-211.97.99
Preț / Garanție	275.62€ / 36 luni
Date tehnice	
Display	TFT Color LCD Panel
Diagonală	15"
Rezoluție maximă	1024x768
Unghi de vedere orizontal	70°
Unghi de vedere vertical	65°
Contrast	300_:1
Luminozitate	250cd/m ²
Latentă	25ms
Conectare	VGA
Greutate	5kg

Performanțe



Monitor LCD

Samsung SyncMaster 191T



SyncMaster 191T este un monitor LCD de 19" ce oferă o suprafață vizibilă foarte mare și dotări excelente.

DOTĂRI

Monitorul poate primi semnal de la placa video atât în format analog, cât și în format digital, prin cei doi conectori VGA și DVI. Schimbarea afișării între cele două surse de semnal se face prin apăsarea unui singur buton. Ecranul poate fi reglat foarte generos pe înălțime și mai poate fi rotit la un unghi de 90°. Pentru ajustarea afișării când ecranul este montat în mod portret, pe CD-ul cu driveri al lui Samsung SyncMaster 191T este livrat un soft special.

PERFORMANȚE

Samsung SyncMaster 191T impresionează prin culorile pe care le afișează, acestea fiind foarte relaxante. Timpul de răspuns al monitorului este foarte bun în condiții de lucru în aplicații 2D, însă în momentul rulării jocurilor situația se schimbă și efectul de încetșare a imaginii devine deranjant pentru utilizator în scurt timp.

CONCLUZIE

Spațiul mic ocupat, dotările și performanțele lui Samsung SyncMaster 191T sunt umbrite doar de prețul inaccesibil pentru majoritatea utilizatorilor.

Contact	
Distribuitor	DECK Computers International
Telefon	021-434.34.00
Preț / Garanție	663.9€ / 36 luni
Date tehnice	
Diagonală vizibilă	19"
Tehnologie	Matrice activă TFT
Rezoluție maximă	1280x1024@75Hz
Unghi de vedere orizontal	85°
Unghi de vedere vertical	85°
Conectare	DVI, VGA
Greutate	5.3kg
Montare pe perete	Da
Putere consumată maximă	40W
Funcții speciale	Pivotare ecran

Performanțe



Carcasă

Thermaltake Xaser III V2000+



Carcasele Thermaltake sunt recunoscute pentru dotările lor excelente și pentru aspectul lor modern. Xaser III V2000+ nu se abate de la această regulă.

DOTĂRI

Primul lucru ce impresionează la Thermaltake Xaser III V2000+ sunt cele șapte ventilatoare livrate. Acestea sunt foarte silențioase și reușesc să miște o cantitate impresionantă de aer cald în carcasă. Panoul lateral și cel frontal se pot închide cu cheie pentru a proteja componentele din interior împotriva intrușilor. O caracteristică a carcaselor Xaser o reprezintă prezența dispozitivului Hardcano de monitorizare și ajustare a turațiilor ventilatoarelor din sistem. În partea superioară a lui Xaser III V2000+ avem conectori pentru 2 USB 2.0, Firewire, Mic In și Line Out.

CONSTRUCȚIE

Folosirea aluminiului în construcția lui Xaser III V2000+ duce la o mai bună disipare a căldurii degajate de componente, iar cele șapte ventilatoare silențioase elimină aerul cald din interior.

CONCLUZIE

Thermaltake își confirmă prin Xaser III V2000+ numele de producător de carcase pentru utilizatorii entuziaști, care nu pun prețul în fața calității.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	179.5\$ / 12 luni
Date tehnice	
Panou placă de bază detașabil	Nu
Sursă inclusă	Nu
Lăcașe de 5.25"	3 libere, unul ocupat
Lăcașe de 3.5"	2 libere
Monitorizare sistem	Prin intermediul Hardcano
Blocare panou lateral și frontal	Da
Montare pe șine dispozitive 5.25"	Da
Număr ventilatoare incluse	7x80mm
Greutate	8.5kg
Material construcție	Aluminiu

Performanțe



TV Tuner

Leadtek WinFast DV2000



La cele mai recente TV Tunere realizate de Leadtek am observat tendința de a oferi soluții cât mai complete de editare video, atât din punctul de vedere al modalităților de conectare, cât și din punctul de vedere al pachetului software oferit. Prin WinFast DV2000, Leadtek face încă un pas important, oferind în plus trei porturi FireWire.

CALITATE IMAGINE

Toate canalele au fost recepționate la o calitate bună, singura problemă pe care am remarcat-o fiind apariția unor mici desincronizări la comutarea între posturile TV. Pentru captură se poate folosi orice codec video instalat în sistem, prin urmare chiar și DivX.

DOTĂRI

WinFast DV2000 are la bază chipset-ul Conexant CX23881-19, ce permite o decodare pe 10 biți (Conexant 878a folosește decodare pe 8 biți). Leadtek revine prin acest model la conectarea audio prin exteriorul carcasei (în mufa line in), după ce în modelul WinFast TV2000 XP Expert conectarea se realiza în interiorul calculatorului.

CONCLUZIE

Un pachet complet pentru amatorii de editare video, la un preț foarte bun comparativ cu soluțiile oferite de concurență.

Contact

Distribuitor Skin Media / Best Computers
Telefon 021-231.50.97 / 021-303.01.91
Preț / Garanție 82.5€ / 24 luni

Detalii tehnice

Interfață	PCI
Chipset	Conexant CX23881-19
Sistem	PAL BG+DK/SECAM
Format captură	Mpeg1, mpeg2, mpeg3, wmv
Număr canale	181
Modul radio	Da
Telecomandă	Da
Time-shifting	Da
Teletext	Da
TV Stereo	Da

Performanțe



Căști

Zalman ZF-RS6F



Zalman oferă prin ZF-RS6F o pereche de căști ce reproduc sunetul redat de un sistem 5.1.

DOTĂRI

Căștile produse de Zalman se remarcă printr-o construcție foarte solidă și în același timp practică, cele două cupe pentru urechi putând fi pliate pentru a ocupa mai puțin spațiu când sistemul nu este folosit. Sunetul pe șase canale este emis de către șase difuzoare, câte trei pentru fiecare ureche. Conectarea la placa de sunet se face cu ajutorul a trei conectori, pe care avem inscripționate literele F (Front=Față), C (Centre=Centru) și R (Rear=Spate).

PERFORMANȚE

Din punctul de vedere al spațialității sunetului putem spune că difuzoarele care țin locul sateliților frontali și-au făcut cu succes datoria, cei laterali ar fi putut avea un sunet mai puternic, iar canalele din spate și-au făcut foarte rar simțită prezența. Totuși, în jocuri, Zalman ZF-RS6F a reușit să dezvăluie cu succes în unele cazuri poziția inamicilor.

CONCLUZIE

Calitatea sunetului este foarte bună, iar posibilitatea redării sunetului pe șase canale ne face să recomandăm căștile Zalman ZF-RS6F.

Contact

Distribuitor Depozitul de Calculatoare
Telefon 021-221.73.77
Preț / Garanție 53.4\$ / 12 luni

Detalii tehnice

Tip difuzoare	Electro Dynamic Round Type
Răspuns în frecvență	50Hz-20KHz
Impedanță	16Ohm la 1KHz
Putere nominală	0.02W
Putere maximă	0.15W
Greutate	317g
Lungime cablu	3m
Conectori	3 standard de 3.5mm
Ajustare dimensiuni	Da
Control volum	Nu

Performanțe



Scanner

HP Scanjet 4670



Scanjet 4670 este vârful de gamă al seriei de scannere 4600 de la HP.

DOTĂRI

HP Scanjet 4670 poate fi folosit în două moduri de lucru: primul este modul de lucru clasic, cu scannerul poziționat orizontal pe birou, iar cel de-al doilea este folosirea scannerului în poziție verticală, prin intermediul suportului inclus în pachet. HP denuștește acest design "see-through vertical scanning". Evident, modul de lucru vertical duce la o importantă economie de spațiu pe birou. O altă soluție interesantă este folosirea unui singur cablu care iese din scanner, acesta ramificându-se în partea lui inferioară în cablul de alimentare și cel pentru conectarea la portul USB 2.0. HP a inclus și un adaptor de alimentare de rezervă, iar pachetul software este oferit atât pentru platforma Windows, cât și pentru Macintosh.

PERFORMANȚE

Calitatea culorilor este bună, dar am putut sesiza o anumită tentă spre roșu. În schimb, am fost impresionați de viteza de scanare, de silențiozitatea foarte bună și de calitatea scanării la rezoluția maximă.

CONCLUZIE

HP Scanjet 4670 este un scanner cu facilități și dotări foarte bune.

Contact

Distribuitor HP Interactiv Center
Telefon 021-222.20.72
Preț / Garanție 209€ / 24 luni

Detalii tehnice

Tip scanner	Flatbed, See-through vertical
Senzor optic	CCD
Adâncime de culoare	48 biți
Niveluri de gri	256
Rezoluție optică	2400x2400 dpi
Greutate (fără suport)	1.4kg
Greutate (cu suport)	2.7kg
Dimensiuni	413x298x19mm
Interfață	USB 2.0
Alimentare	Externă

Performanțe



Te provocăm la Internet!

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

NOU!

- locație cu acces metropolitan negarantat în afară la 60 EUR.

Sistemul pe care-l dorești aici îl construiești:

www.matco.ro

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



Software pentru upgrade produse ORINOCO-AVAYA KarlNet

Protejează-ți calculatorul cu cel mai eficient antivirus KASPERSKY ANTI-VIRUS

www.voicetel.ro

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

Matco computers

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

tel/fax: 021-252 5916, 021-252 5918

www.matco.ro

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

www.best.ro :: www.matco.ro :: www.voicetel.ro :: www.best.ro :: www.matco.ro :: www.voicetel.ro :: www.best.ro

Memorie DDR400

Corsair ValueSelect VS1GBKIT400



Pe lângă seria XMS, Corsair produce și module de memorie pentru utilizatorii mai puțin pretențioși. VS1GBKIT400 este un kit conținând două module DDR400 de 512MB certificate CL2.5. Capacitatea totală de 1GB este suficientă în acest moment pentru aproape toate tipurile de aplicații. În combinație cu un procesor Pentium 4 și un chipset dual-channel, performanțele au fost foarte bune.

Contact

Distribuitor	Caro Group
Telefon	021-313.71.09
Preț / Garanție	200.2\$ / Lifetime

Detalii tehnice

Capacitate	2x512MB
CL	2.5
Cachemem read	3157.7
Cachemem write	1713.3
SiSoft Sandra Int	4720
SiSoft Sandra Float	4734

Performanțe



Memory Stick

Leadtek USB Disk 2.0



Leadtek USB Disk 2.0 este o memorie Flash cu capacitatea de 128MB ce se conectează pe interfața USB 2.0. Designul este modern și inedit în același timp. Pe CD-ul cu driveri este livrat și utilitarul SmartUSB cu ajutorul căruia se pot proteja sau comprima datele de pe Leadtek USB Disk 2.0. Vitezele înregistrate în teste sunt foarte bune, lucru datorat folosirii interfeței USB 2.0.

Contact

Distribuitor	Skin Media / Best Computers
Telefon	021-231.50.97 / 021-303.01.91
Preț / Garanție	47.3€ / 12 luni

Detalii tehnice

Capacitate	128MB
Interfață	USB 2.0
Sandra2003 Citire buffered	7191KB/s
Sandra2003 Scriere buffered	2827KB/s
Citire director de 110MB	37"
Scriere director de 110MB	5'50"

Performanțe



HDD

Excelstor 80GB



Harddisk-urile de capacități de 80GB au în acest moment cel mai bun raport preț/performanță. Din această categorie face parte și Excelstor 80GB ce dispune de o viteză de rotație de 7.200rpm și este dotat cu un buffer de 2.048Kb. Aceste specificații oferă o performanță suficientă pentru un utilizator obișnuit.

Contact

Distribuitor	Stonet Computers
Telefon	0251-41.78.16
Preț / Garanție	73.39\$ / 36 luni

Detalii tehnice

Conectare	Parallel ATA
Capacitate	80GB
Viteză rotație platane	7200rpm
HDTach Citire maxim	43554 kbps
HDTach Scriere maxim	73224 kbps
Temp acces	8.9

Performanțe



Ventilator carcasă / modding

Sunbeam Round Cold Cathode Fan



Este un ventilator de carcasă pentru fanii curentului modding, de aceea achiziționarea lui este inutilă dacă nu aveți o carcasă transparentă. Deși modelul testat este albastru, producătorul Sunbeam are în ofertă și variante în culorile verde, portocaliu, roșu și violet. Pachetul conține șuruburile și celelalte accesorii necesare montării, precum și instrucțiuni de instalare.

Contact

Distribuitor	NOAA Computers
Telefon	021-242.84.89
Preț / Garanție	15\$ / 12 luni

Detalii tehnice

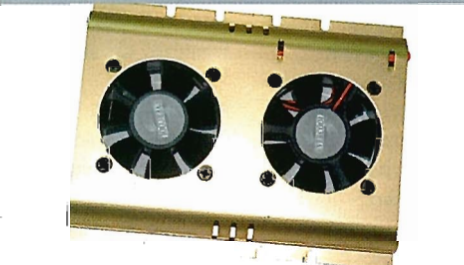
Dimensiuni	80x80x25mm
Debit de aer	31.73CFM
Viteză de rotație	2700RPM
Zgomot	28dB
Putere consumată	1.56W
Iluminare	28000cd/m ²

Performanțe



Cooler harddisk

Evercool SHDC-B



Este incontestabil faptul că harddisk-urile moderne de 7.200rpm se încălzesc foarte tare, iar acest lucru poate reduce durata de funcționare și implicit poate pune în pericol securitatea datelor. Pentru cei care nu vor să-și asume aceste riscuri, Evercool ne oferă un cooler de harddisk cu două ventilatoare. Utilitarul Dtemp a indicat o scădere a temperaturii de la 44 la 37 grade.

Contact

Distribuitor	NOAA Computers
Telefon	021-242.84.89
Preț / Garanție	8\$ / 12 luni

Detalii tehnice

Dimensiuni	130x100x17mm
Debit de aer	11.2CFM/ventilator
Viteză de rotație	4500RPM/ventilator
Voltaj	12V
Putere consumată	2.88W
Ventilatoare	2

Performanțe



Carcasă

UTT Group DL-4318



DL-4318 este o carcasă midi-tower ATX produsă de UTT Group, ce oferă patru sloturi de expansiune externe de 5.25". Urmând trendul actual, DL-4318 oferă conectori USB, Firewire și audio în partea frontală și vitrină în panoul lateral. Acest panou mai are montat și un ventilator de 80mm. Sursa de alimentare oferă doar 12A pe ieșirea de 12V, suficient totuși pentru majoritatea utilizatorilor.

Contact

Distribuitor	NOAA Computers
Telefon	021-242.84.89
Preț / Garanție	33\$ / 12 luni

Detalii tehnice

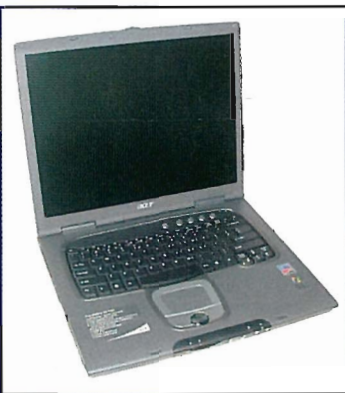
Greutate	7.4kg
Dimensiuni	475x225x535mm
Materiale construcție	Oțel
Lăcașe de 5.25"	4
Șine de montare	Nu
HDD detașabil	Nu

Performanțe



ACER TravelMate 661LMi

Subțire și cu autonomie mare



PRIN NOTEBOOK-UL TRAVELMATE 661LMi, ACER se adresează utilizatorilor ce doresc dotări de top și o autonomie ridicată. Rar vedem un notebook dotat cu DVD-RW, wireless lan și beneficiind în același timp de o autonomie foarte bună.

PRIMA IMPRESIE

Nu vă lăsați păcăliți de frecvența de numai 1.400MHz a procesorului. ACER TravelMate 661LMi are la bază tehnologia Centrino, iar procesorul ce

face parte din această platformă are un L2 de 1MB, fapt ce garantează performanțe apropiate de un Pentium 4 la 2.2GHz. Avantajele aduse de tehnologia Centrino nu sunt de neglijat: consum redus de energie (fapt ce se traduce printr-o autonomie mai ridicată), comunicație wireless și valoare mică a energiei termice disipate.

PERFORMANȚE

Deoarece placa video este integrată în chipset-ul i855GM, performanțele în aplicațiile 3D sunt scăzute, însă nu trebuie să uităm că nu acesta este domeniul pentru care TravelMate 661LMi a fost proiectat.

PORTABILITATE

Portabilitatea este ridicată atât din punctul de vedere al dimensiunilor, cât și al autonomiei mari, deoarece TravelMate 661LMi are o greutate de numai 2.86kg, o grosime de doar 28.9mm și poate funcționa fără întrerupere peste 3 ore și jumătate.

DOTĂRI

TravelMate 661LMi are cititor de carduri SmartMedia și SD, dotare foarte importantă pentru cei care dispun de o cameră foto digitală ce folosește astfel de medii. Partea de securitate este asigurată de PlatinumSecret. Această tehnologie constă dintr-un card de dimensiunea unei cărți de credit ce permite blocarea sistemului la bootare (în cazul în care nu este introdus cardul) sau criptarea documentelor.



CONCLUZIE

Dacă vă doriți un notebook fiabil și cu o autonomie mare, puteți să luați în calcul soluția ACER TravelMate 661LMi.

Liviu Marica

Detalii tehnice

Procesor	Intel Pentium M 1.4GHz
Chipset	Intel 855GM
Memorie RAM	512MB DDR266
Display	15"
Rezoluție maximă TFT	1400x1050
Rezoluție maximă CRT	2048x1536
Placă grafică	Integrat în i855GM
HDD	40GB
Modem	Da
Rețea	Intel PRO/Wireless 2100 IEEE802.11b
FDD	Nu
Unitate optică	Pioneer DVD-RW
PCMCIA	2
Docking station (optional)	Da
Dimensiuni	330x272x28.9mm
Greutate	2.86kg
Firewire / USB 2.0	1 / 4
TV out	Da
Infrard port (IrDA)	Da
Conector VGA	Da
Port paralel	Da
Audio	AC97
Securitate	PlatinumSecret, Kensington lock, parolă BIOS
Baterie	65Wh Lithium-Ion
Sistem de operare	Windows XP Professional

Teste autonomie

Aplicații 3D	2 ore și 20 minute
Aplicații audio	3 ore și 32 minute
Aplicații office	3 ore și 16 minute

Teste performanțe

SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone	4381
SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone	2487
SiSoft Sandra 2004 Memory Inc	1463
SiSoft Sandra 2004 Memory float	1470
SiSoft Sandra 2004 HDD	17777
SiSoft Sandra 2004 CD/DVD	1925/4052
3Dmark 2001 1024x768	1871

Contact

Preț	1.859€
Distribuitor	Tornado Systems
Telefon	021-206.77.40
Garanție	24 luni
Web	www.tornado.ro

Gericom Masterpiece Radeon 2540

Performant în aplicații 3D



GERICOM NU ESTE O FIRMĂ FOARTE cunoscută pe piața românească, însă în Germania a ocupat în anul 2000 locul 2 (după Toshiba) în vânzările de notebook-uri.

PRIMA IMPRESIE

Masterpiece Radeon 2540 este un calculator desknote atât prin aspectul exterior, cât și din punctul de vedere al procesorului folosit în configurația sistemului. Deoarece dimensiunile de 332x274x38mm sunt destul de mari pentru un calculator

portabil, s-ar fi potrivit mai mult o carcasă neagră decât culoarea argintie pentru care s-a optat.

PERFORMANȚE

Procesorul Intel Pentium 4 la 2.5GHz a obținut un scor bun în testul CPU Dhrystone al benchmark-ului SiSoft Sandra: 6389. Placa video ATI Radeon 9000 Mobility cu 64MB a avut o contribuție decisivă în 3Dmark 2001 (1024x768) prin atingerea scorului de 5.111 puncte, valoare foarte bună pentru un calculator mobil. În timpul testelor, Gericom Masterpiece Radeon 2540 nu s-a încălzit excesiv, deoarece sistemul este dotat cu o tehnologie performantă de răcire. Totuși, zgomotul ventilatoarelor se poate auzi și poate deveni deranjant într-o încăpere în care este liniște.

PORTABILITATE

Gericom Masterpiece Radeon 2540 nu este un campion la categoria



portabilitate din cauza dimensiunilor mari și a autonomiei scăzute (2 ore și 49 de minute în aplicații audio). Însă, comparativ cu alte sisteme din categoria calculatoarelor desknote, Gericom Masterpiece Radeon 2540 a avut o prestație foarte bună în toate testele noastre de autonomie.

DOTĂRI

Calculatorul vine cu sistemul de operare preinstalat Windows Home Edition. Unitatea optică este combo DVD/CDRW, iar harddisk-ul are o capacitate de 40GB. Ecranul LCD este de 15.1" și acceptă o rezoluție maximă de 1400x1050.



CONCLUZIE

Gericom Masterpiece Radeon 2540 este recomandat celor care își doresc un sistem desknote puternic, cu un preț acceptabil și la o calitate germană.

Liviu Marica

Detalii tehnice

Procesor	Intel Pentium 4 2.5GHz
Chipset	SIS 645DX+962
Memorie RAM	512MB
BIOS	Award
Display	15.1"
Rezoluție maximă TFT	1400x1050
Rezoluție maximă CRT	2048x1536
Placă grafică	ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
HDD	40GB
Modem	Da
Rețea	10/100
FDD	Da
Unitate optică	Combo DVD/CDRW
PCMCIA	1
Docking station (optional)	Da
Dimensiuni	332x274x38mm
Greutate	3.7kg
Firewire / USB 2.0	1 / 4
TV out	Da
Infrard port (IrDA)	Da
Conector VGA	Da
Port paralel	Da
Audio	AC97
Carcasă	Plastic
Securitate	Kensington lock, parolă BIOS
Baterie	3.7V, 2000mAh, 88.8 Watt
Sistem de operare	Windows XP Home

Teste autonomie

Aplicații 3D	1 oră și 37 minute
Aplicații audio	2 ore și 49 minute
Aplicații office	2 ore și 12 minute

Teste performanțe

SiSoft Sandra CPU Dhrystone	6389
SiSoft Sandra CPU Whetstone	3348
SiSoft Sandra Memory Inc.	963
SiSoft Sandra Memory Float	963
SiSoft Sandra HDD	13051
SiSoft Sandra CD/DVD	2031/3522
3Dmark 2001 1024x768	5111

Contact

Preț	1342€
Distribuitor	Senso Micro
Telefon	021-211.97.99
Garanție	12 luni
Web	www.senso.ro

HARDMAIL

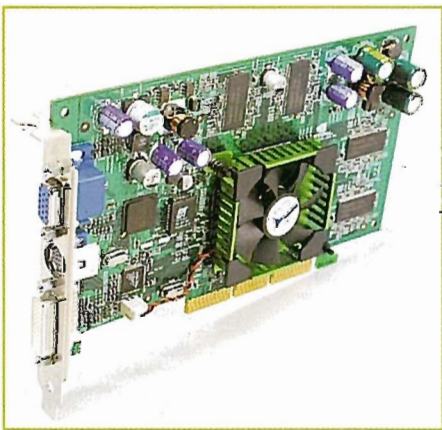
Soluția problemelor tale tehnice

Procesoarele Celeron (în special cele sub 1GHz) se încălzesc foarte puțin, acesta fiind unul din principalele motive pentru care sunt foarte renumite în materie de overclocking.

>>> TERMEN DE VALABILITATE >>>

Autor: Alexis

Acum un an și jumătate am făcut o investiție, ce credeam eu că este de viitor. Mi-am achiziționat următorul sistem: Athlon XP 1800+, 256MB DDR 333MHz, placă de bază Gigabyte GA-7VRX (Dual Bios), harddisk de 80 GB, CD-RW LG și un monitor de 19" (AOC). Adică configurația aproape ideală pentru timpul de atunci. Problema era placa video: un GeForce 4 MX 440. După jumătate de an mi-am schimbat GeForce-ul pentru că se bloca imaginea. Am achiziționat un Gigabyte Maya Radeon 9000 Pro (cu radiator). De curând, mi-am instalat Windows-ul XP și, normal, toți driverii. Placa video are însă probleme. Am schimbat mai mulți driveri și iar se blochează. Când restartez sistemul, Win XP îmi spune că de vină e driver-ul de la placa video. 1. Câte plăci trebuie să mai schimb? Oare e de vină placa de bază? Sau mai bine îmi iau altă placă video? 2. Care este cea mai bună placă cu AGP 4X? 3. Mai e valabil sistemul?

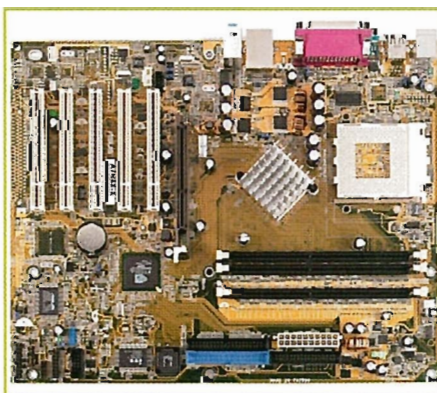


XtremPC: Majoritatea blocărilor au drept cauză software-ul. Încearcă mai multe versiuni de driveri pentru placa video până găsești unul care îți oferă stabilitatea dorită. Nu trebuie neglijate nici programele care rulează în momentul când apare blocajul sistemului. De exemplu, instalarea greșită a unui codec video aparent nevinovat poate conduce la blocări inexplicabile. 1. Poți să schimbi și placa video dacă dorești performanțe mai mari în jocuri, însă asta nu înseamnă implicit și o creștere a stabilității. 2. Recomandarea mea pentru o placă AGP 4X este GeForce 4 Ti 4200, dar nu cred să mai găsești mult timp pe piață aceste soluții. 3. Depinde la ce folosești mai mult calculatorul și cum îți place să-ți ruleze jocurile. Dacă nu te deranjează foarte mult faptul că nu vei putea juca cele mai recente jocuri la rezoluții mari și cu detaliile la maxim, atunci sistemul mai este cel puțin un an "valabil".

>>> TEMPERATURILE INALTE >>>

Autor: Juhos Tiberiu

Am următoarea configurație: motherboard ASUS A7N8X-X, Athlon XP 2200+. 1. După câteva ore bune de joc temperatura procesorului ajunge la 50-54 grade. Este normal (vechiul Celeron 800MHz avea maxim 40)? 2. Nu pot încălca driver-ul pentru rețea. Placa are 1 port LAN MCP integrated NVIDIA MAC + Realtek 8201BL PHY. Atât driver-ul de pe CD, cât și cel luat de pe Internet se opresc la instalare după câteva secunde, cu avertizarea "Invalid data". Ce aş putea să fac să instalez portul LAN?



CU OCHII PE FORUM!

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

FORUM: INTERNET / COMUNICATII / PROVIDERI INTERNET

➔ Cel mai bun client de mail

Folosesc POP3/SMTP pentru e-mail-uri și încă nu știu care client de e-mail este mai bun sau dacă există unul mai bun decât Outlook Express. Până acum am încercat IncrediMail (prea multe resurse), The Bat! (prea complicat), Netscape Communicator (merge binisor), Eudora, Pegasus (prea simplu). Voi ce folosiți? *Wolf359*

În mod uzual utilizez clientul de POP3 integrat în Opera, și anume M2. Când e vorba de luat fișiere de dimensiuni mai mari, merg pe mâna lui IncrediMail. Am Opera versiunea 7.20, în caz că doreai să știi. Și înainte tot așa utilizam, și Opera, și IncrediMail. Evident, cu opțiunea "Leave messages on server" debifată la ambii clienți de e-mail. *xen_chris*

Folosesc Pegasus 4.12. Și nu e un program simplu, e un program foarte bine făcut, care folosește puține resurse, cu multe opțiuni, nu este vulnerabil la virușii care folosesc erorile din Outlook, e-mail-urile sunt ușor de transferat de pe un calculator pe altul. *Sir Ice*

FORUM: BENCHMARK & OVERCLOCKING Probleme cu PRIME95!

Am și eu o nedumerire. Acum vreo 2 luni mi-am făcut testul cu acest program și am rulat fără probleme vreo 6 ore fără nici o eroare. Acum, cu același sistem și cu aceleași setări, îmi dă eroare după 1, 2 sau 3 ore. Aveți idee care ar fi problema? *DjDaLiu*

PRIME95 este un test de procesor, iar faptul că apar erori acum este cauzat de overclocking prin fenomenul de "dilatare" a tranzistorilor on-die în suprasarcină. La orice overclocking în care se crește Vcore se ajunge la decalibrarea tranzistorilor din nucleu și implicit la erori de procesare chiar și atunci când o să revii la default în condițiile în care folosești un render sau o aplicație care ține strict de folosirea intensă și îndelungată de CPU. *Seth965*

Nu cred să fie de la procesor. Ți-a numai overclocking nu se numește. De la memorii puțin probabil, deci a rămas chipset-ul și aici așa avea câteva întrebări: ai pus ventilatoare pe northbridge și pe southbridge? Asta pentru că revizia A3 frigea rău de tot încă de la FSB 177MHz pe un EPoX 8RDA și, sincer, nu înțeleg cum rulezi tu de atâta timp la 200MHz. Micșorează FSB-ul la 195MHz și mai dă-i un test așa cum e acum. Pariez că nu o să mai fie probleme. Pe site-ul www.amdforums.com la Abit erau niște poze în infraroșu cu o placă NF7-S 1.2. La FSB de 200MHz temperatura pe southbridge era de 73 grade Celsius, ceea ce e imens. Când am pus degetul pe placa mea să văd dacă e adevărat m-am fript, pe bune. I-am pus un cooler de placă video cu ventilator cu tot. Northbridge-ul e răcit bine la Abit, dar la ASUS, ca și la EPoX 8RDA, e un simplu radiator pasiv, iar southbridge-ul e în aer liber. *BetaTester*

Oare există probleme similare în cazul în care voltajul este lăsat la valoarea lui default sau chiar scăzută? *Yoshi*

Se consideră overclock "safe" cel în care Vcore rămâne default. *Seth965*

INTRA IN CONTACT!



POSTA:

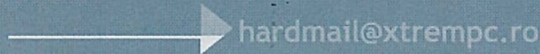
Str. Puskin nr. 18
București 1



E-MAIL:

hardmail@xtrempc.ro

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

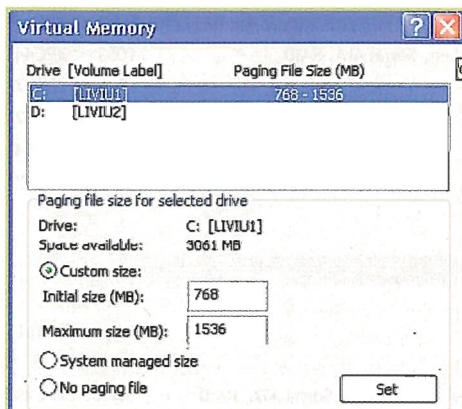


XtremPC: Procesoarele Celeron (în special cele sub 1GHz) se încălzesc foarte puțin, acesta fiind unul din principalele motive pentru care sunt foarte renumite în materie de overclocking. În schimb, pentru Athlon XP 2200+, după câteva ore de solicitare 50 de grade reprezintă o temperatură normală.

>>> PROBLEME VIRTUALE CU MEMORIA >>>

Autor: Bogdan Dumitriu

Am o problemă cu PC-ul meu: AMD Athlon 2000 XP la 1.67GHz, harddisk Maxtor 80GB, 256MB RAM. Partționarea s-a făcut astfel: 10GB pe partiția C, 30GB pe partiția F și 40GB în partiția G. Pe partiția C am sistemul de operare Windows XP Home Edition și alte programe care împreună nu depășesc 3.5GB. Vrând să defragmentez partiția C, am observat că nu pot executa această operație deoarece nu aveam decât câteva sute de MB spațiu liber. Absolut inexplicabil. Spontan, fără să instalez alte programe, capacitatea a crescut, ajungând la 5GB spațiu liber. În continuare spațiul liber a scăzut, tot spontan, la 2.6, în mod inexplicabil.



XtremPC: În primul rând încercă să instalezi toate programele mari consumatoare de spațiu în partiția G (40GB), astfel încât să lași cât mai mult spațiu liber pe C. Problemele legate de memoria virtuală se pot remedia din Control Panel -> System Properties -> Performance Option. În această fereastră apasă pe butonul "Change" din secțiunea Virtual Memory. Selectează partiția C și stabilește valori inițiale și maxime de 760MB. În felul acesta memoria virtuală va avea valori fixe și teoretic nu ar mai trebui să-ți faci astfel de probleme.

>>> WDM BUCLUCAS >>>

Autor: Pavel Bogdan

Am o problemă cu un driver de sunet. Placa de sunet e onboard, iar placa de

bază este ECS M935U. Driver-ul de pe CD-ul plăcii de bază nu se instalează cum trebuie (nu găsește un fișier, ceva cu WDM) și în consecință nu am sunet. În Windows XP, în device manager, îmi apare o eroare (Code 10). Pe ce site pot găsi un driver bun?

XtremPC: Problema apare la instalare. Notează numele exact al fișierului care nu este găsit (WDM - Win32 Driver Model). Caută acest fișier cu funcția "Search" atât pe CD-ul cu driveri, cât și în directorul Windows. După ce localizezi fișierul respectiv, repornește instalarea plăcii de sunet, iar în momentul în care programul te anunță că nu găsește fișierul indică-i calea corectă.

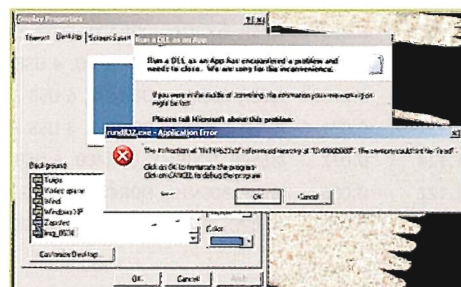
>>> ERORI CIUDATE >>>

Autor: Alexandru Axon

De la o vreme îmi apare această eroare foarte ciudată. Când dau click dreapta pe desktop și mă duc la "Properties" și apoi pe tabul "Desktop" îmi apare ceea ce vedeți în imaginea alăturată. Eu sunt sigur că există o explicație, dar care este aceea?

XtremPC: Nu este o eroare foarte ciudată, ci este semnalată de foarte mulți utilizatori ai sistemelor de operare Windows. În prima fază poți încerca ștergerea fișierelor din directorul C:\WINDOWS\Prefetch\. Dacă erorile tot apar, trebuie să cauți cauza problemei: când apare eroarea apasă simultan tastele Ctrl + Alt + Delete. După ce apare fereastra Windows Task Manager, selectează tabul "Application" și caută mesajul de eroare. După ce l-ai localizat în lista de aplicații, apasă click dreapta pe mesaj și alege din meniul derulant opțiunea "Go To Process". Se va comuta automat pe tabul "Processes" unde îți va fi indicat fișierul care creează probleme. Caută-l cu funcția de Search și în felul acesta vei afla ce program îți face probleme. Reinstalează aplicația respectivă (evident, după ce o dezinstatezi). Eroarea poate să fie provocată și de o corupere în registrul Windows-ului, situație în care repararea este mai dificilă, deoarece implică un grad mare de risc.

Liviu Marica



Multiplicare industrială de CD-uri și CD-ROM-uri

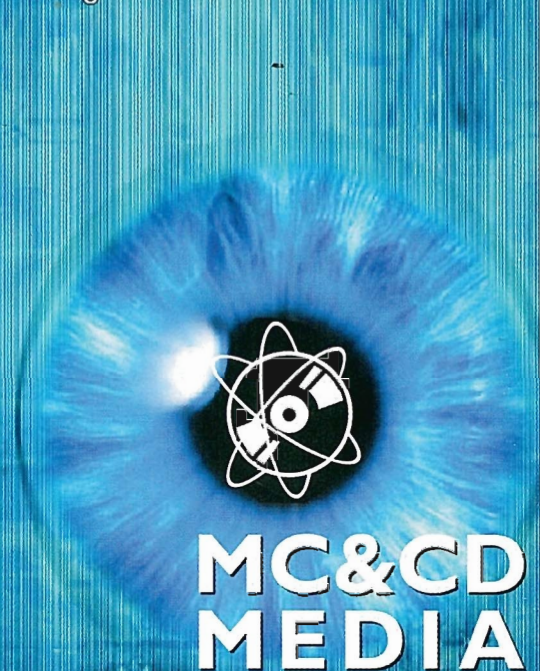
Realizări CD-uri personalizate și cărți de vizită pe CD

Multiplicare DVD, casete video, casete audio

Imprimare OFFSET imagine similară unei fotografii

Producție filme offset

Design



mccodmedia@xnet.ro

www.ergona-mccod.ro

Splaiul Independenței 202A
Sector 6, București
Tel./Fax: 021-212 71 99
Mobil: 0724 225 703
0745 073 357

TOPDVD+RW

	Verdict	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU 1 LiteOn LDW-4115	8.54	8.93	9.83	9.4	7.44	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X4X, IDE	135€	XPC49
NOU 2 Plextor PX-708A	8.28	9.38	9.39	8.9	5.87	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE	311.50\$	XPC49
NOU 3 ASUS DRW-0402P/D	7.81	7.79	7.79	8.14	6.72	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	188\$	XPC49
NOU 4 LG GSA-4040B	7.67	7.06	6.33	8.32	8.5	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, DVD-RAM: 3X, IDE	194.25\$	XPC49
NOU 5 BenQ DW400A	7.49	9.93	7.31	9.86	3.46	DVD: 12X, DVD-R/RW: -, DVD+R/RW: 4X4X, IDE	145\$	XPC49
NOU 6 Plextor PX-504A	7.10	8.52	7.82	8.3	2.7	DVD: 12X, DVD-R/RW: -, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	176.33\$	XPC49
NOU 7 Plextor PX-504UF	7.05	8.49	7.78	8.45	2.72	DVD: 12X, DVD-R/RW: -, DVD+R/RW: 4X2.4X, USB2.0/Firewire	320.80\$	XPC49
NOU 8 NEC ND-1300A	7.02	7.65	7.85	8.17	6.73	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	150\$	XPC49
NOU 9 Teac DV-W50D	7.01	7.79	7.74	8.14	6.72	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	176.44\$	XPC49
NOU 10 Pioneer DVR-A06	7.01	7.81	7.74	8.09	6.72	DVD: 12X, DVD-R/RW: 4X2X, DVD+R/RW: 4X2.4X, IDE	171.60\$	XPC49

TOPSOCKETA

	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU 1 EPoX EP-8RDA3I	5.489	2.719	2.725	0.045	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	73.3\$	XPC49
NOU 2 ECS N2U400-A	5.455	2.700	2.711	0.045	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	63.5\$	XPC49
NOU 3 EPoX EP-8RGM1	5.428	2.697	2.686	0.045	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Placă video	77.5\$	XPC49
NOU 4 Soyo SY-KT600 Dragon Plus	4.880	2.442	2.393	0.054	KT600, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	78\$	XPC49
1 Gigabyte GA-7N400 Pro 2	1.580	0.780	0.733	0.067	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	119\$	XPC47
2 Albatron KX18D Pro II	1.576	0.783	0.733	0.060	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	N/A	XPC47
3 ASUS A7N8X Deluxe	1.575	0.781	0.733	0.061	nForce2 Ultra 400, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, 2 Lan, Serial ATA, RAID	125.93\$	XPC47
4 Gigabyte GA-7NNXP	1.571	0.777	0.722	0.073	nForce2, 400MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	188\$	XPC45
5 Leadtek WinFast K7NCR18G Pro	1.570	0.781	0.725	0.064	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	120.8\$	XPC41
6 Abit NF7-S v2.0	1.566	0.779	0.724	0.062	nForce2 Ultra 400, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	131\$	XPC47
7 MSI K7N2G DELTA-ILSR	1.564	0.777	0.725	0.062	nForce2 Ultra 400, 400MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	119€	XPC47
8 Soltek SL-75FRN2-RL	1.559	0.781	0.730	0.048	nForce2, 333MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	105\$	XPC44
9 EPoX EP-8RDA3	1.558	0.781	0.734	0.043	nForce2 Ultra 400, DDR400, 4 USB 2.0,	86\$	XPC47
10 Shuttle AN35N Ultra	1.558	0.780	0.733	0.045	nForce2 Ultra 400, DDR400, 4 USB 2.0, Lan	79.5\$	XPC47
11 Leadtek K7NCR18D Pro v2.0	1.557	0.781	0.727	0.049	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	98.7\$	XPC44
12 BIOSTAR M7NCD Pro	1.548	0.777	0.728	0.043	nForce2 Ultra 400, DDR400, 2 USB 2.0, Lan	76.9\$	XPC47

TOPSOCKET478

	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU 1 DFI INFINITY 875	6.957	3.468	3.424	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, CSA Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	N/A	XPC49
2 EPoX EP-4PDA2+	6.839	3.401	3.372	0.066	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	148.7\$	XPC48
3 EPoX EP-4PGM1	6.828	3.413	3.365	0.049	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	111.1\$	XPC48
NOU 4 ECS Photon PF1 Lite	6.765	3.376	3.334	0.055	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	108\$	XPC49
5 Acorp 4865PE	6.686	3.347	3.287	0.051	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA	88.7\$	XPC48
NOU 6 ASUS P4P800S-E Wireless Edition	6.587	3.172	3.353	0.062	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA	140\$	XPC49
7 ASUS P4P800S-EAY	6.473	3.149	3.272	0.051	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA	104.8\$	XPC48
8 Acorp 45648FX	6.326	3.117	3.167	0.042	SIS648FX, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0	66.1\$	XPC48
1 ASUS P4C800-E Deluxe EAY	2.660	1.438	1.149	0.072	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	219.14\$	XPC47
2 ASUS P4C800 Deluxe	2.653	1.441	1.150	0.062	I875P, 800MHz, DDR400, 4USB 2.0, Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	208\$	XPC46
3 ASUS P4P800 Deluxe	2.647	1.441	1.148	0.058	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	151.6\$	XPC45
4 ABIT IC7-G	2.610	1.407	1.133	0.070	I875P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	218\$	XPC45
5 MSI 875P Neo-FIS2R	2.605	1.402	1.132	0.071	I875P, 800MHz, DDR400, 8 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	209€	XPC45
6 Gigabyte GA-8PENXP	2.566	1.370	1.124	0.072	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	216.7\$	XPC45
7 EPoX 4PCA3+	2.562	1.374	1.122	0.066	I875P, 800MHz, DDR400, 4USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	162\$	XPC46
8 ABIT IS7-G	2.545	1.359	1.116	0.070	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	183.5\$	XPC45

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

TOPTVTUNER

	Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU 1 Leadtek WinFast DV2000	9.15	9	9	10	9	9	8	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	82.5€	XPC49
2 WinFast TV 2000 XP Expert	8.7	9	9	9	8	8	8	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	66€	XPC46
3 Hercules All-in-Wonder 8500	8.35	8	8	8	9	9	9	Conectare AGP, telecomandă	249€	XPC35
4 Leadtek WinFast Cinema	8.30	9	8	8	8	8	8	Conectare VGA, tuner FM, telecomandă	33€	XPC39
5 Leadtek TV2000XP Deluxe	8.00	8	8	8	8	8	8	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	60.5€	XPC35
6 Creative 3D Personal Cinema	7.95	9	7	8	6	9	7	Conectare VGA, telecomandă	194\$	XPC35
7 Terratec Cinergy400TV	7.85	8	8	6	8	8	9	Conectare PCI, telecomandă	64.9\$	XPC38
8 AverMedia AverTV Studio	7.75	8	8	8	7	8	5	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	60\$	XPC35
9 Items Much TV DVR	7.20	8	7	7	6	7	8	Conectare PCI, tuner FM, telecomandă	39.9\$	XPC35

TOPPLĂCIVIDEO

	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU 1 ASUS Radeon 9800 XT	6.782	2.314	4.353	0.115	Radeon 9800XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, VIVO, DVI	594\$	XPC49
2 Palit Daytona GeForce FX 5900	6.031	1.844	4.127	0.060	FX5900, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/700MHz, TV Out, DVI	329.9\$	XPC48
NOU 3 Hercules 3D Prophet 9800	5.815	1.942	3.787	0.085	Radeon 9800, 128MB DDR, chipset/memorie: 325/580MHz, TV Out, DVI	239€	XPC49
NOU 4 Hercules All-In-Wonder 9800 SE	4.124	1.494	2.515	0.115	Radeon 9800SE, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, VIVO, CATV, DVI	189€	XPC49
NOU 5 ASUS Radeon 9600 XT	4.082	1.402	2.565	0.115	Radeon 9600XT, 128MB DDR, chipset/memorie: 500/600MHz, VIVO, DVI	235\$	XPC49
6 Abit Siluro FX5600 Ultra DT	3.817	1.152	2.584	0.080	FX5600 Ultra, 128MB DDR, chipset/memorie: 350/700MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC48
7 Inno3D Personal Cinema FX 5600	3.293	1.017	2.156	0.120	FX5600, 128MB DDR, chipset/memorie: 270/550MHz, VIVO, TV Tuner, DVI	235.3\$	XPC48
8 Palit Daytona GeForce FX 5600	2.796	0.907	1.834	0.055	FX5600, 256MB DDR, chipset/memorie: 325/400MHz, TV Out, DVI	140.6\$	XPC48
NOU 9 Hercules 3D Prophet 9600	2.737	0.936	1.731	0.070	Radeon 9600, 256MB DDR, chipset/memorie: 325/405MHz, TV Out, DVI	129€	XPC49
10 Club3D CGN-1888CTVD-1	1.292	0.379	0.833	0.080	GF4 MX440-8X, 128MB DDR, chipset/memorie: 275/300MHz, TV Out, DVI	66.01\$	XPC48
NOU 11 Hercules 3D Prophet 9200 SE	0.888	0.328	0.490	0.070	Radeon 9200SE, 128MB DDR, chipset/memorie: 200/333MHz, TV Out, 2xVGA	59€	XPC49
12 Club3D CGN-1884CTVD-1	0.648	0.178	0.390	0.080	GF4 MX440-8X, 64MB DDR, chipset/memorie: 275/266MHz, TV Out, DVI	52.32\$	XPC48

1 Leadtek A350 TDH Ultra MyVIVO	6.299	2.024	4.190	0.085	FX5900 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 400/850MHz, VIVO, DVI	560€	XPC46
2 Inno3D Tornado GF FX 5900 Ultra	6.276	2.014	4.172	0.090	FX5900 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 400/850MHz, VIVO, DVI	575.55\$	XPC47
3 GeCube Radeon 9800 Pro Extreme	6.055	1.981	3.994	0.080	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/700MHz, TV Out, DVI	396€	XPC47
4 Sapphire Radeon 9800 Pro Atlantis	6.023	1.948	4.390	0.085	Radeon 9800Pro, 256MB DDR II, chipset/memorie: 380/700MHz, TV Out, DVI	N/A	XPC47
5 Gainward FX 1200 XP Golden Sample	6.016	1.912	4.019	0.085	FX5900, 256MB DDR2, chipset/memorie: 400/850MHz, VIVO, DVI	560€	XPC46
6 Gigabyte GV-R98P256D	5.966	1.926	3.951	0.090	Radeon 9800Pro, 256MB DDR II, chipset/memorie: 380/700MHz, TV Out, DVI	559\$	XPC47
7 GeCube Radeon 9800 Pro 256MB	5.947	1.936	3.931	0.080	Radeon 9800Pro, 256MB DDR II, chipset/memorie: 380/700MHz, TV Out, DVI	500.5€	XPC47
8 Hercules 3D Prophet 9800 Pro	5.901	1.908	3.903	0.090	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV Out, DVI	369€	XPC45
9 GeCube Radeon 9800 Pro	5.898	1.913	3.915	0.080	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV Out, DVI	395€	XPC45
10 PowerColor Radeon 9800 Pro	5.869	1.905	3.879	0.085	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	449\$	XPC44

TOPUNITĂȚICOMBO

	Verdict	Performanțe	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1 Teac DW-548DK	84.58	78.08	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	69€	XPC46
2 LiteOn LTC-48161H	83.70	76.70	7	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	63\$	XPC46
3 Samsung SM-352	83.25	77.25	6	Viteze CD: 52X/24X/52X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	65.7€	XPC46
4 Teac DW-548D	82.12	78.12	4	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	61€	XPC46
5 Sony CRX300A	82.00	75.50	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	65€	XPC46
6 LG GCC-4480B	81.92	75.42	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	63.7€	XPC46
7 Philips JR32RWDVK	75.78	65.78	10	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, USB 2.0	199€	XPC46
8 Philips RWDV3210K	74.28	67.28	7	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	71€	XPC46
9 Toshiba SD-R1312	69.91	62.91	7	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	69€	XPC46
10 Philips PBCO3210G	68.53	64.53	4	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	62€	XPC46
11 ASUS SCB-1608U	61.95	53.95	8	Viteze CD: 16X/10X/24X, Viteza DVD 8X, USB 2.0	161\$	XPC46
12 LG GCC-5241P	60.98	53.48	7.5	Viteze CD: 24X/10X/24X, Viteza DVD 8X, USB 2.0	198\$	XPC46

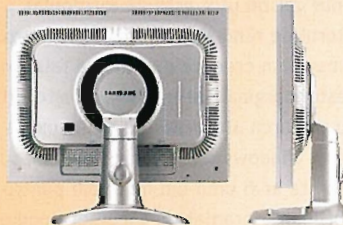
■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

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

**IREZISTIBIL
STIL si CALITATE**



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



SyncMaster 213 T

**GARANTIE
3
ANI**

DECK
Computers

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

SAMSUNG

hobby

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

072 **Kaydara Motion Builder 5.0**
Animație dedicată pentru graficieni dedicați



074 **Adobe Photoshop CS**
O nouă versiune și o schimbare de strategie

076 **Zeite virtuale**
De la Chloe la S1m0ne



078 **Galerii Xtreme**
O fereastră către lumea creativității 3D



080 **Test comparativ**
Sesam deschide-te!
Recunoaștere vocală

084 **Xplorer Xtrem**
Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

086 **Interviu Nokia**



Adrian Dorobăț

MICROSOFT TINTESTE GOOGLE

Zvonurile că Microsoft dorește să achiziționeze popularul motor de căutare se înmulțesc.

Numele "Microsoft" a apărut destul de des în paginile revistei noastre. Această situație este justificată prin faptul că renumita companie din Redmond este un nume cu răsunet în întreg domeniul IT, iar fiecare acțiune pe care o face are implicații semnificative asupra tuturor, de la firme mari până la utilizatorii mărunți ca noi. Această poziție de invidiat în lumea IT nu i-a adus foarte mulți prieteni. Dacă stăm să ne gândim, publicul IT se împarte în momentul de față în două mari categorii: anti-Microsoft (fie că îl folosesc sau nu) și utilizatori Microsoft. Numărul celor care ar putea fi numiți "fani" Microsoft este suficient de mic încât devine irelevant.

Iată de ce recente runde de discuții între Microsoft și Google au stârnit numeroase controverse. Google este foarte popular, iar Microsoft este privit ca un tiran opresiv, astfel că posibilitatea unui takeover (cumpărarea pachetului majoritar de acțiuni) Microsoft în afacerea Google i-a înspăimântat pe mulți. Au fost voci care au argumentat cu exemple elocvente cât de ușor este de manipulat utilizatorul de rând și cum paginile de rezultate de pe msn.com creează o realitate falsă în care Linux este marginalizat artificial și site-uri care descriu portarea afacerilor de pe Linux pe platforma Windows sunt plasate cât mai sus în listă. Acesta ar fi unul din motivele pentru care Microsoft este deranjat de succesul Google: acesta din urmă este mai onest și reflectă mai fidel realitatea. Un alt motiv ar fi profitabilitatea. Sistemul de reclame AdWords propus de Google s-a dovedit suficient de fiabil pentru a face publicitatea online să renască, pe când msn.com nu aduce profituri, chiar dacă

este pagina default atunci când un URL nu este găsit.

De ce Microsoft dorește Google devine evident: este un instrument de influențare indirectă a opiniei publice și este o afacere foarte profitabilă. Nu ne putem aventura să presupunem de ce Google a refuzat oferta, probabil foarte generoasă, a Microsoft și a preferat o cotare publică a acțiunilor.

Dar un lucru este sigur: Microsoft își poate permite să aștepte și să cumpere în timp acțiunile de la cei care le vor cumpăra prin licitația "olandeză" deschisă de la Google.

Și devine evident pe zi ce trece că Microsoft nu are de gând să stea cu mâinile în sân și să aștepte. De aceea a lansat acum ceva vreme serviciul Netscan, care are o funcționalitate asemănătoare cu "Groups" de la Google, permițând căutarea de termeni-cheie în post-urile de pe grupurile online Usenet și recent, a anunțat Newsbot, un engine de news search similar cu ceea ce face tab-ul News din Google.

Nu știu alții cum sunt, dar eu am devenit dependent de Google. Nu știu dacă l-aș mai folosi dacă ar trece în proprietatea Microsoft și ar fi transformat pe tiparul tuturor aplicațiilor dezvoltate de compania din Redmond. Tot farmecul lui și toată utilitatea ca instrument obiectiv de căutare și informare ar putea fi neutralizate.

După cum puncta amuzant un cronicar online, primul lucru care s-ar întâmpla dacă Microsoft ar deține peste noapte Google ar fi să îi schimbe numele în Microoooooosoofft. Eventual cu zerouri în loc de litera "O".

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

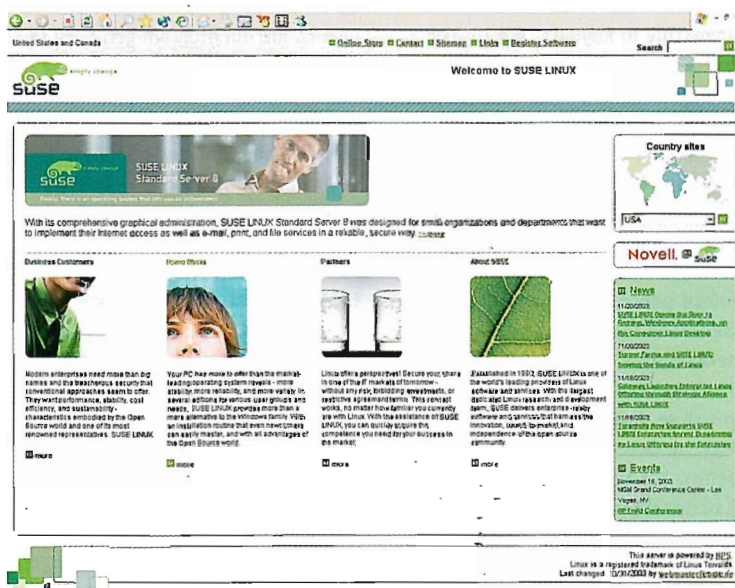
SUSE ATACĂ WINDOWS

Jocuri și aplicații sub Linux

Compania germană SUSE care produce distribuția Linux cu același nume a afirmat că începând din luna decembrie va oferi (contra cost) un add-on pentru pachetul lor desktop, care va permite ca numeroase aplicații Windows să ruleze în mediul Linux SuSE.

Tehnologiile CrossOver Office și CrossOver Plugin vor oferi

posibilitatea utilizatorilor să ruleze Word, Excel, PowerPoint, Outlook, Visio 2000, Intuit Quicken, Apple QuickTime și Photoshop. Prin intermediul implementării softului WineX de la compania Transgaming, clienții SuSE vor putea juca titluri celebre gen Half-Life, CounterStrike, Quake III sau Warcraft III.



UNIUNEA EUROPEANĂ ȘI HACKERII A fost creată Agenția pentru cybercrime

Îngrijorată de valul de infracțiuni online care au loc în ultima perioadă, Uniunea Europeană a decis să înființeze o agenție care să combată criminalitatea electronică. Intitulată European Network and Information Security Agency (ENISA), aceasta are un buget inițial de aproape 25 de milioane de euro și va

avea sediul în Bruxelles. Conform declarațiilor, ENISA nu va fi o formă de poliție electronică, ci mai mult o instituție care să coordoneze eforturile anticypbercrime din țările aparținente la UE, în plus popularizând măsurile de securitate și educând publicul în privința hackerilor și virusilor.

GOOGLE ÎN WINDOWS

De la site direct în taskbar

Google a lansat un nou instrument util de căutare, de data aceasta unul care se integrează în Windows. Intitulat Google Deskbar, el apare pe bara din josul ecranului și permite accesarea popularului motor de căutare direct din Windows. Folosind diverse combinații de taste, puteți accesa căutările de imagini, știri sau chiar definiții

pentru un anumit cuvânt, care poate fi cel selectat într-o aplicație de editare de text, de exemplu.

Rezultatele căutărilor pot fi incluse într-o pagină separată, dar sunt deschise implicit într-un mini-viewer în dreapta jos a ecranului. Ca și noi, veți descoperi destul de repede că Google Deskbar devine rapid indispensabil.

ANTIVIRUS GRATUIT

În colaborare cu Microsoft

Computer Associates oferă un abonament gratuit pentru un an la softul lor eTrust EZ Armor, care oferă protecție prin combinația dintre un antivirus și un Firewall. Această inițiativă face parte din proiectul Trusted Computing inițiat de Microsoft, și Computer Associates

speră că le va aduce numeroși clienți după ce perioada gratuită va lua sfârșit. Pachetul software poate fi găsit la adresa <http://www.my-etrust.com/microsoft/index.cfm?>, iar oferta durează până pe 30 iunie 2004.

NAȚIUNILE UNITE FAC STATISTICĂ

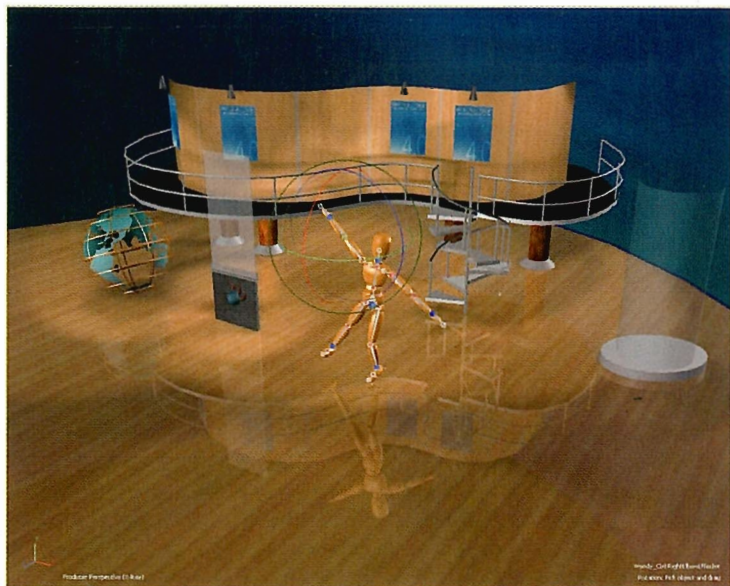
Numărul de utilizatori Internet este în creștere

Cifrele arată că numărul de utilizatori Internet a continuat să crească și în 2002, mai lent decât în 2001, dar totuși înregistrând un progres considerabil. ONU a ajuns la această concluzie pe baza unui studiu încheiat recent, care arată că la sfârșitul anului trecut se înregistrau 592 de milioane de oameni cu acces Internet, cu o

creștere de 20% față de anul precedent. "Crevasa" (digital divide) care desparte Statele Unite de țările mai puțin dezvoltate în domeniul online este totuși la fel de mare ca și până acum. Practic, la sfârșitul anului 2002, doar 10% din populația globului avea acces Internet.

KAYDARA MOTION BUILDER 5.0

Animație dedicată pentru graficieni dedicați



ALEGEREA UNEI SOLUȚII DEDICATE de animație este o problemă spinoasă. În primul rând pentru că implică familiarizarea cu un nou software în afară de cel existent și în al doilea rând pentru că presupune costuri suplimentare. Majoritatea studiourilor și freelancer-ilor care pășesc pe terenul delicat al animației 3D preferă să folosească pentru animație același pachet pe care l-au utilizat pentru modelarea și texturarea personajelor. Pachetele de animație stand-alone nu sunt multe, ba chiar pot fi numărate pe degetele de la o mână (cu Kaydara Motion Builder pe primul loc și Messiah Animate pe locul secund).

Character Studio, care este unul dintre cele mai utilizate, nu este tocmai stand-alone, pentru că, deși trebuie achiziționat separat, nu poate fi folosit în lipsa 3D Studio Max.

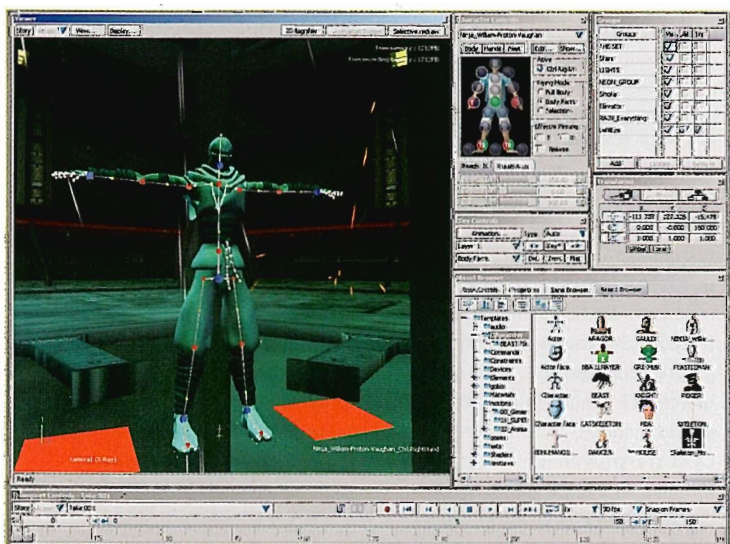
Într-adevăr, alegerea unui soft de animație dedicat are avantajele sale, dar dezavantajele nu lipsesc nici ele. În majoritatea cazurilor workflow-ul este adaptat la nevoile unui animator, dar poate tocmai de aceea diferă semnificativ de modul de lucru cu care era obișnuit până atunci, care urma modelul folosit într-un pachet multifuncțional. În cazul particular al Kaydara Motion Builder, programul beneficiază de o robustă arhitectură real-time, ceea

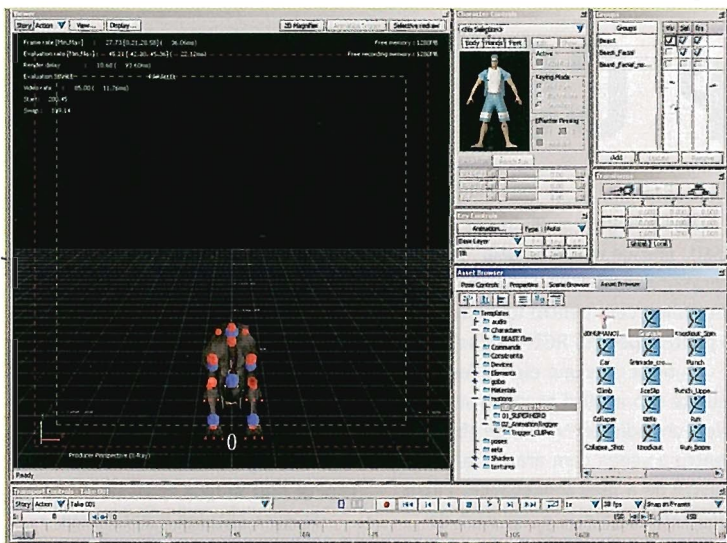
ce permite vizualizarea animațiilor pe măsură ce se desfășoară, fără pierdere de frame-uri (dacă sistemul folosit este măcar unul cu performanțe medii), ceea ce va fi în mod clar pe placul celor iritați de greoiul Character Studio, care devine lent ca melcul chiar și pe sisteme de vârf. Dar nu vă recomand randarea unei animații direct cu Kaydara Motion Builder, pentru că deși are un suport decent pentru punere în scenă, lumini volumetrice, umbre, motion blur, shadere real-time (chiar și nonfotorealiste) și bump-mapping, el nu va ajunge niciodată să obțină un nivel de calitate a imaginii comparabilă cu cea a unui Brazil sau V-Ray. Așa că avantajul vitezei este contracarat de faptul că pentru o producție animată serioasă, după ce se realizează animațiile în Kaydara, ele tot vor trebui reimportate pentru randare într-o aplicație cu un motor de randare de calibrul greu. Cei de la Kaydara au luat și ei în calcul acest lucru și trebuie spus că setul lor de plugin-uri import/export FBX este poate cel mai bun în materie, fiind suficient de flexibil încât să poată fi folosit pentru numeroase aplicații și conținând toate informațiile necesare portării. Pentru a fi siguri însă că ocupă și piața celor care nu vor să se despartă încă de 3D Studio Max, au lansat Human IK, un plugin pentru 3ds Max, care practic aduce funcționalitatea de bază a Motion Builder în pachetul celor de la Discreet. Prin această manevră educă animatorii de la firmele mari, care, odată familiarizați cu programul, vor fi tentați să treacă pe o versiune profesională a Motion Builder, care costă mai mult decât cea standard și decât Human IK.

Părerea mea este că în cele din urmă tot cu freelancerii și firmele mici vor rămâne în plasă, deoarece companiile cu adevărat importante, ca Square, Pixar sau Dreamworks, preferă să dezvolte și să utilizeze propriile programe de animație pentru scurtmetraje sau filmele de lungmetraj.

Sperând ca această introducere extinsă să nu vă fi plictisit, să vedem acum ce aduce nou versiunea

a cincea a programului de animație de la Kaydara. În primul rând, avem de-a face cu un nou timeline, intitulat Story, care este cu adevărat util, dacă nu într-un totu inovator. Practic, acesta este un modul de management al animației, care combină toate track-urile care până atunci erau separate (personaje, camere, audio, video, constrângeri, comenzi, triggere) sub un singur acoperiș. Performanța și flexibilitatea acestui sistem îl recomandă pentru efectele speciale cinematografice, iar nonliniaritatea editării și faptul că track-ul pentru camere și cel pentru animație sunt separate îi va tenta foarte mult pe animatorii obișnuiți cu sistemul din Max. Practic, totul se poate reduce la o un workflow la fel de simplu ca cel prin care se creează muzica într-un program gen EJay sau Music Maker. Clipurile de animație sunt aranjate și prin simpla suprapunere se poate obține blending automat, iar prin simpla redimensionare vizuală a clipului, keyframe-urile de animație sunt scalate, făcând acțiunea mai rapidă sau mai lentă. Efectele speciale gen luptele slow-motion din Matrix sunt floare la ureche cu noul Storyline. Ele erau destul de simplu de obținut și înainte, dar avantajul este că acum tot fluxul de lucru este centralizat și editarea se face vizual, într-un singur timeline. În cazul unor echipe mai mari de animatori, presupun că acest lucru simplifică destul de mult diviziunea muncii, animatorii mai neexperimentați putând fi însărcinați cu crearea clipurilor de animație de bază, cei mai pricepuți putând să se ocupe cu combinarea lor în animații complexe, având în continuare oportunitatea de a le edita încât să se potrivească perfect cu cerințele. O a doua schimbare importantă adusă de Motion Builder 5 este rig-ul de animație pentru patrupeze. Un "rig" este un ansamblu de oase, încheieturi, constrângeri și controllere interactive, care este folosit pentru a controla un model. Metaforic vorbind, modelul este ca o păpușă de carne moale, iar "rig"-ul este scheletul invizibil care o pune





în mișcare. Avantajele sunt că atunci când control rig-ul este standard, mișcările sale pot fi aplicate unui alt model similar, un program de animație avansat ca Motion Builder recalibrând automat animația pentru a compensa micile diferențe cum ar fi dimensiunea diferită a modelelor.

Ei bine, până acum era nevoie de numeroase artificii pentru a putea anima patrupele cu ajutorul programului de la Kaydara, dar odată cu introducerea rig-ului dedicat, această problemă este de domeniul trecutului. Creaturile patrupele pot avea mai multe oase în gât și chiar mai multe falange la mâini și la picioare. Din păcate, pentru controlul rig-ului se folosește aceeași schematică de bază care este reprezentată printr-un personaj uman stilizat, ceea ce nu permite un control la fel de intuitiv ca atunci când rig-ul patrupele este creat parametric și individualizat, cum este cazul unui recent lansat plugin de Max, pe numele său CAT (Character Animation Technologies).

Dar, trebuie să recunoaștem, în ceea ce privește un aspect foarte important, care este detectarea atingerilor unei "podele virtuale" sau ceea ce animatorii denumesc generic "floor contact system", Kaydara se descurcă excelent, fie că rig-ul este biped sau patrupele. Ba chiar implementarea rig-ului patrupele a deschis noi posibilități pentru cel biped, acesta din urmă putând avea acum floor contact și pentru mâini și pentru degete (mâini și picioare).

Una dintre cele mai interesante opțiuni care lipsește din modulul de animație din alte pachete multifuncționale, dar este prezentă

în Motion Builder, este animația facială, pentru care Kaydara folosește, printre altele, tehnologia proprietară Voice Reality care poate crea mișcări realiste ale feței personajului folosind un engine care izolează fonemele rostite într-un fișier wav, indiferent de limba folosită, și modifică poziția "mușchilor" feței în concordanță.

Un avantaj important al Kaydara în lupta pentru a câștiga teren în domeniul animației este bundle-ul generos care vine cu programul: două CD-uri pline ochi cu clipuri de animație deja generate, care pot fi aplicate fără probleme personajelor voastre și combinate în animații complexe de mai lungă durată, un manual greu, dar care explică în detaliu toate funcțiile programului, dar mai ales un CD cu tutoriale video realizate de colectivul de la www.3dbuzz.com, cu care în mai puțin de patru-cinci ore puteți deveni deja utilizatori în cunoștință de cauză ai programului de la Kaydara. Tutorialele video de pe CD sunt doar o selecție a celor mai importante aspecte, care să vă pună pe drumul cel bun. Dacă doriți mai mult de atât însă, puteți găsi secvențe suplimentare pe site-ul 3D Buzz.

Adrian Dorobăț

INTERACȚIUNE

- Versiune: 5.0
- Producător: Kaydara
- Publisher: N/A
- Web: www.kaydara.com
- Sistem: Pentium III 1GHz, 256MB RAM, Video 32MB

VERDICT-

- 9/10 Cel mai bun pachet de animație stand-alone

teste comparative

noutăți de ultimă oră
evoluția pieței

tuning auto

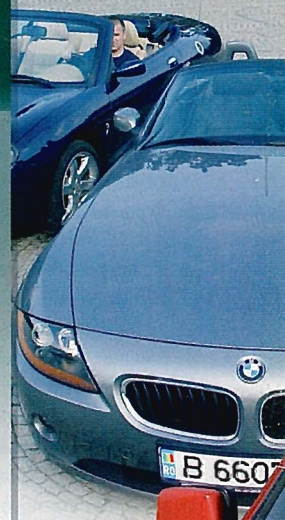
auto IT

second hand

liste de prețuri
autoturismenoi

ghid util
asigurări leasing credite

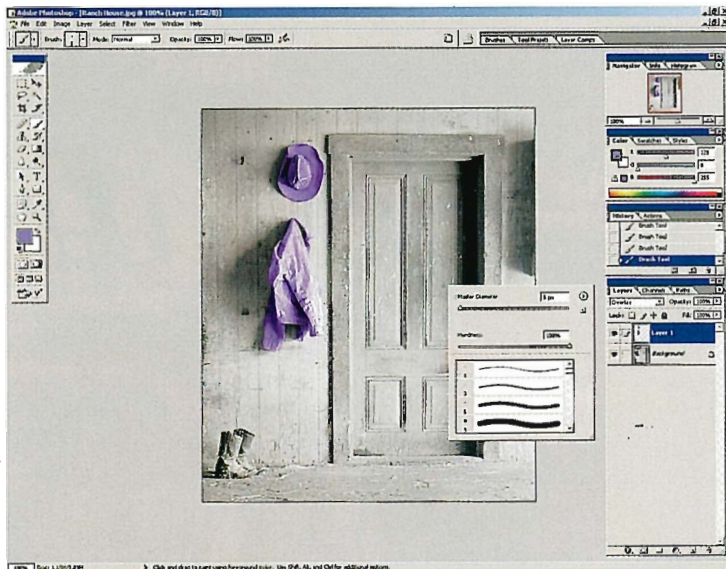
oferte
auto



în fiecare lună cu... partenerul tău auto

ADOBE PHOTOSHOP CS

O nouă versiune și o schimbare de strategie



URMÂND.EXEMPLE CELEBRE

din lumea hardware și software (Macromedia și NVIDIA sunt primele nume care îmi vin în minte), Adobe a decis să renunțe la numerotarea produselor și să le grupeze sub o siglă generică din două litere. În acest caz este vorba de CS, o prescurtare de la "Creative Suite", care, trebuie să recunoaștem, este o denumire mult mai inspirată decât MX, care nu înseamnă nimic. Dar, ca și în cazul Macromedia, adăugarea celor două litere în coada numelui pachetelor software de la Adobe pare să ascundă faptul că simpla trecere la o versiune cu un număr superior nu mai era justificată de cantitatea de îmbunătățiri incluse în program. Acestea fiind suficiente cel mult pentru un 7.1 sau un 7.5.

Sigur, unii ar putea argumenta că Adobe Photoshop este regele graficii 2D și nu mai are nevoie de o îmbunătățire semnificativă, în afară de rezolvarea bug-urilor. Ei bine, cei care folosesc un program suficient de mult timp știu că acesta nu va fi niciodată perfect și că întotdeauna este loc de mai bine. Chiar dacă domeniul graficii digitale nu face salturi peste noapte și nu are ce descoperiri de ultimă oră să încorporeze în pachetele software dedicate, întotdeauna se mai găsește câte ceva care să poată fi inclus pe o listă de tipul "What's new in".

În cazul Adobe Photoshop CS, lista nu este foarte lungă nici dacă

luăm în considerare toate detaliile neinteresante. Dar asta nu înseamnă că nu există motive pentru a vă actualiza versiunea de Photoshop, chiar dacă prețul este destul de piperat.

Pasionații de fotografie digitală ar trebui să aprecieze că Photoshop are inclus implicit suport pentru formatul RAW. Acesta reprezintă datele brute, necomprimate, așa cum sunt înregistrate de camerele digitale și diferă de la producător la producător, până acum pentru editare trebuind să fie folosite programe care veneau cu camera digitală. Acum, cu Photoshop puteți deschide majoritatea imaginilor RAW și puteți corecta White Balance și Exposure, puteți reduce granulația și elimina aberațiile cromatice, direct în imaginea brută.

De asemenea, există două noi opțiuni dedicate ajustării fotografiilor: Shadow/Highlight, Color Match și o îmbunătățire semnificativă a paletei Histogram. Shadow/Highlight este o combinație între Levels și AutoLevels, oferind utilizatorului mai mult control asupra parametrilor manipulați, dar păstrând o parte de automatizare. Color Match ajustează balansul culorilor dintr-o imagine în așa fel încât să se potrivească cu cel din altă imagine sau dintr-un alt layer al aceleiași imagini. Util pentru cei care fac trucaje fotografice, cum ar fi cei de la Academia Cațavencu.

Histogramele sunt, în caz că nu știți, grafice cu distribuția frecvențelor, și până acum în Photoshop cele pentru luminizitate și pentru spectrul RGB erau separate.

În noua versiune ele au fost reunite sub același acoperiș și acum aveți un indicator vizual de tip ghost pentru a vedea cum arată graficul înainte de a face schimbările. Filtre fotografice, galerie progresivă de filtre, toate acestea sunt îmbunătățiri destinate lucrului cu fotografii digitale.

Pentru a rămâne tot în domeniul fotografiei, trebuie să menționăm opțiunea de automatizare Crop&Straighten, care este utilă atunci când scanați mai multe fotografii în aceeași trecere. Crop&Straighten detectează fotografiile individuale, elimină spațiul inutil din jurul lor, le îndreaptă și le deschide în ferestre separate.

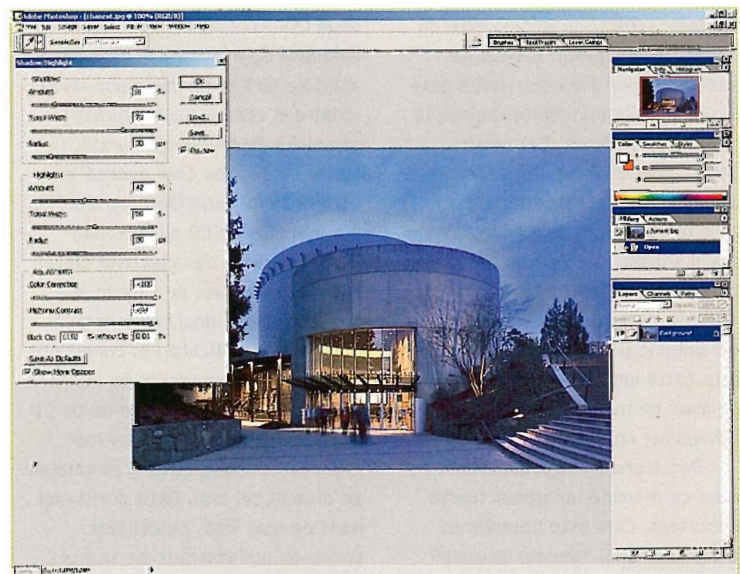
click-uri de mouse distanță.

Meniul click dreapta este acum cu adevărat contextual, afișând parametri modificabili pentru instrumentul selectat în momentul respectiv. Iar pentru cei care doresc, shortcut-urile de pe tastatură pot fi modificate, deși nu îmi pot închipui un utilizator cu vechime de Photoshop care ar dori să facă acest lucru.

Singura opțiune notabilă din domeniul graphic design este mult-doritul text-on-a-path care vă permite să scrieți text pe o curbă vectorială deschisă sau în interiorul unei forme vectoriale închise.

În privința modului Image Ready CS inclus în Photoshop, îmbunătățirile sunt atât de puține încât doar cei care folosesc programul extensiv, în fiecare zi, le-ar putea remarca și considera cât de cât utile.

Adrian Dorobăț



În privința interfeței, schimbările sunt minime: File Browser-ul introdus în Photoshop 7 nu mai este o fereastră dockabilă, ci este acum un icon permanent în stânga spațiului pentru atașarea ferestrelor. În acest spațiu sunt acum incluse implicit fereastra Tool Presets și noua opțiune Layer Comps (Compositions), care permite stocarea de colecții de layere alternative pentru același PSD, oferind posibilitatea de a avea variații ale aceluiași proiect la două

INTERACȚIUNI:

- Versiune: 8.0
- Producător: Adobe
- Distribuitor: I.R.I.S S.A.
- Web: www.adobe.com
- Sistem: Pentium III 500MHz, 128MB RAM, Video 16MB

VERDICT

- 9/10 Nedetronat de ani de zile

Acesta este locul
în care am mers cu Lara
mai departe decât oricare altul.

**TOMB
RAIDER**
Starring Lara Croft



**N-GAGE
ARENA**



Tomb Raider™, acum pe N-Gage™. Intră în acțiune alături de Lara Croft în noua ei aventură 3D pe consolă mobilă. Trăiește revoluția jocurilor mobile online cu N-Gage™ Arena. Caracteristici online: shadow gaming • instrucțiuni, ponturi & sugestii • versiunea regizorului • n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

oricine.
oriunde



core
design



Copyright © 2003 Nokia. Toate drepturile rezervate. Nokia și N-Gage sunt mărci înregistrate ale Nokia Corporation. Tomb Raider prezintă Lara Croft™ © Core Design Ltd. 2003. Dezvoltat de Ideaworks3d Ltd. Tomb Raider și Lara Croft sunt mărci înregistrate Core Design Limited. Eidos și Eidos logo sunt mărci înregistrate ale Grupului de Companii Eidos. Toate celelalte mărci înregistrate sunt proprietatea respectivilor deținători. Toate drepturile rezervate.

ZEITE VIRTUALE

De la Chloe la S1m0ne

DE LA ÎNCEPUTURILE ISTORIEI, femeia a fost sursa de inspirație principală a artiștilor, atracția dintre sexe alimentând numeroase opere de artă, fie ele poezii, sculpturi, romane sau picturi, care proslăvesc așa-numitul "sex slab". Și pentru că bărbații au o imaginație vizuală debordantă și sunt utilizatori prolifici de calculator, cele două pasiuni s-au amestecat, rezultând un gen de artă care de-a lungul timpului a evoluat, dând naștere unor "femei virtuale".

Fie că sunt schițate subtil din caractere ASCII (American Standard Code for Information Interchange) sau modelate în pachete 3d de ultimă generație, reprezentantele artificiale ale genului feminin au căpătat o viață proprie, începând să amenințe supremația vedetelor din carne și oase (plus, eventual, silikon) asupra atențiilor regnului masculin.

Ca în cazul oricărei forme de artă, începuturile au fost modeste. În stânga acestei pagini puteți admira unul dintre primele nuduri digitale înregistrate în istoria IT, copiat manual de pe o tipăritură printată cu ajutorul unui calculator Univac 1100, cândva în preajma anului 1980. Crearea este definită de limitările tehnologice: vechile imprimante mainframe tipăreau 132 de coloane și 66 de linii pe pagină, iar paginile erau prinse între ele. Pentru a tipări imaginea de față, a fost folosit programul Banner pentru Unix, care garanta o continuitate a textului între pagini. Aparent, imaginea este intitulată "Chloe", dar istoria nu a păstrat detalii în privința autorului. După cum se poate vedea, "Chloe" lasă destul loc imaginației, lipsa perspectivei și culorii scăzând destul de mult din realismul creației.

Se poate presupune că, urmând exemplul anticului Pygmalion cu a sa Galateea, creatorii femeilor virtuale sperau într-un fel ca aceste zeite virtuale cu forme idealizate să capete viață și, părăsind ecranul calculatorului, să li se alăture. Împingând această speranță până pe tărâmul comediei, filmul "Weird Science", lansat în 1985, arată cum doi liceeni creează pe calculator



femeia visurilor lor, numită Lisa, iar aceasta pășește în realitate, creând numeroase situații amuzante, dar ajutându-i în final să se maturizeze.

Un deceniu mai târziu, anul 1996 o aduce în prim-plan pe Lara Croft, eroina principală a jocului Tomb Rider. Arheolog de meserie, aceasta a intrat în istorie pe baza formelor sale poligonale rotunjite, care au inflăcărat imaginația a milioane de jucători de-a lungul timpului, cu toate că, în comparație cu standardele actuale, personajul virtual era la fel de atractiv ca o cărămidă.



↳ Lara Croft, într-o încarnare ceva mai recentă.

De atunci până în prezent, mai multe companii producătoare de jocuri au distribuit în rolul principal eroine digitale, încercând să emuleze succesul Larei Croft, dar de-abia în anul de grație 2000 apar

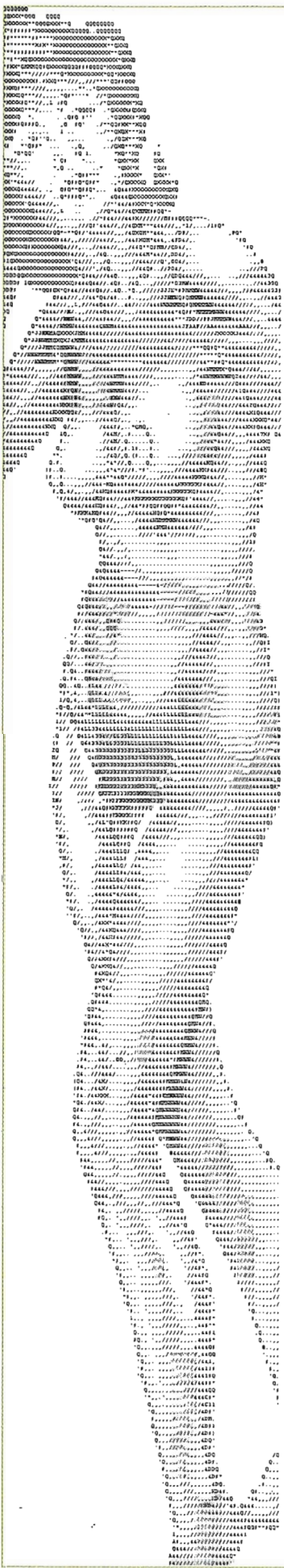
primele tendințe de emancipare, odată cu Cate Archer, personajul principal din jocul No One Lives Forever. Deși sexy și periculoasă, aceasta dă semne de inteligență și umor, riscând imaginea de sex-simbol pentru a mai scutura din prejudecățile jucătorilor. În rândul jocurilor, cea de-a opta artă, se mai remarcă sensibilă Kate Walker, din Syberia, femeia în căutarea unui ideal, și Mona Sax, asasina care este vulnerabilă la săgețile lui Cupidon, în ciuda scutului de răceală și duritate. Dar, dacă prima este atractivă doar la un nivel romantic, cea de-a doua speculează din nou frustrările jucătorilor și împrumută figura și formele actriței Kathy Tong și vocea altei actrițe, Wendy Hoopes, pentru a crea o apariție sexy.



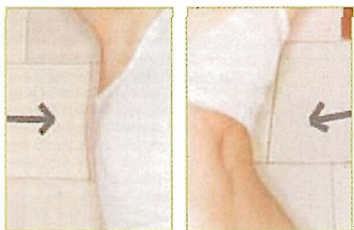
↳ Aki Ross, eroina din filmul Final Fantasy: The Spirits Within, așa cum a apărut în paginile revistei Maxim.

Întorcându-ne în lumea filmului, trebuie să o menționăm pe Aki Ross, eroina din filmul de lungmetraj Final Fantasy (bazat tot pe universul dintr-un joc), care deși are doar o existență virtuală, fiind creată pe calculator, a reușit să intre în topurile mondiale ale frumuseții create de revistele FHM și MAXIM și a fost votată entuziast de cititorii acestor publicații.

Gelozia-femeilor reale pe corespondentele lor virtuale merge

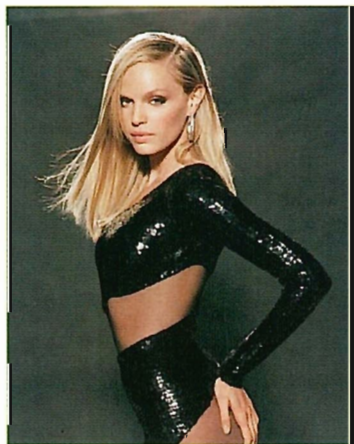


până la a apela la operații estetice digitale, care uneori au efecte secundare vizibile. În fotografia alăturată puteți vedea cum fotomodelului Kata Dobo, ale cărei fotografii au apărut în aceeași celebră revistă Maxim, i-au fost retușate formele atât de dramatic în Photoshop încât au strâmbat și dalele de faianță din spatele ei.



↳ Observați cum operațiile estetice virtuale deformează realitatea.

Tendința femeilor virtuale de a le eclipsa pe cele reale în domenii cum ar fi moda sau actoria a fost subliniată cu umor în filmul "S1m0ne", în care Al Pacino joacă rolul unui regizor care apelează la o actriță creată pe calculator pentru



↳ S1m0ne, care este totuși o actriță, nu o creație CG.

a-și putea termina ultimul film. Simone este mai docilă, mai eficientă decât corespondenta ei plină de fițe care părăsise în trombă filmările și costă mult mai puțin. În mod mai mult sau mai puțin surprinzător, ea are și un succes mult mai mare, devenind peste noapte un star adulat de milioane de fani.

Este doar o ficțiune, nu-i așa? Am putea fi de acord, dacă lucrurile nu s-ar schimba încetul cu încetul. În Germania, studioul de design NoDNA a populat numeroase canale de televiziune interactive cu prezentatori virtuali. Englezii au încercat același lucru cu prezentatoarea virtuală de știri Ananova (al cărei nume înseamnă metaforic "femeie nouă"). În Franța, modelul digital Eve Solal a semnat un contract cu agenția de publicitate Ford și are propria emisiune la radio.

Primul star pop a apărut în Tokio, în 1996, și, chiar dacă nu se bucura de fotorealismul celor mai noi creații, a stat pe primele locuri în topurile muzicale și de videoclipuri pentru un an. Creată de agenția HoriPro, Kyoko Date, fetișcana digitală, a inspirat romanul I doru al celebrului scriitor cyberpunk William Gibson și a fost urmată de numeroase alte zeite virtuale cu nume ca Nana, Nene sau Terai Yuki, aceasta din urmă înregistrând un succes fenomenal.

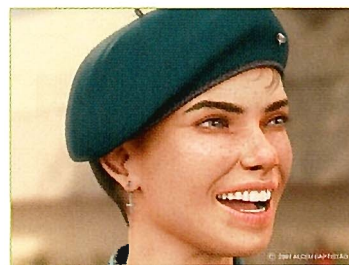
Trei ani mai târziu și dincolo de ocean, agenția de modele Elite, una dintre cele mai renumite pe plan mondial, a semnat un contract cu modelatorul australian Steven Stalbergh pentru dreptul de a folosi în campaniile sale modelul digital Webbie Tookay. Aceasta arăta bine, nu se îngrașa, nu obosea, nu făcea fițe și putea fi în mai multe locuri în același timp. Modelul perfect, nu?

La momentul respectiv nu se putea însă vorbi de o înlocuire a femeilor reale cu cele digitale în domeniul modei și al divertismentului. Dura mult ca "zeițele" virtuale să fie create (doi sau chiar trei ani) și costau totuși destul de mult. Columbia Pictures, de exemplu, a cheltuit, prin intermediul studiourilor Square din Japonia, peste 9 milioane de dolari pentru a perfecționa părul lui Aki Ross, eroina din Final Fantasy: Și nici măcar în final impresia de realism nu a fost desăvârșită.

Citat de cotidianul The Guardian

din Marea Britanie, jurnalistul Michael Burns scrie în cartea sa recent publicată, "Femme Digital", că "lumea mai are până să fie convinsă. Deși aproape perfecte în formă statică, atât Aki Ross, cât și Eve Solal au fost criticate pentru lipsa de viață atunci când sunt animate, irealismul mișcărilor, comportamentul ochilor și plasticitatea feței fiind principalele motive pentru lipsa de credibilitate".

Același cotidian prezintă însă și părerea lui Jasia Reichardt, curator la Muzeul de Artă Modernă Tate din Londra, care susține că, deși nu realiste, modelele digitale pot părea mai reale decât suratele lor. "Iată de ce au simțit nevoia să dea Larei Croft o formă umană, deși, prin această acțiune, ea devine mai puțin interesantă ca personaj. Legenda are nevoie de substanță. Angelina Jolie și-a pus corpul la dispoziție, dar în consecință șarmul personajului digital s-a pierdut", spune Reichardt și adaugă că în căutarea hiperrealismului se pierde inocența.

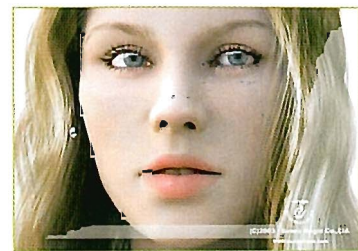


↳ Kaya, femeia digitală creată de Alceu Baptistao din Brazilia.

Unii modelatori sunt de părere că veridicitatea unei femei digitale este dată tocmai de defectele ei și acționează în consecință. Alceu Baptistao, animator și specialist în efecte speciale din Brazilia, a creat-o pe Kaya, o femeie digitală la care a muncit mai mult de un an și jumătate, care este specială tocmai prin imperfecțiunile ei: pistruii, porii vizibili pe față, dinții puțin ciobiți.

Ea a fost prezentată în cadrul unui show dedicat femeilor digitale din Watermans Art Centre din Londra, alături de alte modele virtuale. În cadrul acestei expoziții au avut loc prezentări de modă virtuale pe o scenă virtuală și spectatorii prezenți la eveniment au avut apoi ocazia să își creeze femeia ideală în pachetul Poser de la Curious Labs.

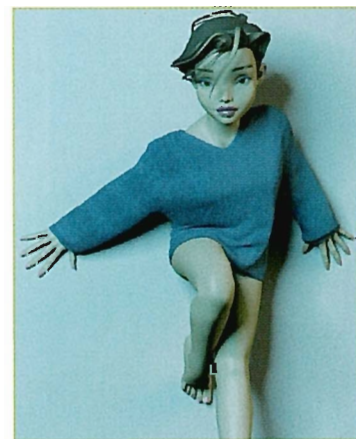
Dar poate cea mai îndrăzneță inițiativă este cea a italienilor, care



↳ O posibilă Miss Digital World 2004.

au anunțat Miss Digital World, un concurs care va fi câștigat de cea mai atractivă femeie virtuală. Rezultatele vor fi anunțate la sfârșitul anului 2004, după o succesiune de calificări pe parcursul anului viitor. Franz Cerami, creatorul competiției, își motivează astfel inițiativa: "Fiecare epocă își are propriul ideal de frumusețe și fiecare epocă a produs o încarnare vizuală a respectivului ideal, de la Venus din Milo în Grecia antică până la Marilyn Monroe în anii '60". Miss Digital World intenționează să evedențieze care este încarnarea vizuală care reprezintă cel mai bine era digitală și prejudecățile noului mileniu. Cerami speră că cea care va câștiga concursul va porni într-o carieră de succes presărată cu apariții în jocuri, filme de realitate virtuală și reclame.

Ce îi va împinge pe artiștii moderni să creeze toate aceste femei digitale ideale? Unii spun că nu există provocare mai mare decât recrearea corpului uman în mediul digital. Credem însă că acești demiurgi la mână a doua, care plămădesc femei din zero și unu, ar putea avea și un motiv ascuns pe care nici ei nu vor să îl recunoască. Vor să îi demonstreze Creatorului că a greșit când l-a creat mai întâi pe Adam.



Adrian Dorobăț

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

Galerii Xtreme

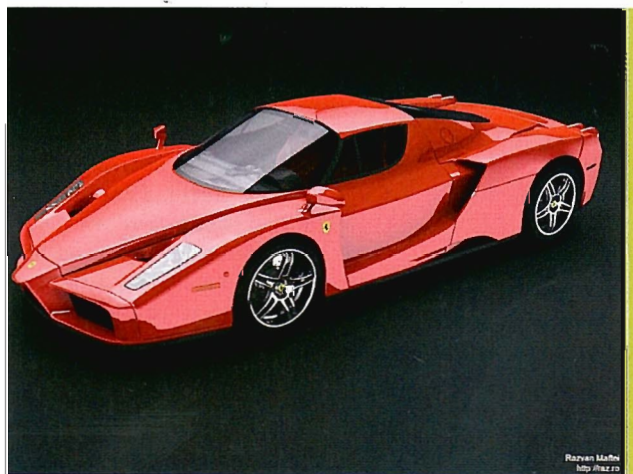
Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale



Răzvan Maftel

www.raz.ro

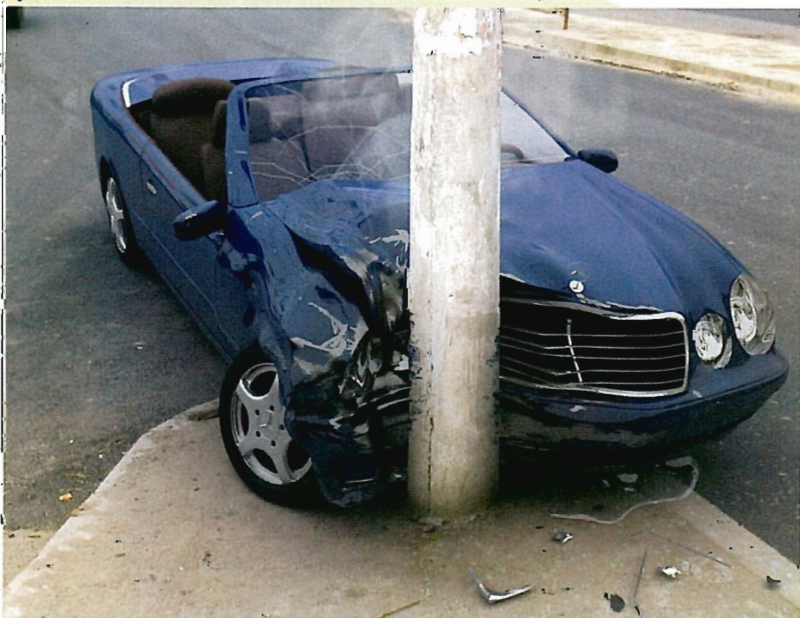
Am selecționat două dintre cele mai recente imagini ale lui Răzvan, care demonstrează nivelul de profesionalism la care a ajuns. VW Touran este făcut la comandă pentru o companie din Germania și urma să fie folosit într-o aplicație real-time, așa că mașina are cu tot cu interior și roți mai puțin de 300.000 de poligoane. Ferrari Enzo este un proiect mai recent și reprezintă cea mai complexă mașină pe care a realizat-o până acum autorul.



Aurel Manea

aurel_m@hotmail.com

De data aceasta mașina pe care ne-o trimite Aurel nu mai este perfectă ca o iluzie utopică, ci distrusă de un accident. Un plus de realism din acest punct de vedere, păcat că parbrizul nu este spart foarte veridic.



Ioan Vulturar

Pentru a avea o tematică fixă în acest număr, am ales și mașina lui Ioan Vulturar, modelată în 3ds max 5 și randată cu motorul de randare Brazil. În caz că vreunul dintre autori poate explica pasiunea modelatorilor pentru mașini, am fi interesați să auzim argumentarea.

3ds studio max 5
brazil r/s



by Ioan Vulturar
vulturarioan@yahoo.com

CONCURS DE CREATIE 3D

MOTIONBUILDER™ 5
A NEW BREED OF ANIMATION SOFTWARE

AI MODELAT, ACUM ANIMEAZĂ!

SUPER PREMIU

Ai modelat, acum animează!

Prin acest concurs, XtremPC vă oferă șansa de a da viață modelelor voastre. Puteți câștiga pachetul Kaydara Motion Builder 5, în valoare de 995\$, dacă trimiteți până pe 1 februarie 2004 (pe adresa redacției sau la redacția@xtrempc.ro) o imagine creată într-un pachet de grafică 3D care să illustreze cel mai bine tematica "Forme de viață artificială". Puteți să vă imaginați o familie de androizi sau un ansamblu de nanomașini microscopice care repară tesuturile unui bolnav de inimă. Puteți să reproduceți metaforic o invazie de viruși inteligenți pe un PC al viitorului. Fiți creativi, dar nu treceți cu vederea partea tehnică. Vrem ca imaginile pe care le primim să fie scene complete, nu un model singuratic pe un plan alb. Tratați cu grijă iluminarea, texturarea și unghiul de randare.

În momentul în care vă hotărâți să trimiteți imagini pentru concurs, trebuie să luați în seamă următoarele:

- imaginea sau imaginile trimise trebuie să fie în format JPEG calitate maximă și să aibă latura cea mai mică de cel puțin 1000 de pixeli, în rest raportul de aspect final este la alegerea voastră
- autorul trebuie să poată pune la dispoziție, la cerere, sursele lucrării și cel puțin 3 imagini intermediare care exemplifică pașii prin care s-a ajuns la rezultatul final
- modelele, texturile și alte resurse utilizate trebuie să fie majoritatea create de autorul lucrării.
- parțial și datorită naturii premiului, acest concurs este destinat exclusiv graficienilor 3D. Prin urmare nu vor fi acceptate lucrările create în programe de grafică 2D sau desenate manual și scanate.
- participarea la concurs implică cedarea drepturilor de autor asupra imaginilor trimise revistei XtremPC pe timp de un an de zile.

Vă urăm succes!

CONCURS

CONCURS

CONCURS

CONCURS

CONCURS

CONCURS

Sesam deschide-te!



SESAM DESCHIDE-TE!

RECUNOASTERE VOCALA

Recunoașterea vocală este un domeniu care nu a reușit încă să ajungă la maturitate, deși programele de gen se îmbunătățesc la fiecare nouă ediție. Dar pot fi ele utile românilor?

NU PUTEM NICIODATĂ REFUZA ocazia de a arăta ridicol, așa că ideea de a testa programe de recunoaștere vocală (și de a vorbi singuri în mijlocul biroului, desigur) ne-a surâs imediat ce a fost sugerată de un cititor. Asta și datorită faptului că este vorba despre un subiect interesant și destul de puțin cunoscut. Din păcate, entuziasmul inițial ni s-a diminuat mult pe parcurs, din cauza situației complicate în care se află domeniul. Prețul ridicat al programelor, de multe ori nejustificat de eficiența lor, a făcut ca cea mai mare parte a companiilor care se ocupă de asta să treacă prin dificultăți financiare și să renunțe sau să dea faliment. În aceste condiții, nici nu este de mirare că doi dintre cei trei concurenți serioși rămași provin de la companii foarte puternice - IBM și Microsoft. Din păcate, programul de la IBM (ViaVoice) nu l-am putut obține la timp, deci au mai rămas doar două programe, a căror analiză o puteți vedea mai departe. Cu

promisiunea că testul de luna viitoare va reveni la structura normală, trecem în sfârșit la subiect.

Recunoașterea vocală este unul dintre domeniile de la care ar putea veni următoarea revoluție tehnologică, dacă ar reuși să atingă nivelul pe care îl dorim. Alegeți la întâmplare orice film a cărui acțiune se desfășoară în viitor și cu siguranță veți vedea oameni care comunică verbal cu calculatoarele, uneori chiar punând întrebări într-un limbaj natural. Visul există de mult timp, dar ceea ce s-a obținut în toată această perioadă este destul de neconvingător. Majoritatea telefoanelor moderne au o formă primitivă de recunoaștere vocală, utilizată pentru a apela mai rapid unele persoane, dar aceasta nu face decât să compare un sunet cu un altul, preînregistrat. Programele de PC sunt cu siguranță mai capabile, ajutând utilizatorul atât să dicteze texte, cât și să transmită comenzi sistemului de operare, însă capacitatea lor de înțelegere nu este

tocmai cea pe care ne-o dorim. Aici apar două probleme separate: necesitatea de a "antrena" programul, pentru a-l învăța să se înțeleagă cu un anumit utilizator, și necesitatea de a antrena utilizatorul, pentru a reuși să se înțeleagă cu un anumit program.

Chiar dacă a fost depășit stadiul primitiv, în care cuvintele trebuiau rostite rar și pe rând (de fapt, acum este chiar recomandată rostirea cursivă, frazele lungi având mai multe șanse de a fi recunoscute decât cuvintele singure), programele de recunoaștere vocală nu sunt genul pe care le instalați și gata, puteți începe să le folosiți. Trebuie să treceți prin mai multe etape, ultima fiind și cea mai lungă. Astfel, la început va trebui să setați parametrii microfonului (care ar fi bine să fie de calitate) și mai apoi să antrenați programul, citindu-i texte foarte lungi. Partea a doua, cea de pregătire a utilizatorului, este chiar mai delicată. În special pentru cei a căror limbă nativă nu este engleza

problemele vor fi destul de mari, dar nici pentru ceilalți nu este foarte simplu. Necesitatea de a vorbi într-un ritm constant, de a pronunța un cuvânt mereu la fel și de a lucra într-un mediu lipsit de zgomot pune probleme tuturor, ceea ce (alături de costurile implicate) scoate recunoașterea vocală din sfera de interes a celor care nu au nevoie neapărată de ea.

Pentru persoanele cu handicap nu există însă o opțiune mai bună, iar pentru cei care au nevoie să scrie texte foarte mari dictarea are destule avantaje pe termen lung. În afară de odihna acordată degetelor, intervine și faptul că, deși uneori pot greși cuvintele în întregime, aceste programe nu scriu niciodată un cuvânt în mod greșit. Sperăm că aceștia reprezintă un public suficient de important încât să asigure viitorul acestui domeniu care, cu siguranță, ne va aduce tuturor beneficii atunci când va ajunge undă țintește.

Bogdan Bridinel

UN CADOU

BOSCH
Ideas that work.

DE VIAȚĂ LUNGĂ.



În luna cadourilor, Bosch vă oferă ideea unei surprize speciale pentru prietenii dragi, care sunt pasionați de meșteritul în casă și interesați de ultimele noutăți în domeniu.

Astfel, noua șurubelniță IXO cu acumulator de 3,6 V de la Bosch este surprinzător de mică, ușoară și cu un design ergonomic. Datorită dimensiunii reduse și echilibrate, se poate lucra cu IXO în cele mai mici spații. Sarcinile ei sunt micile înșurubări și montări care intervin în întreținerea casei. În aceste activități IXO se dovedește mult mai eficientă decât șurubelnițele clasice. Cu o greutate de numai 300 de grame, ea poate fi utilizată cu ușurință chiar și de către cele mai delicate mâini pentru a putea fixa rafturile în șuruburi, pentru a repara bicicleta sau la montarea/ demontarea calculatoarelor.

Secretul lui IXO constă în noua tehnică a acumulatorilor, deja cunoscută de la calculatoarele portabile sau telefoanele mobile. Acumulatorul cu litium-ion, la aceeași capacitate, este mai mic și mai ușor decât acumulatorii obișnuiți. Un alt mare avantaj îl constituie faptul că acesta nu se auto-descarcă, ba chiar lucrează la capacitatea maximă chiar și după ce a stat nefolosit timp de un an. În plus, acumulatorii cu litium-ion nu prezintă efect de memorie.

Cu un număr remarcabil de calități, un design modern și un ambalaj practic, noua șurubelniță cu acumulator IXO de la Bosch are toate datele unui cadou special și deosebit de util.

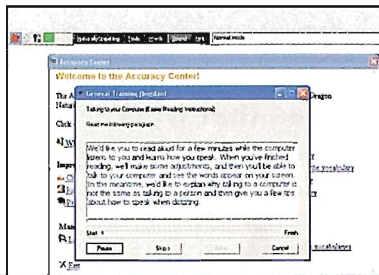
Specificații tehnice BOSCH IXO 3,6V

Șuruburi până la:	5 mm
Turația la mers în gol:	180 rpm
Momentul maxim de rotație:	2,75 Nm
Capacitatea acumulatorului:	1,1 Ah
Greutatea:	0,3 kg



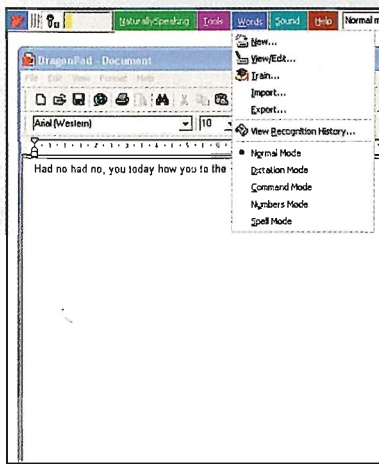
Bosch. Scule electrice pentru meșterit.

Vei fi uimit.



Producător: ScanSoft
Web: www.scansoft.com
Tip licență: Comercial

Verdict **85**



Dragon Naturally Speaking 6

Deși este cel mai apreciat program de gen, Dragon Naturally Speaking nu a avut o existență lipsită de probleme. Dragon (compania care îl producea inițial) a fost cumpărată de Lernout&Hauspie, iar Naturally Speaking a fuzionat cu produsul acesteia, Voice Xpress. În final Dragon a fost revândut firmei ScanSoft, care a repus programul pe drumul cel bun. Prețul este problema sa principală, cea mai ieftină variantă costând aproximativ 100\$, iar cea recomandată de două ori mai mult. Între timp a apărut și versiunea 7, care oferă numeroase îmbunătățiri. Un amănunt oarecum amuzant, care demonstrează cât de variabil este totul în acest domeniu, este îmbunătățirea de 15% pe care se presupune că o aduce versiunea 7, deși cea precedentă era creditată cu o spectaculoasă precizie de 98%. Ei bine, suntem siguri că 113% chiar vor mulțumi pe toată lumea.

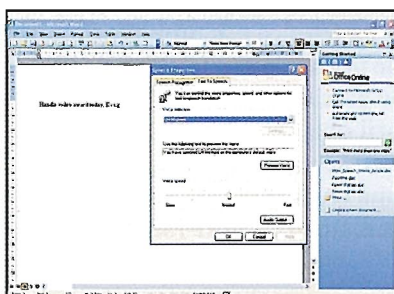
FACILITĂȚI

Cantitatea de opțiuni care fac utilizatorului viața mai ușoară este cu siguranță punctul forte al acestui program. Partea de corecție a textului dictat oferă o mulțime de posibilități, atât în ceea ce privește selectarea părții care trebuie corectată, cât și în ceea ce privește editarea ulterioară a corecturii. Partea de comandă vocală nu este nici ea mai prejos, interacțiunea cu programele fiind foarte simplă. Puteți chiar să accesați meniurile prin intermediul unor comenzi foarte intuitive, de exemplu "click file"

pentru meniul File. Există și o facilitățe foarte bună de text-to-speech și multe altele aparent minore, dar care împreună fac programul să fie complet. De exemplu, folosind number formatting, un utilizator poate dicta mult mai naturalul "five dollars and fifty cents" pentru a obține 5.50\$, în loc de "five dot five zero dollar sign".

FUNCȚIONARE

Înainte de a vorbi despre precizia cu care programele identifică spusele vorbitorului, trebuie să clarificăm un lucru: nu există nici un criteriu care să ajute un om să înțeleagă cum va funcționa un program pentru el. Există prea multe variabile: tipul de voce (da, chiar și asta), accentul, dicția, timpul care a fost petrecut cu antrenamentul (etapă a cărei importanță nu poate fi în nici un fel subestimată). Naturally Speaking 6 poate ajunge și la o precizie de 98% în condiții ideale, dar acesta nu a fost și cazul nostru. Din păcate, una dintre concluziile triste ale testului este că programele de recunoaștere vocală nu pot face prea multe pentru cei ale căror abilități de pronunție în limba folosită nu sunt foarte bune. Iar limba română nu este suportată de nici un program. O altă problemă care ar trebui menționată este că, în ciuda opțiunii "Nothing But Speech", majoritatea oftaturilor și a sunetelor de acest gen nu sunt ignorate, ci interpretate ca fiind diverse cuvinte scurte, de la "in" la "half" și altele asemenea.



Producător: Microsoft
Web: www.microsoft.com
Tip licență: Comercial

Verdict **75**

Microsoft Office 2003

Partea de recunoaștere vocală este o facilitățe apărută recent în Microsoft Office și foarte curios tratată de compania din Redmond, aproape ca pe un secret. Nu i se face nici un fel de reclamă și se oferă foarte puține detalii despre ea, deși este suficient de importantă și bine dezvoltată încât, pentru unii utilizatori, ar putea să justifice singură prețul de achiziție al pachetului. Sigur, lucrurile nu au stat mereu așa, în prima parte a existenței sale nu era decât o altă opțiune inutilă într-un program care nu duce lipsă de așa ceva. S-a îmbunătățit mult în timp însă și, chiar dacă încă nu se ridică la nivelul celorlalte produse din unele puncte de vedere, pe care le veți afla mai departe, se poate dovedi o soluție mai convenabilă. Pachetul este oricum foarte folosit, deci investiția în el poate fi considerată mai justificată. Pentru a folosi această facilitățe ea trebuie selectată la instalare, din foarte bine camuflata secțiune Office Shared Tools / Alternative User Input / Speech.

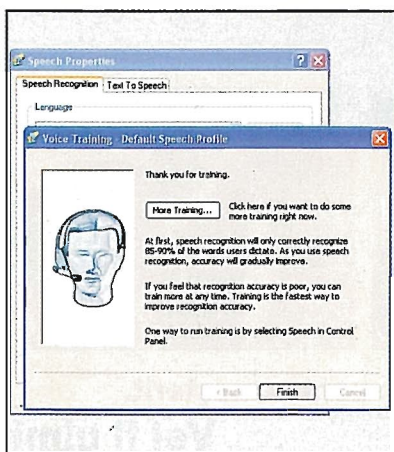
FACILITĂȚI

Principalul defect al facilității de recunoaștere vocală din Microsoft Office este că nu a fost concepută pentru a elimina mouse-ul și tastatura din ecuație. Nu puteți naviga prin text folosind comenzi vocale și nu aveți la fel de multe posibilități de determinare a cuvintelor pe care doriți să le selectați. Și mai bizară este decizia de a păstra un element abandonat de mult de celelalte programe, și anume necesitatea de a

cere în mod explicit trecerea de la comenzile vocale la dictare și invers. Acest lucru pare logic în primă instanță, dar devine rapid enervant când trebuie să roștiți "Voice Command" doar pentru a face o selecție, apoi "Dictation" pentru a continua dictarea. Partea de comandă vocală nu este nici pe cât de complexă ar putea fi. Sistemul este compatibil doar cu aplicațiile Microsoft, spre deosebire de Naturally Speaking, care interacționează cu cea mai mare parte a programelor (singura excepție notabilă este Netscape Navigator). Dată fiind viteza cu care a evoluat până acum, suntem siguri că nu va mai dura mult până când Microsoft Office va prinde din urmă concurența și din aceste puncte de vedere.

FUNCȚIONARE

Surprinzător pentru noi, dat fiind că majoritatea utilizatorilor raportează contrariul, programul de la Microsoft a fost cel care a dovedit o precizie mai mare. Mai mult, diferența a fost chiar semnificativă, reușind să ne dea chiar speranțe că, după o perioadă suficient de îndelungată, acest program ar putea deveni chiar utilizabil pentru noi. Atunci când vom dori să dictăm texte în limba engleză (sau, cine știe, chineză ori japoneză, acestea sunt celelalte opțiuni) probabil că vom apela la el. Diferența pe partea de opțiuni și în ceea ce privește ușurința în utilizare atarnă însă în favoarea lui Naturally Speaking, acest aspect dovedindu-se decisiv pentru ei care nu vor sau nu pot să se folosească deloc de tăstatură și mouse.



PROGRAME UTILE

VOICEMATE 2.10

Producător: Joseph Cox

Web: www.tnk-bootblock.co.uk

Tip licență: Comercial

VoiceMate are la bază o idee foarte bună, aceea de a ajuta utilizatorii să își controleze calculatorul prin intermediul vocii, lucru foarte util pentru cei ce suferă de un handicap motoriu sau pur și simplu de lene. Din păcate, el eșuează pe mai multe niveluri, utilitatea sa dovedindu-se în final foarte scăzută. Stabilitatea sa lasă mult de dorit. Anumite greșeli din partea utilizatorului, nedocumentate în nici un fel de autor, pot face programul să înceteze să mai lucreze, iar altele erorile sfidează pur și simplu orice explicație. Documentația își face și ea datoria, reușind în câteva zeci de pagini să nu explice nici măcar cum se înregistrează comenzile vocale. Nici măcar wizard-ul, culmea simplității în orice program normal, nu arată suficient de ușor ce trebuie făcut. Chiar și după ce reușiți să vă împăcați cu el, nu se pune problema să puteți renunța complet la celelalte mijloace de control.



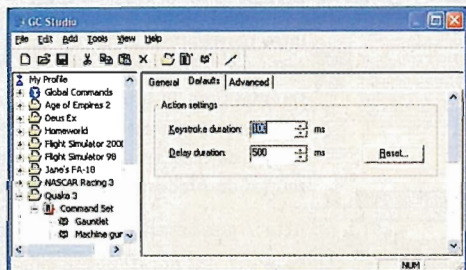
GAME COMMANDER 2

Producător: Mindmäker Inc.

Web: www.gamecommander.com

Tip licență: Comercial

Cu Game Commander puteți controla vocal jocurile, câștigând secunde prețioase în unele dintre ele. Nu vă imaginați că el poate înlocui modul normal de control, dar atunci când un joc are comenzi multe sau greu de accesat vă poate ușura viața. El permite configurarea comenzilor pentru fiecare joc în parte și încarcă respectiva configurație atunci când jocul este pornit. Pentru vorbitorii de limbă engleză nici nu este necesară rostirea comenzilor atunci când le stabiliți, doar scrierea lor, în timp ce pentru ceilalți un minim de antrenament este necesar. Dintre opțiunile sale avansate, demne de remarcat sunt posibilitatea de a stabili macro-uri care pot executa până la 256 de acțiuni în urma unei singure comenzi și cea de a repeta o acțiune până se cere oprirea ei. Pe lângă toate acestea, Game Commander 2 conține un sistem de mouse gestures și este compatibil cu programele de voice chat, ca Roger Wilco.



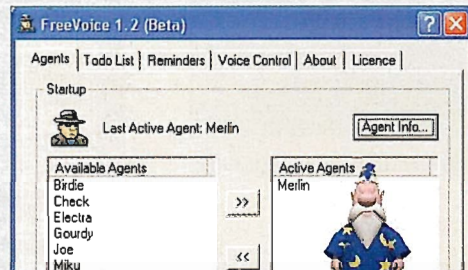
FREEVOICE 1.2

Producător: Rohitab Batra

Web: www.rohitab.com/freevoice

Tip licență: Freeware

Programe gratuite nu prea există în acest domeniu din cauza cantității de efort ce trebuie depusă pentru a putea avea un produs funcțional. Cea mai bună soluție (dar în nici un caz una satisfăcătoare) este FreeVoice, un program bazat pe Microsoft Agent. Funcția sa principală este de Text-to-Speech, adică exact opusul recunoașterii vocale. Utilizatorul poate alege între mai multe personaje care să citească un text pe care vrea să îl asculte și, cu condiția ca textul să fie în limba engleză, are parte de o redare destul de bună a lui. Indiferent dacă personajul este un extraterestru sau un vrăjitor însă, vocile au un sunet pronunțat artificial și monoton. Componenta de recunoaștere vocală este foarte redusă, oferind doar posibilitatea de a controla FreeVoice și a lansa alte programe. Un mic bonus este funcția de agendă. Utilizatorul poate introduce mesaje care să-i fie citite la anumite ore, pentru a-i reaminti diverse lucruri.



CUM FUNCIONEAZA

Primul pas în cadrul procesului de recunoaștere vocală este, bineînțeles, cel de transformare a semnalului analog primit de la microfon în semnal digital. Dacă aici nu pot interveni probleme, următoarea parte este ceva mai delicată. Semnalul digital este împărțit în foneme (cele mai mici unități fonetice ale unei limbi, sunetele de bază din care sunt compuse cuvintele), prin compararea spectrului său de frecvențe cu cele cunoscute. În acest fel se obține o reprezentare fonetică a sunetului, asemănătoare cu cea folosită la cursurile de limba engleză, al cărei scop este tocmai reprezentarea exactă a modului în care se pronunță un cuvânt. Numai că acum procesul este invers, programul stabilește cum a fost pronunțat un cuvânt și continuă prin a-l compara cu structurile fonetice cunoscute.

Dacă tot ce ar face programul ar fi să compare aceste structuri auzite cu unele prestabilite, șansele sale de succes ar fi extrem de mici. O simplă greșală de pronunție sau o imperfecțiune a microfonului ar putea face ca respectivul cuvânt să nu poată fi interpretat corect. Dacă nu ar găsi nici un echivalent exact pentru ce a primit sau dacă ar găsi mai multe (în limba engleză există multe cuvinte care se pronunță la fel), programul ar trebui fie să renunțe, fie să aleagă la întâmplare dintre cuvintele care se

aseamănă cel mai mult cu cel pronunțat. Următorul pas, cel de analizare a contextului, este cel care rezolvă această problemă. Aici se alege cuvântul care se potrivește mai bine cu cele precedente prin consultarea unei gramatici artificiale care conține fraze comune, probabilități pentru apariția anumitor combinații de cuvinte sau chiar reguli ce impun folosirea unui cuvânt atunci când este rostit unul dintre sinonimele sale. Acest proces ajută mult, motiv pentru care șansele programului de a recunoaște un singur cuvânt sunt mai mici decât atunci când este vorba despre o întreagă frază.

Pe lângă toate acestea, programele mai și "trișează", oferind utilizatorului șansa de a stabili cum pronunță el un anumit cuvânt, forțând folosirea acestuia chiar dacă nu a fost recunoscut corect prin intermediul procesului normal. În timp, prin procesul de antrenare, programele pot învăța accentul și particularitățile stilului de vorbire ale unui utilizator, îmbunătățindu-și performanța. Ce ne dă de gândit la acest proces este faptul că el ar putea fi făcut să funcționeze mult mai ușor pentru limba română, date fiind particularitățile acesteia. Din păcate, în ciuda acestui lucru, nu ne așteptăm că un program de recunoaștere vocală cu suport pentru limba română să apară curând.

Kreative.ro

magazinonline

SISTEME SI COMPONENTE LA SUPERPREȚURI!

PROMOTIE DECEMBRIE

AMD XP Barton 2500+

SISTEM COMPLET NEGRU

Pl. Baza ASUS A7N8X-X,
Chipset nForce2
HDD: 120Gb / 7200 rpm
Memorie: 512 DDRAM PC400
Pl. Video: nVidia GeForce FX 5200 /
128 DDR / TVout / DVI
CD-RW 52/24/54 ASUS negru
Sunet 5.1 canale
Carcasa ATX350W middle neagra
Modem Conexant 56 kb/s intern
Cooler, Floppy negru
Tastatura Multimedia negru+argintiu
Mouse Optical + wireless/scroll
negru + argintiu
Mouse Pad with gelroll panza
Boxe 2.1 with Subwoofer
negre + argintiu

24.990.000 lei

rata: 1.130.000 lei/luna

OPTIONAL: MONITOR 17" black

rata: 225.000 lei/luna, pret: 4.990.000 lei

VANZARI IN RATE



RATE
DIN
MAGAZIN



6-36
RATE
EGALE

www.kreative.ro
contact@kreative.ro

Adresa: Str. Poet Panait Cerna, nr. 2
sector 2, București
Tel : 021.321.47.83
021.321.47.90
0744.30.31.33
0724.30.31.33

MEDIA ONLINE

Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline
PENTRU OPTIMIZAREA
NAVIGĂRII online

VIDEO

<http://www.funnyplace.org>

Continuând trendul început luna trecută, vă mai oferim o alternativă pentru site-uri cu videoclipuri comice. Adresa de mai sus are o selecție zilnică de trei videoclipuri (majoritatea reclame) amuzante. De asemenea, puteți găsi videoclipurile din zilele precedente, videoclipul lunii și videoclipul săptămânii, plus o imagine amuzantă la rubrica "Picture of the Day", care nu se schimbă însă în fiecare zi. Site-ul are o limită pentru transferul zilnic, așa că nu vă speriați dacă uneori vă dă o eroare de genul "Transfer limit exceeded". Videoclipurile sunt la o rezoluție redusă, dar asta poate fi considerat avantajos de cei cu modem, pentru că au dimensiuni sub 1Mb. Dar conținutul este cel care contează, și FunnyPlace merită în mod sigur laude pentru selecția zilnică.

PubsTV
(<http://www.pubstv.com>) este un site francez orientat tot pe clipuri publicitare online, dar are avantajul unei arhive extensive, organizată pe mărci, țări de origine sau agenții producătoare. Calitatea este chiar mai slabă uneori decât la FunnyPlace, însă doar aici puteți găsi unele reclame care sunt de negăsit în altă parte.

<http://uk.newsbot.msn.com>

După ce Google a refuzat preluarea de către Microsoft, era de așteptat ca acesta să lanseze servicii similare cu cele oferite de popularul motor de căutare sau chiar să integreze unele în update-urile de Windows. Prima acțiune de acest tip este lansarea unui serviciu de news search, intitulat NewsBot, care poate fi găsit la adresa de mai sus. Surprinzător sau nu, pe primul loc la "Most Popular Articles" este știrea "Microsoft testează un nou serviciu de știri online".

<http://www.driverguide.com>

Între hardware și software-ul de nivel înalt mai există un strat intermediar, tot de software, care este inclus generic în categoria "drivers", pe care îi găsim mai greu sau mai ușor, în funcție de cât de nou și de răspândit este dispozitivul pentru care avem nevoie de driveri. Dar cele mai multe șanse sunt să găsiți driverul căutat la adresa de mai sus. Numele de utilizator este "drivers" și parola este "all", ca să vă scutim de procesul de înregistrare și de spam în căsuța de mail.

<http://gadgetphotogallery.i4u.com>

Pe acest site puteți găsi o galerie cu poze de rezoluție mare a celor mai recente gadget-uri lansate pe piață sau doar anunțate. Practic, site-ul funcționează pe bază de voturi, ca și www.amihotornot.com, utilizatorii apreciind frumusețea sau atractivitatea unui gadget și cele cu mai multe voturi ajungând primele în listă. Tot pe site-ul I4U puteți găsi știri, prezentări și alte articole referitoare la tehnologiile viitorului.

<http://www.internet-tips.net>

Dacă vreți să aflați secretele Internetului, cum să vă descurcați mai repede și mai eficient în rețeaua rețelelor, acest site ar putea fi o alegere excelentă. De asemenea, dacă vreți să navigați fără riscuri sau vreți să știți cum să creați o pagină web atractivă și ce înseamnă un webmaster, tot aici veți găsi și aceste informații. Pe lângă sfaturi, există și articole generice. O adresă similară este <http://www.webnovice.com/tipsntricks.htm>.

<http://www.shockwave.com/sw/mindgames>

Shockwave.com este prin excelență locul în care puteți găsi cele mai bune jocuri Flash, fie că este vorba de arcade, puzzle sau adventure. Unul dintre cele mai interesante este Puzzle Inlay, care poate fi transferat și jucat offline, dar care are un număr limitat de niveluri, seturi suplimentare putând fi achiziționate ulterior.

Pe de altă parte, la <http://game.panlogic.net/> puteți găsi un joc cu premise birocratice, dar care vă va prinde în scurt timp, solicitându-vă îndemânarea.

Inițiativa lunii

<http://www.weblog.ro>

Pentru cei care vor să își verse amarul în mod anonim, dar în fața unui public, moda jurnalului online sau a blog-ului este cea mai bună alternativă. După ce a avut un succes nebun în Statele Unite, ea a fost altoită și în România pe site-ul de mai sus. Nu trebuie decât să vă înscrieți și aveți pagina voastră gratuită unde puteți să vă țineți însemnările zilnice. Posibilitățile de personalizare a paginii sunt destul de reduse, dar este interesant că puteți adăuga o melodie care vă caracterizează sau care vă place. Se pot adăuga și imagini, dar ele trebuie găzduite pe un server extern.



Navigare la întâmplare

<http://homepage.mac.com/gapodaca/digital/bikini/index.html>

Greg este un artist Photoshop care manipulează realitatea. Vizitați-i portofoliul și observați cum poate schimba o operație estetică digitală look-ul unui produs sau al unei reprezentante vanitoase a sexului feminin.



IOANA ȘI ANDREI INTRĂ PE INTERNET.

Ioana intră pe robbiewilliams.com
Andrei dă drumul la modem.

Ioana descarcă piesa Feel.
Andrei intră pe robbiewilliams.com

Ioana a descărcat piesa Feel.
Andrei abia acum începe.

Ioana ascultă piesa Feel.
Andrei nu a terminat download-ul

Ioana îl sună pe Andrei.
Sună ocupat, Andrei n-a terminat.

Ioana îl sună pe George.
Andrei tot n-a terminat download-ul.

Ioana vorbește cu George.
Și lui George îi place piesa Feel.
Andrei termină download-ul.

Andrei oprește modem-ul și o sună pe Ioana.
Ioana e în oraș cu George.

www.astral.ro

Astral ONLINE

Internet pentru Acasă

Internet de mare viteză pentru acasă.

Astral OnLine este serviciul de internet care îți oferă o lățime de bandă de 128 kbps, e-mail inclus și trafic local gratuit. Toate acestea cu costuri telefonice zero.

Net-ul tău va goni de-acum cu 128 kbps la doar un click de mouse, pentru ca tu să poți să comunici, să te informezi, să te distrezi și să te dezvolti.



“Nokia a devenit cel mai mare furnizor de camere digitale din lume în 2003”

În dialog cu Nokia, în contextul conferinței anuale Nokia Mobile Internet de la Nisa



Imfred De Jong
Managing Director
Nokia Mobile Phone Division

XPC: Într-un interviu dinaintea lansării N-Gage, Ilkka Reiskinen, senior vice-president al departamentului de Media Entertainment, a declarat că divertismentul interactiv va avea tot mai multe forme și formate și că speră că N-Gage va aduce noi tipuri de jocuri. Cu toate acestea, în gama de titluri de la lansare au fost puține titluri noi sau măcar inovatoare, iar cele care erau remake-uri ale unor titluri mai vechi s-au dovedit mai slabe ca originalele, în opinia criticilor online. Cum comentați acest lucru?

I.J.: Amatorii de jocuri doresc să aibă la dispoziție titlurile preferate; de aceea, pentru lansare, ne-am gândit la o combinație de jocuri noi, de mare succes (blockbuster) și de titluri clasice. Colaborăm cu o serie de dezvoltatori și producători de top pentru a le oferi utilizatorilor și alte titluri, însă ne preocupă și ideea de a pune la dispoziția acestora jocuri noi și captivante pe care nu le-au mai văzut (sau jucat). Acesta este și scopul funcțiilor multiplayer oferite de consola mobilă pentru jocuri N-Gage: utilizatorii pot juca împreună cu prietenii cu ajutorul tehnologiei Bluetooth sau se pot conecta prin rețelele mobile la spațiul N-Gage, având astfel posibilitatea de a juca împotriva unor adversari din întreaga lume.

XPC: Știm că protecția jocurilor pentru N-Gage a fost spartă și ele sunt disponibile și pentru alte terminale care folosesc platforma Series 60 (chiar și Siemens). Știm că acest lucru este un act criminal și că Nokia va lua toate măsurile pentru a-i găsi și pedepsi pe vinovați. Dar totodată nu demonstrăm această acțiune că titlurile respective nu erau atât de exclusive pe cât se dorea, din moment ce ele pot rula la fel de bine pe o altă platformă?

I.J.: Din păcate, acest gen de activitate este răspândit în industria jocurilor; compania noastră colaborează cu autoritățile competente în încercarea de a pune capăt acestor acțiuni ilegale. Deși o parte dintre jocurile N-Gage pot fi rulate și pe alte dispozitive Series 60, experiența de care beneficiază utilizatorii este foarte neplăcută. Jocurile nu funcționează așa cum ar trebui (de exemplu, pot interveni întreruperi repetate, lipsa sunetului, anumite funcții nu pot fi utilizate), iar dacă amatorii de jocuri doresc să joace unul dintre jocurile N-Gage, este recomandabil să facă acest lucru pe o consolă mobilă N-Gage, pentru a se bucura din plin de experiența oferită de acest dispozitiv.

XPC: Vânzările inițiale ale Nokia N-Gage au fost sub așteptări și a fost nevoie de reduceri substanțiale de preț pentru ca terminalul dedicat jocurilor să înceapă să se vândă la scară largă. Cărui fapt credeți că se datorează acest lucru?

I.J.: Am fost foarte mulțumiți de vânzările înregistrate de N-Gage. În primele două săptămâni am vândut aproximativ 400.000 de bucăți. Pe lângă aceasta, s-au primit numeroase noi comenzi, iar reacțiile utilizatorilor au fost pozitive. Estimăm că în perioada sărbătorilor vânzările vor înregistra un volum semnificativ.

“Ne bazăm pe faptul că utilizatorii vor folosi în mod corect produsele noastre, respectând legile și dreptul la intimitate atunci când realizează fotografii digitale.”

XPC: Intenționează Nokia să lanseze jocuri sau aplicații exclusive pentru terminalul 7700?

I.J.: Dispozitivul media Nokia 7700 este bazat pe interfața Nokia Series 90 dezvoltată pe sistemul de operare Symbian. Nokia a lansat o platformă pentru Series 90 care le permite dezvoltatorilor să creeze aplicații pentru publicul din întreaga lume. Ne așteptăm ca dezvoltatorii să creeze o gamă largă de aplicații care să exploateze funcțiile complexe și ușor de utilizat ale dispozitivului Nokia 7700.

XPC: Credeți că transmisiile televizate pe care le va putea recepționa terminalul 7700 vor fi contra cost sau se vor susține prin publicitate? Credeți că “televiziunea mobilă” ar putea fi un

mediu mai propice pentru publicitate decât cea obișnuită?

I.J.: Unul dintre motivele pentru care desfășurăm proiecte-pilot în jurul conceptului de “televiziune mobilă” este dorința de a înțelege mai bine acest model de afaceri și rolurile participanților la acest gen de activitate. Este încă prea devreme să facem speculații în legătură cu funcționarea comercială a acestui gen de servicii.

XPC: Cum vedeți chip-ul TV tuner dezvoltat de Sony pentru dispozitivele mobile? Cum se compară el cu tehnologia folosită în Nokia 7700?

I.J.: Există foarte multe tehnologii interesante pe piață. Noi considerăm că modulul DVB-H cu care lucrează compania noastră prezintă o serie de avantaje tehnice: este optimizat pentru utilizare pe dispozitivele mobile, cu un consum redus de energie, poate oferi acoperire în spații închise și folosește o tehnologie universală.

XPC: Cât de departe a ajuns proiectul început în 2002, în care prin colaborarea cu SGI se dorea crearea unui standard wireless 3D bazat pe OpenGL?

I.J.: Colaborarea noastră cu SGI s-a finalizat prin crearea grupului Khronos (www.khronos.org),

care dezvoltă un standard deschis pentru grafică 3D pentru dispozitivele mobile. Suntem mulțumiți de modul în care se desfășoară activitatea în cadrul grupului Khronos.

XPC: Având în vedere lansarea unor modele ca 6810 și 6820, axate pe mesageria mobilă, ne puteți spune cum vedeți diferențele dintre asimilarea serviciilor SMS în funcție de zona geografică: Europa, Statele Unite și mai ales Asia cu ale ei “thumb tribes”, cum sunt numiți tinerii care folosesc excesiv mesageria mobilă? Credeți că mesajele text vor ajunge curând la un punct de criză după care popularitatea lor va scădea, pentru ca în final să fie înlocuite cu o nouă modalitate de comunicare, mai axată pe vizual?

I.J.: Mesajele multimedia (MMS) au avut la bază succesul înregistrat de mesajele de tip SMS, oferind în prezent o nouă direcție de dezvoltare în domeniul transmiterii mesajelor. Este vorba despre un serviciu standardizat 3GPP, care încorporează cele mai performante funcții pentru e-mail și SMS, reunindu-le într-un mod universal și deschis. Mesajele multimedia oferă utilizatorilor posibilitatea de a combina imagini și secvențe video, texte și clipuri de voce într-un singur mesaj. Până în prezent, Nokia a lansat 15 telefoane compatibile MMS pe piețe din Europa, Asia și Statele Unite. Estimăm că în 2003 peste jumătate din volumul de telefoane vândute de Nokia vor fi compatibile MMS.

XPC: Există numeroase companii care au decis să interzică angajaților telefoane dotate cu camere foto, iar Coreea a hotărât chiar că toate telefoanele vor trebui să emită un zgomot clar atunci când camera foto încorporată este activată. Care este punctul de vedere Nokia în această privință?

I.J.: Noi îi sfătuim pe utilizatori să respecte reglementările naționale și subliniem acest lucru și în manualul de utilizare. Ne bazăm pe faptul că utilizatorii vor folosi în mod corect produsele noastre, respectând legile și dreptul la intimitate atunci când realizează fotografii (acest lucru este valabil pentru camerele digitale în general). Pe de altă parte, această industrie se află la început de drum, iar regulile de funcționare vor fi perfecționate în timp, așa cum s-a întâmplat și în cazul utilizării telefoanelor mobile. Cu toate acestea, există mai multe avantaje decât dezavantaje legate de utilizarea telefoanelor cu cameră încorporată - de exemplu, companiile de asigurări pot să surprindă imagini ale pagubelor produse, pe care să le trimită pe loc prin MMS.

XPC: Cât din procentul de vânzări al Nokia este reprezentat de telefoanele din categoriile fashion și de lux? Puteți preciza cât de important este acest segment prin prisma veniturilor?

I.J.: Vă mulțumim pentru această întrebare, dar nu putem face publice aceste informații.

XPC: Credeți că tehnologiile și serviciile de tip Push to talk ar putea avea succes în România?

I.J.: Push to talk le oferă operatorilor oportunități noi și interesante pentru a obține venituri, fără a afecta însă furnizarea serviciilor tradiționale de voce. Estimăm că implementarea comercială a serviciilor Push to talk va avea loc în prima jumătate a anului 2004, iar după toate aparențele prima piață va fi cea din Statele Unite. Desigur, acest lucru va depinde de dorința operatorilor de a introduce astfel de servicii, în funcție de particularitățile fiecărei companii.

XPC: Cum este afectată Nokia de competiția asiatică, cu companii al căror atu sunt prețurile scăzute ale terminalelor?

I.J.: Noi nu comentăm politicile de prețuri ale companiilor concurente. Utilizatorii aleg luând în considerare o serie de factori, printre care se numără funcțiile dispozitivelor și așa mai departe, iar prețul este unul dintre acești factori. Așa cum anunța Nokia cu ocazia publicării rezultatelor financiare, în luna octombrie, coșa de piață a companiei în sectorul

telefoanelor mobile pentru trimestrul trei era estimată la 39%.

XPC: Există șanse ca în viitor Nokia să se extindă dincolo de segmentul smartphone și să atace și piața Pocket PC?

I.J.: Am anunțat recent noua noastră strategie și noua structură organizațională concepută pentru a realiza această strategie. De la 1 ianuarie 2004, Nokia va include patru unități de afaceri - Telefoane mobile (Mobile Phones), Multimedia, Rețele (Networks) și Soluții pentru companii (Enterprise Solutions).

Așa cum s-a stabilit în cadrul evenimentului Capital Market Days din Irving, Texas:

Mobile Phones Business Group

Acest grup va oferi o gamă largă de telefoane mobile performante pentru diverse segmente de utilizatori. Mobile Phones va include terminale GSM axate pe funcții de voce și dispozitive cu cameră integrată, precum și terminale din categoria de bază și telefoane bazate pe CDMA și TDMA. Mobile Phones va continua să exploateze principalele puncte tari ale companiei Nokia - produsele, marca, costurile și eficiența operațională.

Multimedia Business Group

Multimedia se va concentra pe impactul mobilității asupra telefoanelor inteligente și a celor pentru transmiterea imaginilor, pe jocuri, media, muzică și accesorii mobile. Nokia a constatat deja o serie de indicii ale creșterii pe această piață. Volumul de telefoane cu cameră încorporată l-a depășit pe cel al camerelor digitale încă din trimestrul al doilea al anului 2003, Nokia devenind astfel cel mai mare furnizor de camere digitale din lume în 2003. Dispozitivele performante pentru imagini oferite de Nokia, precum și funcțiile îmbunătățite, cum ar fi camerele megapixel pentru 2004, definesc strategia de dezvoltare în domeniu. O sută de noi jocuri vor fi disponibile până la sfârșitul anului viitor, sprijinind astfel strategia companiei în acest sector.

Networks Business Group

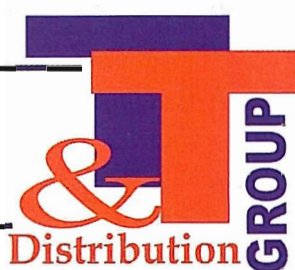
Networks va continua să ofere tehnologie de vârf pentru infrastructuri, precum și servicii adiacente, bazate pe principalele standarde wireless. Networks se află în centrul strategiei Nokia, ce are drept scop determinarea unei rate de penetrare superioare a tehnologiilor wireless la nivel global, stimularea conversiei fix-mobil și a serviciilor multimedia mobile. Networks Business Group întrevide deja pentru 2004 o serie de oportunități de a-și mări cota de piață, depășind actuala cotă de aproximativ 15% din piața globală a infrastructurilor pentru rețele mobile.

Enterprise Solutions Business Group

Enterprise Solutions va exploata expertiza deținută deja de Nokia în domeniul dispozitivelor mobile de voce și pentru transmiterea mesajelor, precum și în ceea ce privește infrastructura pentru securitatea rețelelor și conectivitatea mobilă. Această unitate va oferi un plus de valoare companiilor, prin gama de dispozitive și soluții universale pentru conectivitate bazate pe o arhitectură end-to-end pentru mobilitate.

MEDII DE STOCARE

SAMSUNG



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

Save Your Digital World

jocuri

- 089 **Ultima oră**
Ultimele știri din lumea jocurilor
- 090 **Nostalgii digitale**
Antrenamentul gândirii
- 092 **Final Fantasy**
Seria Final Fantasy nu moare așa de ușor
- 093 **Lord of the Rings: Battle for Middle Earth**
RTS în universul fascinant creat...
- 094 **Call of Duty**
"Războiul este o problemă prea..."
- 096 **Hidden and Dangerous 2**
Reîntoarcerea pe câmpul de luptă...
- 098 **Prince of Persia: Sands of Time**
O aventură fabuloasă...
- 100 **Worms 3D**
Cel mai amuzant război la care veți...
- 102 **FIFA Football 2004**
Un nou an, o nouă provocare pentru fanii sportului electronic
- 104 **XIII**
Șansa noastră de a juca într-o bandă desenată
- 106 **Need for Speed: Underground**
Need for Speed se mută în subteran
- 108 **Empires: Dawn of the Modern World**
Istoria omenirii dată pe...
- 110 **Massive Assault**
Jocul de șah al viitorului?
- 111 **Dungeon Siege: Legends of Aranna**
Între exotic și SF de mâna a doua
- 112 **Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough**
Un nou expansion pack, o nouă...
- 113 **Cuvântul cititorilor**



Bogdan Bridinel

CUI II E FRICA DE WARCRAFT III?

Jocurile vă afectează sănătatea, psihicul și relațiile sociale. Cum nu? Nu citiți ziarele?

Un articol publicat recent în Evenimentul Zilei a reușit să mă bine dispună și să mă întristeze în egală măsură. M-a bine dispus pentru că deodată m-am simțit mai inteligent, mai capabil, mai profesionist, și asta fără a face absolut nimic, doar văzând ce pot debita mințile altora. De întristat, m-a întristat în primul rând pentru că este despre dispariția unui copil și apoi pentru că articolul respectiv nu este singurul care oferă nocivitatea jocurilor ca explicație facilă pentru toate problemele imaginabile și neimaginabile. Nu pot să-mi scot din cap nici ideea că noi credem cea mai mare parte a lucrurilor pe care le aflăm din presă, în afară de cazurile ca acesta, în care se întâmplă să fim suficienți de avizați. Sunt destul de sigur că majoritatea cititorilor ziarului nu s-au îndoit nici o clipă de cele scrise acolo, iar percepția lor în ceea ce privește jocurile va rămâne neschimbată pentru totdeauna. Dar haideți să pătrundem pentru câteva clipe în palpitanta lume a știrilor de la ora 5 și să urmărim firul evenimentelor.

Totul pornește de la dispariția lui Alin Trăilescu, un tânăr de 17 ani, cu rezultate excepționale la învățatură și o pasiune pentru informatică ce atinge și sfera jocurilor. Un băiat normal deci. Sau aproape normal, pentru că, după cum spun părinții lui, uneori ajungea să se joace chiar și 17 ore pe zi, ceea ce nu este tocmai sănătos și nu recomand nimănui. Jocul la care "participa" Alin (articolul se referă la jocuri de parcă ar fi vreun soi de ritualuri secrete) este Warcraft III, sau, mai exact, presupun că este Warcraft III: Reign of Chaos, pentru că reporterul Evenimentului Zilei îl identifică simplu, prin numele de familie: Warcraft. Și îl categorisește ca fiind violent, fără nici o explicație suplimentară în această privință. Tot cam fără explicații este prezentată și calitatea de mare maestru a

liceanului, precizarea că el ajunsese la nivelul 15 (pe Battle.net, presupun, nu se menționează în articol) venind mai curând să infirme acest lucru. Sigur, este o clasare bună, dar nu una extraordinară.

Și aici vine bomba: Alin a dispărut de acasă și este posibil ca el să fi fost răpit de niște indivizi pe care îi cunoscuse pe Internet și care vroiau cu tot dinadinsul să îl coopteze în echipa lor. Cu ajutorul lui de neprețuit, ei aveau să participe la finala World Cyber Games (mai este necesar să precizez că numele l-am dedus, nu citit acolo?) din România, finală în care premiul cel mare era fabuloasa sumă de 3.000 de dolari. Și care finală avusese loc cu mult timp în urmă, dar acest amănunt nu poate sta în calea unei teorii atât de frumoase, nu? La fel cum nu poate deranja pe nimeni nici ideea că un om care a fost răpit nu va încerca să-și anunțe situația în timpul unui concurs public.

Este mult prea ușor să faci presupuneri și să le înfățișezi ca fapte, motiv pentru care diverse domenii s-au trezit pe parcursul timpului afectate de prejudecăți lipsite de fundament. După muzica rock și filmele de acțiune, se pare că este rândul jocurilor să fie influențate negativ asupra tineretului și scuza preferată a nebulilor care nu vor să fie făcuți responsabili pentru faptele lor, după cum o demonstrează mai multe procese din Statele Unite, în care este implicat Grand Theft Auto 3. În realitate, studiile științifice în această privință nu au dovedit încă nimic concludent, majoritatea relevând doar efecte minore ale jocurilor în anumite direcții, atât negative, cât și pozitive. De exemplu, un studiu publicat de curând de BBC trage concluzia că jucatul timp de o oră pe zi la locul de muncă poate crește productivitatea. Data viitoare când cineva vă întreabă cum vă afectează jocurile viața, spuneți-le asta.

ULTIMA ORA

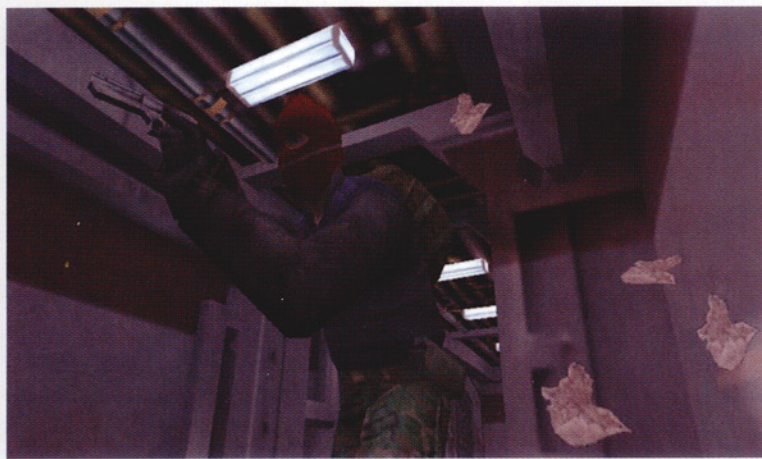
ULTIMELE STIRI DIN LUMEA JOCURILOR

CONDITION ZERO, OPRIT DIN DRUM

O naștere cu probleme

"Nici un număr fără vesti despre Condition Zero", acesta este motto-ul nostru. Nici noi nu știm de ce ne interesează atât de mult, dat fiind că, după cum arată lucrurile acum, șansele ca acest joc să merite atâta atenție sunt minime. Valve ar face mai bine probabil să îl lanseze așa cum este și să arunce toată vina pentru eșec în spatele companiilor cărora le-a fost încredințată producția, la urma urmei aceștia sunt responsabili direct pentru calitatea mult-așteptatei continuări la CounterStrike. În loc să facă asta însă, Gabe Newell și compania depun un

efort lăudabil (dar probabil inutil) de a îndrepta lucrurile pe ultima sută de metri. Condition Zero a atins un interesant nou record luna aceasta, fiind oprit chiar în ziua în care trebuia să înceapă producția de serie. Motivul citat este necesitatea de a aduce câteva modificări versiunilor ne-americe, deși, fiind vorba despre jocul care a mai câpătat un producător după ce a fost declarat terminat pentru prima dată, ne așteptăm la orice. Se presupune că amânarea va fi mică, dar o nouă dată de lansare nu a fost anunțată încă.



Comaniile britanice în declin Falimente în lanț

Computer Artworks, Silicon Dreams, Attention to Detail, Lost Toys. Nume nu foarte cunoscute, pe care le puteți uita deja, pentru că aparțin unor companii britanice de jocuri ce și-au închis porțile în ultimele luni. Acestora li se adaugă două nume mai cunoscute, unul reprezentând o pierdere reală din punctul nostru de vedere. Este vorba despre Mucky Foot, companie înființată de foști membri Bullfrog și responsabilă pentru două titluri care nu s-au bucurat de atenția pe care o meritau, Startopia și Urban Chaos. Ele au fost urmate de o

tentativă de a trece în domeniul comercialului, Blade II, care a reprezentat însă un eșec atât din punct de vedere calitativ, cât și financiar. Noul titlu pe care îl aveau în lucru, bazat pe o altă licență de film (Bulletproof Monk), nu avea nici el mari șanse, din cauza insuccesului filmului. Și, ca să demonstrăm că li se întâmplă și celor care merită, încheiem prin a spune că producătorul american Digitalo Studios, responsabil pentru Devastation și Harry Potter and the Sorcerer's Stone, a părăsit și el scena.

Black Isle mai pierde un om

Fallout 3, în pericol?

Designerul J.E. Sawyer se adaugă unei liste foarte lungi de oameni care au părăsit legendarul producător după ce compania mamă Interplay a fost achiziționată de francezii de la Titus. După fondatorul Brian Fargo, a plecat și directorul Feargus Urquhart, fiecare dintre ei înființând câte o companie, InXile, respectiv Obsidian Entertainment. Despre prima știm că lucrează la bard's tale, iar despre a doua doar că a anunțat un parteneriat cu Bioware. În orice caz, Fargo și Urquhart nu sunt nici pe departe singuri, aproape jumătate dintre veterani găsindu-și între timp alte slujbe. O problemă mai delicată în ceea ce îl privește pe Josh Sawyer este că el a plecat înainte ca proiectul pe care îl conducea să fie finalizat, iar proiectul în discuție este, după toate probabilitățile, chiar Fallout 3. Desigur, lucrul nu a fost oprit din această cauză, ba chiar s-au dat asigurări că cea mai mare parte din joc este gata. Ne este greu să fim optimiști însă, dat fiind că nu a fost oferită nici măcar o confirmare a numelui real al jocului, cunoscut în acest moment doar prin numele de cod Van Buren.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC REVINE

Dar așteptarea va fi lungă

Dat fiind că este singura veste bună pe care v-o putem oferi în această pagină, am vrea să dispunem de mai multe detalii, dar acestea nu prea există. După o perioadă de tăcere care ne îngrijorase, cei de la Ubisoft au lăsat în sfârșit să se vadă puțin din planurile pe care le au cu seria HOMM, fără a face un anunț oficial. Pentru acest anunț va trebui să așteptăm încă un an, iar pentru joc nu se știe încă. Ce se știe de fapt este că lucrul la proiect a început, iar producător a fost numit Fabrice Cambounet, al cărui nume nu ne spune nimic însă. Fabrice nu are proiecte cunoscute la activ, dar are avantajul de a fi lucrat la o versiune (niciodată lansată) de HOMM3 pentru Dreamcast. De asemenea, în cadrul singurului interviu acordat până acum, el și-a exprimat disponibilitatea

de a discuta cu fanii seriei despre modul în care aceasta va evolua în viitor. Altceva nu a putut spune pentru că nu este stabilit încă nimic, nici măcar dacă se vor folosi resurse rămase din proiectul inițial (cum este castelul din imaginea alăturată) sau foști membri ai echipei New World Computing.



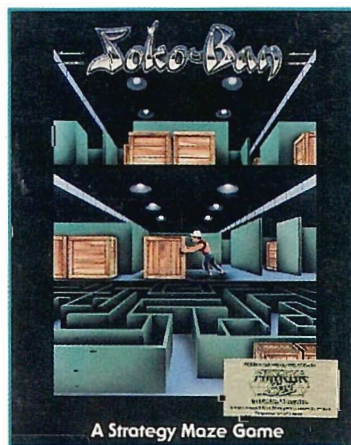
NOSTALGII DIGITALE

ANTRENAMENTUL GANDIRII

ÎN LIMBA ENGLEZĂ, "TO PUZZLE" este un verb care înseamnă a pune în încurcătură pe cineva, confruntându-l cu o problemă dificilă. În timp, verbul a fost substantivizat și a căpătat înțelesul de enigmă, joc, jucărie sau problemă, care necesită ingenuitate și persistentă în a fi rezolvată sau asamblată. Cel mai bun exemplu fizic de puzzle este cubul Rubik, ale cărui fețe compuse din cuburi mai mici trebuiau aranjate în așa fel încât să aibă aceeași culoare.

Fără să mai fie limitate de posibilitățile mecanice, puzzle-urile virtuale au avut o evoluție mult mai rapidă în mediul PC. O parte din ele însă s-au dovedit mereu mai atractive în viața reală decât pe PC, și putem da aici exemplul board-game-urilor gen Monopoly, Nu-te-supăra-frate sau chiar jig-saw puzzle-urile, în care imagini "sparte" în numeroase piese trebuiau asamblate la loc. Dar acestea nu fac obiectul acestui articol.

La începuturi, printre primele jocuri de tip puzzle se găsește Soko-Ban (1984), un joc aparent simplu, în care trebuie să împingeți cutii pe un anumit drum către o ieșire. Deși premisele sunt copilărești, jocul



A Strategy Maze Game

devine infernal de dificil spre final, unde trebuie să plănuiești cu 40 de mutări în avans. În același an apare Boulder Dash, în care jucați rolul minerului Rockford, care trebuie să sape prin mine infestate de monștri în căutare de diamante. Și acesta a avut un succes deosebit, dar mai cunoscută este o clonă a sa, numită Supaplex și apărută în 1991.

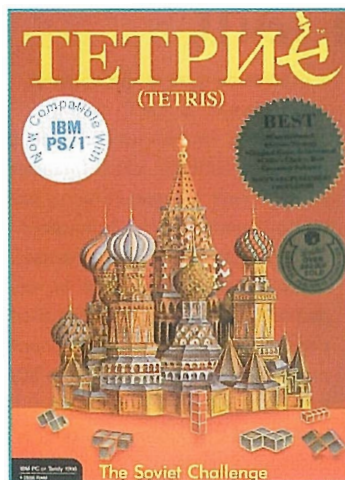
Cel mai cunoscut joc de tip puzzle a fost conceput între 1985 și 1986 de doi ingineri de sistem din Rusia, Alexei Pajitnov și Dimitri Pavlovski. Numit Tetris, el a evoluat dintr-un joc numit Genetic

Engineering, în care jucătorul putea efectiv să controleze piesele cu tastele unindu-le în formații diferite. Ideea de a le face să cadă într-un container rectangular s-a dovedit a avea mai mult succes și la un moment dat a existat chiar o variantă în care doi jucători se confruntau în același spațiu de joc, pentru unul piesele căzând de sus și pentru celălalt de jos. Din păcate, ideea de a comercializa un joc era practic blasfemie în URSS în acea perioadă, astfel că jocul s-a răspândit gratuit printre prietenii autorilor. El a ajuns

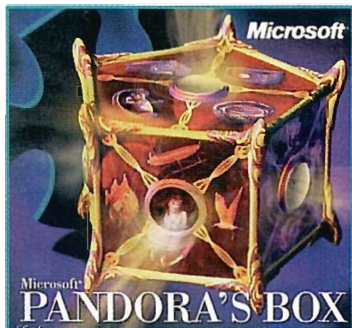
și în Occident și, în momentul în care o companie americană și-a manifestat interesul pentru Tetris, Alexei Pajitnov a decis să abandoneze toate celelalte proiecte și jocuri și să se concentreze pe Tetris. Acest lucru a creat o dispută între el și Pavlovski, care s-a sfârșit prin mutarea lui Pajitnov în Occident și înregistrarea unui copyright pentru Tetris pe numele lui. Împreună cu Henk Rogers a fondat Tetris Company și încă mai câștigă bani de pe urma acestui joc.

Conceptul de bază al Tetris a dat naștere altor jocuri puzzle interesante, dintre care cele mai importante sunt Tetris Attack, Bejeweled și Super Puzzle Fighter Turbo. Acestea sunt suficient de diferite în ceea ce privește mecanica de joc încât și-au câștigat parțial independența față de Tetris și au avut succes prin ele însele.

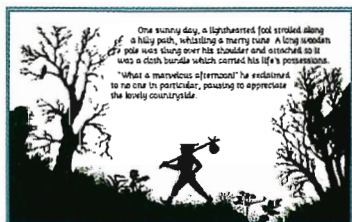
Simplitatea mecanicii de joc din Tetris a fost invers proporțională cu succesul său, lucru care a rămas valabil pentru majoritatea puzzle-urilor. Simplu nu înseamnă însă simplist, complexitatea care putea rezulta dintr-o serie de reguli extrem de simple fiind cea care a atras numeroși jucători către aceste titluri.



Alexei Pajitnov a mai creat numeroase variante de Tetris, dar singurul joc notabil pe care l-a mai realizat a fost Pandora's Box, în 1999. Acesta avea stil și jucabilitate, dar nu era tocmai inovator, combinând însă creativ elemente din alte puzzle-uri clasice și brodându-le pe un fir narativ. Un total de 350 de puzzle-uri de zece tipuri vă erau oferite în acest joc.



Întorcându-ne în perioada de început, designerul care s-a remarcat prin creativitate și inventivitate în materie de jocuri puzzle "intelectuale" la sfârșitul anilor '80 a fost americanul Cliff Johnson. Poate că numele nu vi se pare foarte cunoscut, pentru că el a făcut istorie pe platforma Macintosh, dar cele trei titluri de căpătâi ale sale, "Fool's Errand", "At the Carnival" și "3 in Three", sunt considerate încă unele dintre cele mai bune puzzle-uri făcute vreodată.



Amestecând jocurile de cuvinte, anagrama, criptografia cu puzzle-uri clasice de asamblare de imagini și cu un joc de cărți genial bazat pe Tarot, acestea merită toate laudele. De ele nu au beneficiat pentru mult timp decât utilizatorii de Macintosh, dar, într-un gest de generozitate, autorul a făcut disponibile gratuit pe site-ul său variantele de Macintosh, plus un utilitar prin intermediul cărora pot fi jucate pe platforma Windows. Le puteți găsi la <http://www.fools-errand.com/> și vi le recomand cu căldură, pentru că, deși sunt diabolic de complicate, sunt adevărate bijuterii. Cliff Johnson a declarat că atunci când la MacWorld Expo oamenii au venit la el

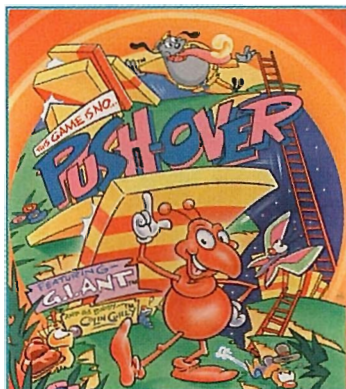


și i-au strigat: "Te urăsc, mi-ai mâncat zilele cu jocul tău", a fost cel mai bun compliment pe care îl putea primi.

O altă poveste de succes a fost cea a jocului Minesweeper, inclus în pachetul de divertisment al Windows 3.x. Jocul amesteca ghicitul cu logica, provocându-l pe jucător să ghicească contra timp unde sunt ascunse minele pe un câmp reprezentat printr-o grilă de pătrățele. Jocul oferea și indicii privind locația minelor, dar nu era deloc ușor, mai ales pe nivelurile mai mari de dificultate. Conceput de canadianul Robert Donner și americanul Curt Johnson, el a ajuns un hit mondial. Asta, până la apariția Solitaire, firește.

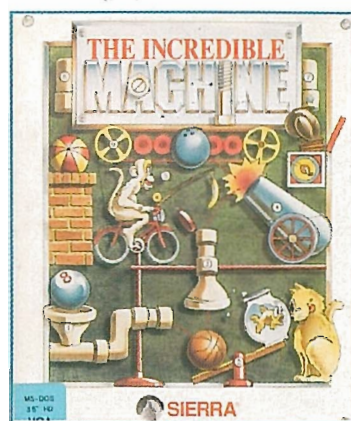
Pe nivelul de dificultate Expert, izolarea tuturor minelor într-un timp sub 100 de secunde este considerată foarte bună. Recordul pentru Intermediate este de 9 secunde și de doar 1 secundă pe Beginner (grid de 8x8). Pe gridul de 9x9 introdus în versiunile mai noi de Windows pentru

Beginner, recordul este de 0 secunde. Incredibil poate, dar adevărat. Din 127.800.681 de jocuri jucate la rând, 1.519 au fost câștigate din prima încercare, făcând click într-unul din colțuri și, printr-o reacție în lanț, câștigând întregul nivel.

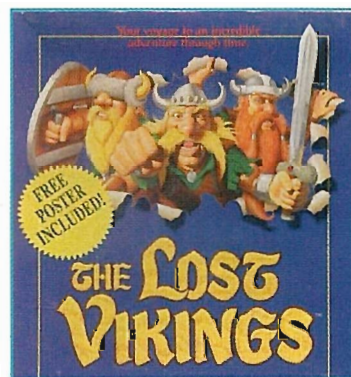


În 1992, firma Ocean lansează Pushover, un joc într-adevăr inovativ, în care jucătorul are rolul unei furnicuțe care trebuie să care pietricele într-un mușuroi, așezându-le într-un domino vertical, astfel încât atunci când sunt împinse să se dărâme una pe alta, cea cu EXIT pe ea trebuind să cadă ultima pentru a deschide o ușă care să vă permită să progresați. Deși premisele nu sunt foarte logice, mecanica de joc era foarte logică și a făcut ca el să devină foarte popular la vremea respectivă.

Anul 1993 este marcat de apariția genialului The Incredible Machine, de la Sierra. Folosind diferite părți animate, dispozitive și



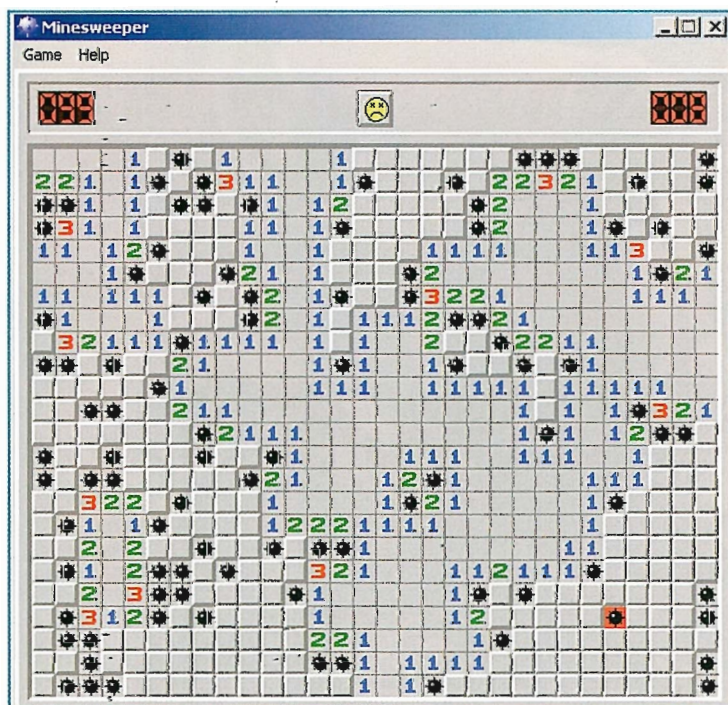
mașinării, trebuia să construiești o mașinărie și mai complexă, care să ducă la bun sfârșit misiunea precizată la începutul nivelului (cum ar fi "șoarecele trebuie să ajungă în coș" sau "sparge toate baloanele"). Prin înlănțuirea unei serii de evenimente simple într-unul complex el aduce puțin cu Pushover, dar este mult, mult mai complicat.



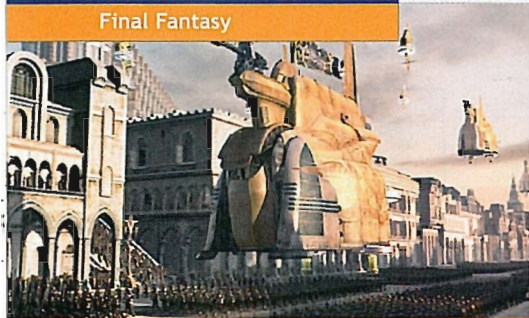
Tot în același an apare Lost Vikings, un joc în care trei vikingi simpatici sunt răpiți de un extraterestru răuvoitor pentru grădina lui zoologică de ființe din întreaga galaxie. Jucătorul trebuie să folosească talentele specifice ale celor trei vikingi pentru a putea evada și pe parcurs trebuie să călătorească în timp și să se lupte cu cei mai ciudați inamici cu putință. Puzzle-urile însă sunt de cea mai bună calitate și ne-au ținut în fața calculatorului ore întregi.

Licențele de succes au avut și ele partea lor de jocuri puzzle, colateral, cel puțin, și putem da ca exemplu Indiana Jones Desktop Adventures (1996) sau Star Wars Pit Droids (1999).

Înspre perioada contemporană, jocurile de tip puzzle au început să aibă din ce în ce mai multă acțiune, acest trend fiind exemplificat cel mai bine prin Zax: The Alien Hunter, apărut în 2001.



Final Fantasy



DATA APARIȚIEI: SFARSITUL 2004

RPG

FINAL FANTASY

SERIA FINAL FANTASY NU MOARE ASA DE USOR

DUPĂ APARIȚIA FINAL FANTASY XI, care este un joc exclusiv online, și după eșecul (comercial) care a fost filmul Final Fantasy: The Spirits Within (Sony a înregistrat pierderi de zeci de milioane de dolari), viitorul seriei Final Fantasy nu părea foarte luminos, spre disperarea milioaneilor de fani din întreaga lume. Iată însă că Sony a anunțat o continuare care ar putea transforma această serie într-una dintre cele mai prolifiche din istoria divertismentului electronic.

În ciuda faptului că data de lansare fost împinsă spre sfârșitul anului 2004 - poate pentru a coincide cu posibila lansare a PlayStation 3, acest joc va apărea abia în vara anului 2005 pe PC, dacă se respectă diferența dintre datele de apariție din cazul Final Fantasy XI pe cele două platforme în cauză.

Povestea este la fel de anti-de și siropoasă ca și în cazul celorlalte jocuri: imperiile Arcadia și Rozaria de pe continentul Ordalia se luptă de zeci de ani pentru supremația pe continentul vecin, Valentia. Jocul începe când Arcadia atacă regatul Dalmaska (aflat în partea de nord a continentului).

Valentia), regat în care Ashe, personajul feminin principal, este unul dintre posibii moștenitori ai tronului. Ea formează un corp de mercenari care să îi înfrunte pe invadatori și să îl elimine pe conducătorul inamic. Dintre mercenari face parte al doilea personaj principal, Vaan, între cei doi prefigurându-se o idilă.

Chiar dacă intrigile japoneze sunt sentimentaliste și puțin copilărești, aceștia au știut întotdeauna să pună suflet în ceea ce fac și să te facă să te atașezi de personajele dintr-un joc, ceea ce nu se poate spune în cazul producțiilor americane și este adevărat doar areorei în cazul producțiilor europene.

Producătorul jocului va fi Yasumi Matsuno, cel care a realizat până acum Final Fantasy Tactics și Final Fantasy Tactics Advance, și este destul de clar că și-a pus amprenta asupra jocului, FF XII desfășurându-se în aceeași lume cu seria Tactics și având rase comune (Bangaa și Viera).

Grafica este un element care a atras întotdeauna jucătorii către titlurile din seria Final Fantasy și recent anunțatul titlu nu se lasă mai prejos, promițând noi standarde în ceea ce privește grafica, de la secvențele cinematice care au fost tot timpul excelente și până la mediul de joc și personaje.

Aceștia vor avea mai puține poligoane, compromisul făcându-se pentru a permite realizarea unor animații mai complexe și mai veridice decât până acum. Texturile și efectele de iluminare vor putea fi și ele îmbunătățite, din moment ce hardware-ul va avea mai puține poligoane de procesat. Zonele de joc și arhitectura vor avea influențe calde, mediteraneene, care se reflectă și în coloristica jocului.

Adrian Dorobăț

- PRODUCĂTOR: SQUARESOFT
- PUBLISHER: ONLY ENTERTAINMENT
- WEB: [HTTP://WWW.FFONLINE.COM](http://www.ffonline.com)



"RECENT ANUNȚATUL TITLU NU SE LASA MAI PREJOS, PROMIȚAND NOI STANDARDE ÎN CEEA CE PRIVESTE GRAFICA"

ÎN CAZ CĂ NU ȘTIAȚI DEJA, TREBUIE

spus că universul Middle Earth al lui Tolkien a fost deja luat în stăpânire și împărțit frățeste de două mari companii: Electronic Arts și Vivendi Universal. Pentru a nu exista probleme privind licențele, Electronic Arts a cumpărat dreptul de a crea jocuri după filme, iar Vivendi Universal și-a rezervat dreptul de a dezvolta titluri interactive pe baza universului descris în cărți. Vi se pare că totuși interesele se suprapun în continuare? Poate pentru că așa este. Dincolo de limbajul juridic însă, ceea ce spune această diviziune a "plăcintei" fantasy este că Vivendi nu poate folosi în jocuri personaje care să semene cu actorii principali din film, iar Electronic Arts este limitată la a folosi locații, personaje și alte aspecte care au fost cel puțin menționate în filme, dacă nu descrise cinematic.

Titlurile de până acum au avut un succes moderat: hack&slash-ul Lord of the Rings: The Two Towers de la EA a fost destul de interesant, dar limitarea la platforma PlayStation 2 nu a fost de bun augur, iar titlul action adventure Fellowship of the Ring de la Vivendi nu a fost primit deloc bine de gameri. Dornice să schimbe situația, cele două companii au schimbat abordarea și ne pregătesc acum două RTS-uri: War of the Ring (Vivendi) și Battle for Middle Earth (EA). Dintre acestea, jocul celor de la EA

pare cel mai interesant, War of the Ring având un concept destul de banal și fiind bazat pe motorul grafic învechit din Battle Realms, jocul anterior al producătorilor Liquid Entertainment.

Battle for Middle Earth este creat de studioul din Los Angeles al Electronic Arts, studio compus în mare parte din fosta echipă de la Westwood, creatorii seriei Command&Conquer, a căror experiență în domeniul RTS nu poate fi pusă la îndoială, mai ales după recenta lansare a C&C Generals și a add-on-ului Zero Hour.

Folosirea unei versiuni îmbunătățite a motorului grafic din Generals asigură o calitate vizuală mult peste cea cu care se laudă War of the Ring, și primele capturi de ecran disponibile demonstrează din plin acest lucru. Battle for Middle Earth țintește crearea unui univers grandios, cu o grafică realistă, în care au loc încleștări formidabile de forțe. Producătorii promit că hărțile vor fi vaste, iar armatele vor fi foarte numeroase, un număr de 500 de unități simultan pe ecran fiind cifra aproximativă promisă de EA. Grosul armatelor va fi compus din trupe de bază, neindividualizate, cu o valoare minimă, unitățile speciale și eroii fiind cei care vor avea cel mai mare efect asupra mecanicii de joc.

Pentru a oferi o confruntare realistă, EA a "împrumutat" sistemul AI Massive folosit de compania de efecte speciale Weta Digital în

vizualizarea bătăliilor din filme și l-a implementat în joc. Datorită acestui fapt, grupurile de soldați se vor comporta realist și vor lupta om la om cu inamicii, jucătorii putând admira duelurile și manipula individual fiecare unitate la nevoie.

Jocul va avea o campanie în care veți putea juca de partea binelui, învingând armatele lui Sauron, și o campanie în care veți juca de partea răului, având ocazia să schimbați istoria Middle Earth și să învingeți Frăția Inelului și pe acoliții săi binevoitori. Battle for Middle Earth va beneficia de patru facțiuni jucabile: călăreții din Rohan, soldații din Gondor, armatele din Isengard și trupele lui Sauron. Acestea din urmă nu vor fi limitate de resurse, ci de numărul de tabere construite, care vor genera noi unități pe măsură ce trece timpul. Fiecare tabără va construi clădirile în mod diferit și diferențele nu se opresc aici. Din păcate însă, producătorii au fost foarte tăcuți în privința detaliilor jocului în multiplayer.

Cu o grafică mai bogată în poligoane decât C&C Generals și scaldată în iluminare dinamică de vârf, cu un sistem de luptă gestionat de un modul de inteligență artificială și o licență care atrage fanii ca un neon molifile, Battle for Middle Earth nu prea are șanse să eșueze. Dar nu se știe niciodată, nu?

Adrian Dorobăț

"BATTLE FOR MIDDLE EARTH TINTESTE CREAREA UNUI UNIVERS GRANDIOS, CU O GRAFICĂ REALISTĂ, ÎN CARE AU LOC ÎNCLEȘTĂRI FORMIDABILE DE FORȚE."

DATA APARIȚIEI: VARA 2004



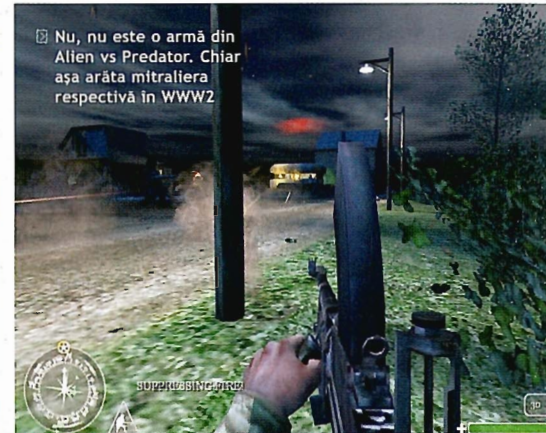
■ PRODUCĂTOR: ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES
 ■ PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
 ■ WEB: [HTTP://LOTR.EA.COM](http://LOTR.EA.COM)

RTS ÎN UNIVERSUL FASCINANT CREAT DE J.R.R. TOLKIEN

RTS

LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE EARTH

Scurt, dar extrem de intens, Call of Duty nu este recomandat persoanelor cu inima slabă



PREȚ: 33€ • PRODUCĂTOR: INFINITY WARD • PUBLISHER: ACTIVISION • DISTRIBUTOR: MONOSIT • WEB: WWW.CALLOFDUTY.COM

CALL OF DUTY

"Războiul este o problemă prea serioasă pentru a fi lăsată pe mâna militarilor" - George Clemenceau

INTERACȚIUNE

- ▣ 3 campanii intense cuprinzând 24 de misiuni
- ▣ scene scriptate de neuitat
- ▣ motor grafic de Quake III/Return to Castle Wolfenstein modificat semnificativ
- ▣ Killcam în multiplayer

SISTEM NECESAR

- ▣ Procesor: Pentium III 800MHz
- ▣ Memorie: 128MB
- ▣ Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- ▣ PC: 1
- ▣ NET: 16
- ▣ LAN: 16
- ▣ MODEM: 0

NU A TRECUT MAI MULT DE O ZI DE LA LANSAREA Call of Duty și deja au apărut critici care l-au catalogat drept o clonă de Medal of Honour: Allied Assault. Asemănările sunt într-adevăr destule, dar Call of Duty este o experiență care dovedește că cei de la Infinity Ward au știut să preia rețeta care a asigurat succesul Medal of Honour și să o îmbunătățească din toate punctele de vedere.

Și deosebiri sunt destule, nu vă îngrijorați. În primul rând, spre deosebire de Medal of Honour, în care funcționa în mare parte clișeul eroului care învinge de unul singur întreaga armată inamică, în Call of Duty accentul este pus pe război ca mașinărie inflexibilă și de neînduplecat, mașinărie în care personajul pe care îl controlează jucătorul este doar o rotiță neînsemnată; un om obișnuit pus în situații ieșite din comun, care se descurcă așa cum poate, la fel cum încearcă să facă alții ca el. Motto-ul Call of Duty este: "Într-un război, nimeni nu luptă singur" și în majoritatea cazurilor veți descoperi că acest lucru este adevărat. Veți avea de partea voastră camarazi care se vor strădui să își facă datoria sau vor muri mai mult sau mai puțin eroic. Ca și inamicii, ei nu beneficiază de o inteligență complexă, care să se adapteze la situații, ci urmează în mare parte o serie de scripturi liniare, care însă dau rareori greș în crearea unei iluzii de comportament realist.

Cele 21 de misiuni sunt împărțite în trei campanii: americană, britanică și rusească. Tranziția dintre primele două este practic insesizabilă, pentru că nu există o finalitate propriu-zisă a unei campanii și, dacă

INGREDIENTUL MINUNE: SUNETE MARTIALE

Chiar dacă nu are certificare THX ca Lord of the Rings: Return of the King (jocul), Call of Duty reușește să plaseze jucătorul în mijlocul unui conflict virtual la fel de intens și haotic ca un război adevărat. Din punctul meu de vedere, jocul care reușise să ridice fundalul sonor la noi standarde de calitate înainte de Call of Duty a fost Vietcong, nu Medal of Honour: Allied Assault. Dar Call of Duty le depășește pe amândouă, plasând jucătorul în mijlocul unei simfonii compuse din explozii, șuierul gloanțelor, strigătele camarazilor răniți și toate micile amănunte sonore care conferă autenticitate conflagrației care se desfășoară pe ecran. Chiar și liniștea devine un instrument eficient în arsenalul de efecte speciale folosite de producători: în momentul în care o grenadă sau un obuz explodează lângă personajul pe care îl controlați, acesta este aruncat la pământ și este asurzit pentru câteva secunde. Liniștea care acoperă câmpul de luptă, însoțită de încetșoșarea și decolorarea imaginii, dă luptei o notă suprarealistă, dar este unul dintre cele mai imersive momente pe care le-am întâlnit într-un joc de acest gen.

Sunetul armelor este și el pe cât de realist posibil; nu pot decât bănui firește că așa ar trebui să sune armele respective, dar oricum par foarte credibile din punct de vedere sonor. Dacă sunteți foarte atenți s-ar putea să descoperiți voci cunoscute în rândul personajelor secundare. Este vorba de actorii Giovanni Ribisi (Saving Private Ryan) și Jason Statham (The Transporter, Snatch).



Arma cu lunetă devine indispensabilă în nivelurile largi



Drive-by shooting, varianta retro



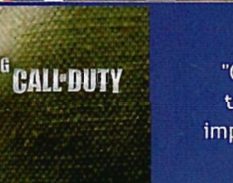
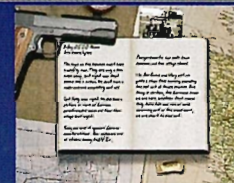
Asaltul de la Stalingrad este unul dintre cele mai palpante niveluri



Unele obiective sunt mai ușor de îndeplinit decât altele



"Jocurile de artificii" ale războiului sunt mai spectaculoase pe timp de noapte



ACIUNE/FPS

"O succesiune de momente tensionante, puse în scenă impecabil, fiecare dintre ele o bijuterie interactivă."

nu sunteți un fanatic al istoriei celui de-al doilea război mondial sau o persoană foarte atentă la detalii, nici nu veți ști când s-a terminat prima campanie și a început cea de-a doua. Cea de-a treia iese mult mai mult în evidență datorită începutului spectaculos care recrează scena asaltului disperat asupra Stalingradului din filmul *Enemy at the Gates*. Aici devine evident secretul succesului *Call of Duty*: acest joc oferă o succesiune de momente tensionante, puse în scenă impecabil, fiecare dintre ele o bijuterie interactivă, astfel că nu mai aveți timp nici să respirați; de observat lipsa de coeziune nici nu poate fi vorba. Voi aminti aici cursa disperată într-un camion, pe serpentine, cu nemții pe urme și cu un număr limitat de Panzerfaust-uri la îndemână, rezistența disperată în fața valurilor de inamici pentru a menține controlul asupra unui pod din Normandia, alergătura disperată printre gloanțe, neînarmat, doar cu cinci gloanțe strânse în pumn, la Stalingrad, anihilarea unor Stukas-uri cu arma antiaeriană pe un aeroport sub un baraj de gloanțe și multe altele la fel de tensionante.

Grafica ajută și ea mult la impresia generală a jocului, fiind uluitor ce au reușit cei de la Infinity Ward să obțină folosind învechita tehnologie Quake III. Numărul mare de personaje aflate concomitent pe ecran (mai ales la Stalingrad), iluminarea HDRI stocată în lightmaps, toate acestea conturează perfect atmosfera combativă dorită de producători, fără să aibă nevoie de un calculator foarte performant pentru a reda jocul la calitate maximă. Ceea ce este un lucru foarte bun în ziua de azi, când pixel & vertex shader, umbrele

și alte tehnologii sunt la mare preț.

Singurele lucruri care distrag de la imersiunea totală sunt capacitatea supraomenească a soldatului pe care îl controlați de a rezista la împușcături și numărul mare de truse de prim ajutor împrăștiate prin joc, dar presupun că trebuie făcute și compromisuri în favoarea jucabilității. Cum ar fi cel care face ca toate ușile pe care puteți intra să fie deschise, iar cele închise să fie închise definitiv și irevocabil. Faptul că aveți un drum clar de urmat nu deranjează, ba chiar este util în mijlocul haosului, care este o confruntare armată cu zeci sau sute de participanți. Și chiar dacă drumul de urmat este clar, există mai multe moduri de a termina o misiune, astfel că o puteți aborda diferit dacă nu reușiți

MULTIPLAYER

Toate cele unsprezece hărți de multiplayer sunt variații ale unor misiuni din campaniile single player și aveți la dispoziție cinci moduri de joc, nu foarte originale, dar interesante de jucat. "Search and Destroy" este o variantă a modului Demolition din CounterStrike, "Retrieval" este o variantă de Capture the Flag, iar "Behind the Enemy Lines" poate fi descris ca leapșa pe omorâte. Cea mai importantă opțiune este cea de Killcam, o cameră care se activează în momentul în care muriți și care vă oferă un replay al ultimelor secunde de joc, din punctul de vedere al adversarului care v-a ucis. Foarte utilă pentru localizarea sniperilor care stau la pândă și un instrument anti-cheat excelent.

să o duceți la bun sfârșit din prima încercare.

Per total, *Call of Duty* este o experiență solidă ce vă va pompa adrenalină în vene și vă va face să uitați de realitatea liniștită în care trăim. Pentru prea puțin timp, din păcate, dar mai bine scurt și intens decât lung și plictisitor, nu?

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALĂ

- grafică excelentă
- sunetele realiste
- lipsa de finalitate a campaniilor
- AI-ul discutabil

JOCURI ALTERNATIVE

Call of Duty	████████████████████
Medal of Honour Allied Assault	████████████████████
Vietcong	████████████████████

VERDICT XTREME PC

Cea mai bună joacă de-a războiul mondial **9**

Continuarea cunoscutului shooter tactic are aceleași calități și aceleași defecte ca și predecesorul său



PREȚ: 31.5€ • PRODUCĂTOR: ILLUSION SOFTWARES • PUBLISHER: GATHERING OF DEVELOPERS • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION

HIDDEN AND DANGEROUS 2

Reîntoarcerea pe câmpul de luptă al celui de-al doilea război mondial

INTERACȚIUNE

- 23 de misiuni împărțite în 9 campanii, care poartă jucătorul într-o varietate de locații, de la iceberg-urile norvegiene la jungla din Burma
- jucătorul poate alege între o abordare directă și una tactică, în care trebuie să își folosească bine coechipierii

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 1GHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 32
- LAN: 32
- MODEM: 0

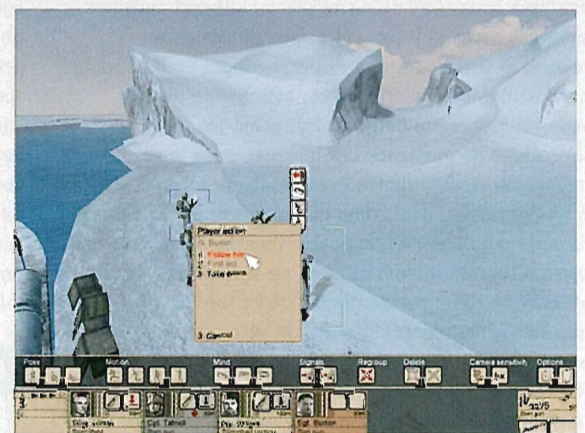
Un patch este deja disponibil și, probabil, altele vor urma după el. În afară de rezolvarea mai multor probleme legate de elementul strategic, patch-ul îmbunătățește AI-ul coechipierilor (aceștia se vindecă singuri acum, de exemplu) și oferă o configurație bazată pe tastele WASD, în loc de cea care folosește săgețile de direcție.

ÎN INTERIORUL FIECĂRIUA DINTRE NOI SE ASCUNDE un optimist care pur și simplu nu vrea să moară.

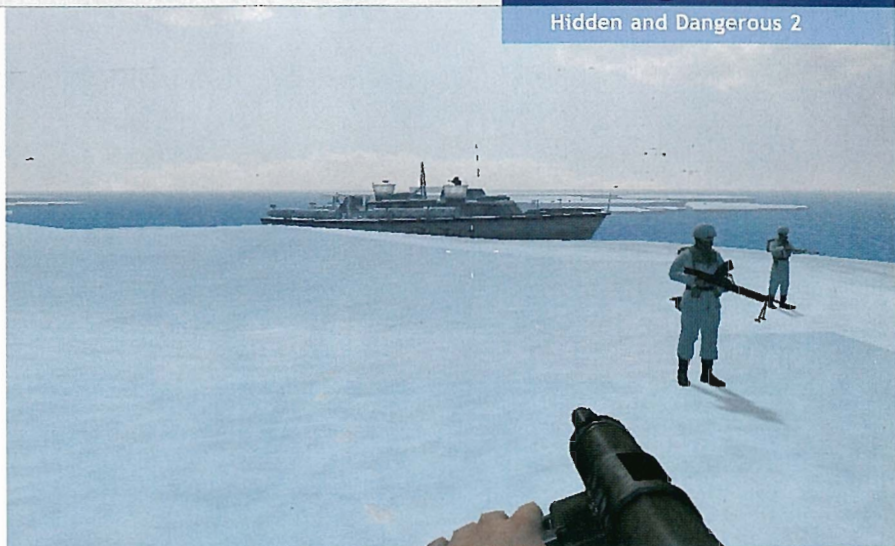
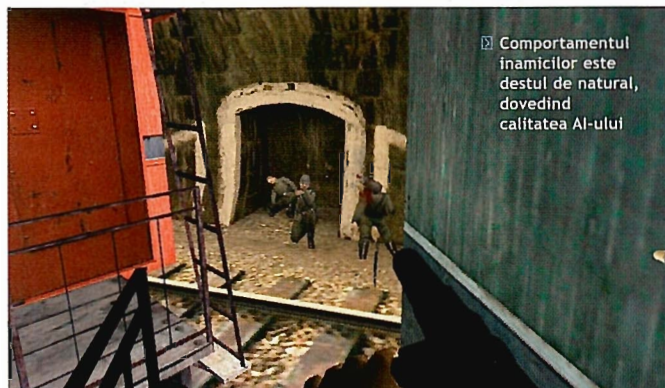
Primul Hidden and Dangerous este unul dintre acele jocuri atât de speciale încât avalanșa incredibilă de probleme tehnice pe care le avea la data de lansare nu a reușit să-l îngroape, deși a fost destul de aproape. El este în mare măsură responsabil pentru invazia de jocuri bazate pe cel de-al doilea război mondial la care am fost supuși vreme de mai mulți ani și una dintre pietrele de temelie ale acum foarte popularului gen tactical shooter. Ne așteptam la foarte multe de la continuarea sa, numai la aceeași combinație între acțiunea de calitate și suferința adâncă provocată de bug-uri nu. Vedeți? Prea mult optimism. Pentru că (și nu-i așa că urâți prezentările care încep prin enunțul concluziei?) Hidden and Dangerous 2 tocmai asta este.

Pentru cei care au jucat originalul, ideea de bază nu este o surpriză. Omenirea are nevoie de ajutor și căliții soldați SAS sunt cei mai în măsură să ofere acest ajutor. Jucătorul preia controlul unei echipe de patru oameni (aleși dintr-o colecție foarte bogată, în funcție de abilitățile pe care le consideră cele mai importante) și pornește la rezolvarea misiunilor ce îl poartă de-a lungul și de-a latul mapamondului. Fiecare misiune are parte de o prezentare excelentă, care face perfect clare obiectivele, eventualele pericole și

MODUL TACTIC



Din motive care sperăm că sunt deja evidente, partea de coordonare a echipei nu este una pe care am folosit-o foarte mult. Ea oferă o mulțime de opțiuni interesante care pot transforma jocul dintr-un Medal of Honor mai realist într-o adevărată strategie gen Commandos, în care jucătorul renunță la acțiunea directă în schimbul coordonării mai exacte a membrilor echipei. Aceștia li se pot stabili waypoint-uri, acțiuni ce trebuie executate într-un anumit moment, și chiar modul în care să reacționeze la întâlnirile neprevăzute. Ordinele pot fi date și în timp real, dar opțiunea de a pune pauză este cu siguranță binevenită.



INGREDIENTUL MINUNE: AUTENTICITATEA

OK, știm că războiul nu a fost câștigat de supereroi care ucideau naziști cu o mână, în timp ce fumau liniștiți o țigară cu cealaltă, ci de milioane de oameni care s-au luptat și au murit fără să fie niciodată măcar siguri că merită. Dar, chiar dacă pornește de la ideea că un grup de patru oameni poate schimba cursul istoriei, Hidden and Dangerous 2 reușește să fie extraordinar de credibil. Imaginile de epocă, explicațiile precise în ceea ce privește misiunile, cu hărți și planuri de atac cu tot, alături de atenția foarte mare la fiecare detaliu și de comportamentul în mare parte uman ale AI-ului, creează o atmosferă care este imposibil să nu captiveze.

WEB: WWW.HIDDEN-AND-DAUGHTER.COM

ACTIUNE

"Jucătorul preia controlul unei echipe de patru oameni și pornește la rezolvarea misiunilor ce îl poartă de-a lungul și de-a latul mapamondului."

configurația terenului, toate elementele necesare pentru a putea lua deciziile corecte și a concepe un plan bun. Ceea ce înseamnă neapărat că aveți o mulțime de decizii dificile de luat sau planuri uriașe de conceput în avans, așa cum se întâmplă în Rainbow Six. Una dintre marile calități ale lui Hidden and Dangerous 2 este aceea că lasă jucătorului libertatea de a aborda misiunile așa cum dorește, fără a încerca să-i impună un anumit stil. Ideea de a porni la drum cu un singur om și a declanșa un măcel general funcționează în cea mai mare parte a situațiilor, la fel ca și aceea de a controla un luptător și a le ordona celorlalți să îl urmeze. Pasionații de strategie nu se vor simți nici ei lăsați pe dinafară, deși această parte a jocului este una dintre cele mai afectate de probleme.

Dar haideți să nu trecem încă la probleme, mai sunt lucruri bune de spus. Calitatea principală a misiunilor este varietatea, multe dintre ele reușind să pară proaspete chiar în contextul de suprapopulare a genului, care nu ar părea capabil

să mai aducă idei noi. De la dueli între lunetiști despărțiți de o uriașă întindere de gheață la atacuri pornite din largul mării, mânuirea mitralierelor unui avion și asaltul în masă asupra unui deal ocupat de japonezi, fiecare nivel oferă o provocare nouă și interesantă. Apar chiar și decoruri nefolosite de alte jocuri, cum este Cehia (patria natală a producătorilor). Și nu pot să nu menționez un lucru care dovedește bunul simț al celor de la Illusion - chiar dacă nu există decât o singură salvare, aceasta se poate face oricând, ceea ce elimină frustranta obligație de a relua o întreagă misiune pentru o singură eroare, cum se întâmplă în atât de multe titluri ce insistă pe realism.

Ufff. Toate acestea sunt minunate, dar v-am înșelat puțin atunci când am început cu ele, pentru că nu ele sunt cele pe care le veți întâlni mai întâi. Nu. Primul lucru pe care va trebui să îl faceți este să modificați configurația inițială a controlului într-una mai utilizabilă. Nu numai că acest lucru se face printr-un meniu teribil de complicat, la care se ajunge

printr-un alt meniu la fel de complicat, dar vă va pune și abilitățile organizatorice la încercare, pentru că sunt multe comenzi și nici una nu poate rămâne fără o tastă atașată, chiar dacă jucătorul nu intenționează să o folosească niciodată (așa cum este cazul multora dintre ele). Apoi grafica arată depășită în multe momente, lucru care cu siguranță va duce la alienarea numeroșilor jucători pasionați de acest aspect. Nu în ultimul rând, dacă veți încerca să folosiți modul tactic, veți observa cu câtă dificultate se lasă camera convinsă să ofere o perspectivă decentă și că mai trebuie să învățați un set de comenzi, pe care coechipierii le urmează cu ezitări, nu înainte de a se înțepenii în fiecare obiect întâlnit pe drum. Iar ordinul de schimbare a ipostazei nu pare să facă nimic; pentru a convinge un soldat să nu mai meargă în urma celorlalți pe burtă, va trebui să preluați controlul direct asupra lui.

Chiar aplicând primul patch am mai avut parte de câteva probleme, dar ce trebuie subliniat la final este că nimic din toate acestea nu ne-a

impiedicat cu adevărat să ne bucurăm de joc. Hidden and Dangerous 2 stă bine la partea care contează cel mai mult, atmosfera, însă este păcat că, după patru ani de muncă, el pare încă neterminat.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- misiuni variate și, în general, interesante
- atmosferă reușită, la fel ca în original
- modul tactic nu este realizat prea bine
- multe, multe bug-uri

JOCURI ALTERNATIVE

Hidden and Dangerous 2

Operation Flashpoint

Rainbow Six: Raven Shield

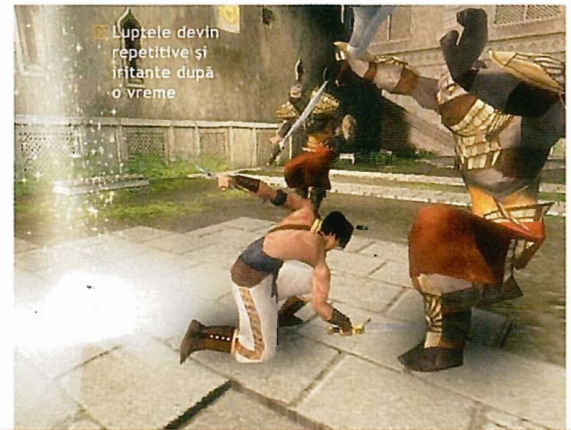
VERDICT XTREMP

Nu uitați să instalați patch-ul **8**

Prince of Persia: Sands...



Seria "Prince of Persia" renaște din propria cenușă cu un joc cum nu s-a mai văzut de mult



PREȚ: 25€ • PRODUCĂTOR: UBISOFT MONTREAL • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUTOR: UBISOFT • WEB: WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

PRINCE OF PERSIA:

O aventură fabuloasă în care timpul joacă un rol crucial

INTERACȚIUNE

- evitați capcanele diabolice folosind agilitatea ieșită din comun a prințului
- controlați fluxul timpului cu cinci puteri magice
- luptați cu inamici posedați care renasc dacă nu sunt eliminați definitiv

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 1GHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

STUDIOUL UBISOFT DIN MONTREAL ADĂPOSTEȘTE o echipă de aproape 50 de oameni, cu o medie de vârstă de 25 de ani. Acum doi ani, fără nici un alt proiect la activ, înarmați doar cu speranță și entuziasm, aceștia s-au pus la dispoziția lui Jordan Mechner, creatorul seriei Prince of Persia, pentru a crea o continuare care să spele rușinea adusă de Prince of Persia 3D. În prezent, după ce am jucat Sands of Time, pot spune cu mâna pe inimă că au reușit pe deplin.

De la filmul introductiv și până la finalul cu totul și cu totul satisfăcător, Prince of Persia: Sands of Time este o bijuterie căreia i se pot reproșa doar amănunte nesemnificative, un titlu care stabilește noi standarde și care arată cum ar trebui făcute jocurile.

Povestea ne face cunoștință cu prințul din Persia și cu tatăl său, care atacă palatul unui maharajah din India, ajutați de un vizir trădător. Aici, prințul alege să îl facă mândru pe tatăl său, explorând și ajungând primul la comorile maharajului, nu ucigând soldații acestuia. Firește, dacă se întâmplă ca aceștia să îi stea în cale, nu mai are remușcări. În adâncul castelului, prințul descoperă clepsidra timpului și pumnalul timpului, două artefacte care vor influența întregul joc. Întorși la sultanul care guverna întreaga lume orientală, prințul și tatăl său îi fac cadou clepsidra magică, dar aceasta se dovedește a nu fi atât de inofensivă. Păcălit de vizirul malefic, prințul declanșează o catastrofă, eliberând nisipul magic

INCEPUTURI

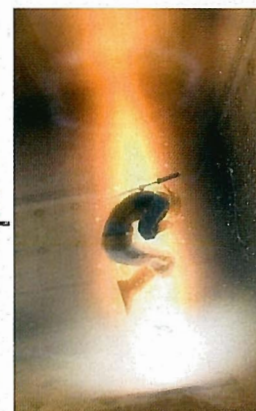
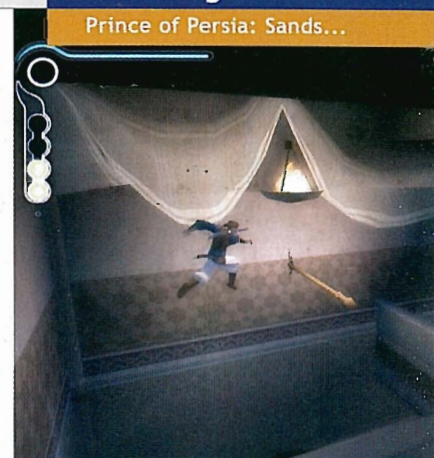
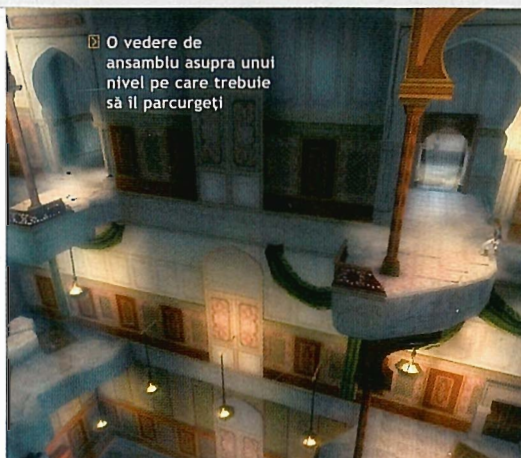
Jordan Mechner, creatorul seriei Prince of Persia, a fost un copil tăcut, căruia îi plăceau benzile desenate și desenele animate. Combinând pasiunea pentru grafică cu un talent pentru programare (BASIC și limbaj de asamblare), Mechner a creat jocul de arte marțiale "Karateka" încă de pe vremea când era în liceu.

Încurajat de succesul inițial, Jordan Mechner a trecut la crearea unui proiect de suflet, inspirat de lumea magică descrisă de Șeherezada în "1001 de nopți". Jocul se numea "Prince of Persia" și era plasat în evul mediu oriental. Prințul, care dădea și numele jocului, era întemnițat de un vizir răuvoitor într-un labirint plin de capcane, inamici și enigme, din care trebuia să evadeze întreg și sănătos într-o oră de joc pentru a o putea salva la momentul oportun pe prietesa de care era îndrăgostit. Acțiunea cinematică l-a scos în evidență dintre jocurile perioadei, mișcările prințului fiind animații capturate manual de Mechner după filmări cu fratele său, convins de Jordan să pună în practică acrobațiile imaginate de el pentru prințul din Persia. Jocul a avut un succes ieșit din comun (s-a vândut în peste 2 milioane de copii) și a fost urmat de Prince of Persia: The Shadow and the Flame, care adăuga grafică color și elemente de magie în mecanica jocului. Jordan Mechner a fost doar motorul creator al jocului, proiectul fiind realizat practic de o echipă de programatori de la Broderbund.

Prince of Persia 3D face trecerea la o lume tridimensională, dar a fost un eșec remarcabil atât din cauza lipsei de finanțare, cât și din cauza game designului defectuos, care penaliza sever cea mai mică greșeală a jucătorului.

INGREDIENTUL MINUNE: NISIPURILE TIMPULUI

După ce capturează Pumnalul timpului din palatul unui maharajah din India, prințul descoperă că îl poate folosi pentru a controla fluxul timpului, cu cinci puteri speciale. Cea mai interesantă este posibilitatea de a întoarce timpul cu maxim 15 secunde (The Power of Revival), putând să remediați în mod miraculos o greșală care vi s-a dovedit fatală. De asemenea, pe măsură ce avansați în joc, adunând nisipul vărsat din Clepsidra timpului și extrăgându-l din inamicii ucși, câștigați noi abilități: The Power of Delay, care încetinește curgerea timpului (slow motion), The Power of Restraint, care îngheață inamicii în timp, permițând eliminarea lor printr-o manevră spectaculoasă, The Power of Haste, care vă mărește viteza (fast forward), și The Power of Destiny, care oferă viziuni asupra evenimentelor ce vor urma, oferind totodată indicații prețioase pentru rezolvarea unor puzzle-uri mai complicate.



SANDS OF TIME

ACȚIUNE/AVENTURA

"Secvențele de tip platform și enigmatice nu vă vor obosi niciodată, ci devin parcă din ce în ce mai inventive și mai interesante."

din clepsidră. Acesta va transforma toți oamenii din palat în creaturi posedate, viitorul lumii devenind brusc nesigur. Singurii care scapă sunt vizirul, prințul și prințesa Farah, fiica maharajahului jefuit, care fusese luată prizonieră. De voie, de nevoie, ei se vor alia împotriva creaturilor și a obstacolelor care le stau în cale.

Grafica este primul amănunt care scoate în evidență jocul. Cu un engine similar cu cel din Splinter Cell, Prince of Persia: Sands of Time beneficiază de un mediu de joc iluminat spectaculos și realist. Dar arhitectura exotic-medievală, gama de culori și un blur discret aplicat pe imagine anulează parțial realismul și creează impresia de vis interactiv, dându-vă impresia că ați pășit direct într-o poveste din "1001 de nopți".

Animațiile personajului principal (dar și ale celor secundare) sunt create meticolos, depășind aproape tot ce s-a făcut până acum în domeniu. În combinație cu o schemă de control care răspunde excelent la comenzile jucătorului, simplificată prin alocarea de acțiuni contextuale aceluiași taste de bază, se obține o mecanică de joc extrem de variată, cu o acțiune fluidă și spectaculoasă. Prințul poate alerger pe pereți ca în Matrix, poate sări de pe un perete pe altul, din bătănie în bătănie, din lanț în lanț, se poate rostogoli și se poate balansa pe stîngii înguste. Personajul este atât de flexibil, elastic și abil încât e greu de crezut că nu este rudă cu Nadia Comăneci. Sau cu o maimuță.

Ca și în original, frumusețea jocului este descoperirea modului în care pot fi parcurse diversele niveluri (compuse din diversele corpuri ale palatului, mai întregi, mai dărâmate), în ciuda capcanelor care vă pîndesc la fiecare pas, a adversarilor care vor să vă elimine din răutate pură și a purei neatenții care poate transforma un

pas greșit într-o scurtătură către mesajul Game Over.

Luptele sunt foarte atractive, datorită controlului excelent, posibilității de a lupta cu mai mulți adversari în același timp, autoorientării către inamici și mai ales datorită spectaculozității. Apăsați jump în timp ce alergați către un adversar și prințul va alerger pe corpul lui ca în filmele chinezești de arte marțiale, va sări peste el și îl va bate prietenește pe spate cu sabia. Din păcate, dacă la început luptele sunt secvențe atractive, ce vă varsă adrenalină în vene, de la jumătatea jocului încolo confruntările vor deveni din ce în ce mai repetitive, Al-ul fiind foarte previzibil și singura șansă de a câștiga fiind folosirea puterilor pumnalului timpului. Efectul de la The Power of Restraint este cel mai atractiv vizual: inamicul înjunghiat cu pumnalul se transformă într-o statuie înghețată de nisip, care se prăbușește încet-încet la pământ. Pe inamicii "înghețați", prințul poate executa un soi de "fatality" ca în Mortal Kombat, care îi taie în jumătate și le și absoarbe esența în același timp.

Dacă luptele ajung să fie iritant de repetitive, secvențele de tip platform și enigmatice nu vă vor obosi niciodată, ci devin parcă din ce în ce mai inventive și mai interesante, obligându-vă să combinați creativ mișcările speciale pe care deja le stăpîniți, adăugând noi opțiuni tocmai când credeți că nu mai poate interveni nimic nou. Sunetul nu a fost nici el trecut cu vederea, reverberația EAX conferind autenticitate camerelor vaste din palatul sultanului, iar muzica presărată cu accente exotice-orientale completează perfect acțiunea, alertă în timpul luptelor, misterioasă la nevoie, dramatică atunci când trebuie.

Nici prea lung, nici prea scurt, Prince of Persia: Sands of Time este cea mai plăcută surpriză de anul acesta,

depășind toate așteptările. Din păcate, rejucabilitatea este aproape zero și puținii vor fi cei care vor aprecia includerea Prince of Persia original în distribuția Sands of Time. Dar, atât cât este, merită apreciat la întreaga lui valoare.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALĂ

- +
- +
- +
- +
- +
- +
- +
- +

JOCURI ALTERNATIVE

Prince of Persia: Sands of Time

Prince of Persia 3D

Prince of Persia: The Shadow and the Flame

VERDICT XTREMP

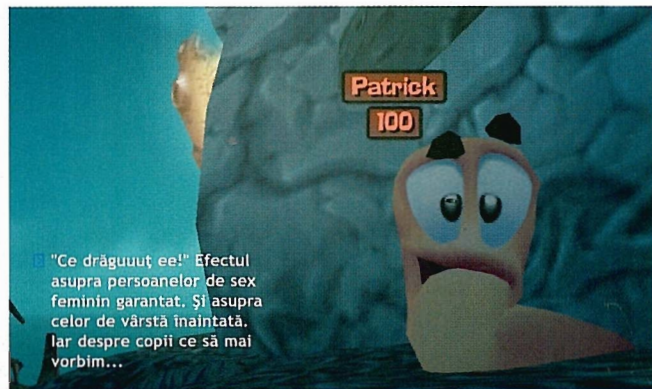
Prince of Persia
renăscut **9**

Worms 3D



Trecerea la 3D a însemnat un dezastru pentru multe jocuri, dar se pare că Team 17 a găsit formula câștigătoare

Human Team 17



"Ce drăguuut ee!" Efectul asupra persoanelor de sex feminin garantat. Și asupra celor de vârstă înaintată. Iar despre copii ce să mai vorbim...

PREȚ: 38€ • PRODUCĂTOR: TEAM 17 • PUBLISHER: SEGA • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.WORMS3.COM

WORMS 3D

Cel mai amuzant război la care veți participa vreodată

INTERACȚIUNE

- single player foarte consistent, cuprinzând 35 de misiuni de campanie, 22 de provocări și 6 tutoriale
- nou motor grafic 3D care suportă medii complet deformabile pentru a putea păstra stilul caracteristic seriei
- generator de niveluri aleatorii, care oferă de fiecare dată ceva nou

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 256MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 4
- NET: 4
- LAN: 4
- MODEM: 0

În rețea există un mic decalaj între ce face un jucător și ce văd ceilalți, dar, dată fiind natura jocului, aceasta nu este o problemă. Jucatul pe un singur calculator rămâne preferatul nostru, totuși.

NU ERA NEVOIE SĂ FII UN URMAȘ AL MAMEI OMIDA

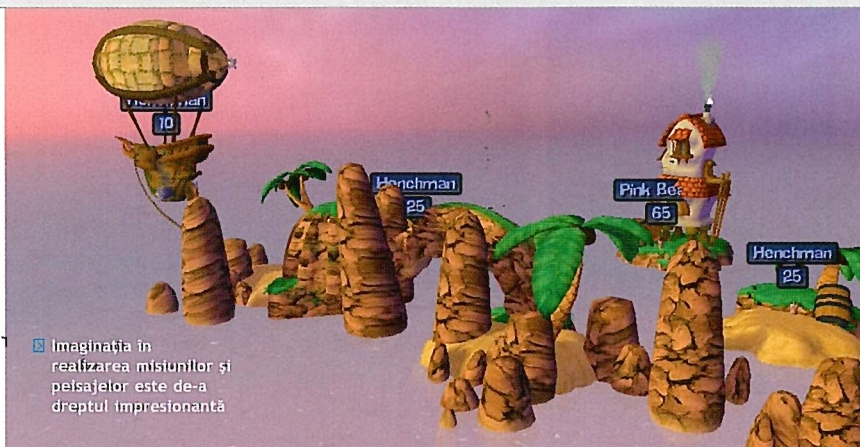
pentru a simți neliniștea plutind în aer în ziua în care am primit Worms 3D. Era atât de apăsătoare încât devenise aproape o prezență palpabilă, un vâl gros de negură aducătoare de tăcere și întuneric. Nu era nevoie nici de un fin observator al firii umane pentru a vedea cu câtă ezitare l-am pornit, știind că acela era punctul dincolo de care nu mai există întoarcere, dincolo de care, odată pasiunea mea distrusă, ea nu mai putea fi adusă înapoi. Vedeti, fiecare jucător are câteva titluri de suflet pe care și-ar dori foarte mult să le vadă continuate, dar, în același timp, care l-ar dezamăgi în modul cel mai profund dacă s-ar transforma în ceva ce nu-i place, dacă s-ar schimba prea puțin sau dacă s-ar întâmpla o mulțime de alte lucruri.

Uneori un joc bun poate face viața amară continuărilor sale tocmai din cauză că este foarte bun și, pentru mine, un astfel de joc este Worms. Știu că el nu este considerat "serios", de parcă seriozitatea ar avea vreo legătură cu jocurile, dar este una dintre cele mai longevive prezențe pe calculatorul meu, soluția perfectă atunci când nu am prea mult timp la dispoziție, când vreau să mă joc alături de prieteni ori să cointerezez persoane fără o pasiune deosebită pentru divertismentul electronic. De aceea am așteptat cu mare nerăbdare trecerea sa în 3D, deși nu eram foarte sigur de șansele de succes ale acestei întreprinderi. Și, într-adevăr, după zece minute de joc eram foarte dezamăgit. Ritmul mi se părea mai lent, controlul mult prea greoi, armele insuficient de distrugătoare, schimbările, în general, multe și neinspirate. La final însă am ajuns la concluzia că este

exact același joc, la fel de dinamic și de amuzant, dar cu aspectul adus la zi. Înțelegeți asta dacă puteți.

Motivul pentru deruta mea inițială a fost încercarea de a trece direct la partea pe care o știam cea mai interesantă, multiplayer-ul, fără un minim de antrenament sau o examinare mai atentă a opțiunilor. Trebuie spus acest lucru pentru că, sunt convins, nu sunt singurul care a început într-un mod greșit și a fost descurajat de ce a văzut. Dar să ne oprim puțin aici și să facem o recapitulare pentru cei care, în urma a cine știe cărei înlăturii de evenimente neferice, nu au luat niciodată contactul cu universul Worms. Ideea de bază este una simplă: două sau mai multe echipe de viermișori se luptă pentru supremație, folosindu-se de un arsenal impresionant, în care veți găsi oi explozive și vaci nebune stând liniștite alături de arme mai tradiționale, ca uzi-ul și bazooka. Acțiunea se desfășoară pe ture, fiecare combatant având la dispoziție un timp limitat pentru a-și ciuri, incendia, otrăvi sau pur și simplu pocni sănătos inamicii. Mediul în care se întâmplă toate acestea are două proprietăți de bază - este foarte haios și poate fi distrus în totalitate. Legile fizicii nu se aplică, deci o parcelă de pământ rămasă fără nici un punct de sprijin nu va cădea, ci va pluti în aer fără nici o remușcare.

Foarte puține dintre acestea s-au schimbat, deși acum lucrurile au fost complicate de trecerea la 3D. În loc de una singură, acum sunt disponibile trei perspective pentru a putea naviga nivelurile: persoana a treia pentru deplasare, persoana întâi pentru țintit și o vedere de ansamblu utilă pentru a analiza situația și a fixa ținta



Imaginația în realizarea misiunilor și peisajelor este de-a dreptul impresionantă



Expresivitatea micilor creaturi este impresionantă, iar replicile lor sunt la fel de amuzante ca întotdeauna.



Multe din decorurile sunt inspirate de diverse producții cinematografice

ACȚIUNE/STRATEGIE

"Acțiunea se desfășoară pe ture, fiecare combatant având la dispoziție un timp limitat pentru a-și ciuri, incendia, otrăvi sau pur și simplu pocni sănătos inamicii."

INGREDIENTUL MINUNE: ACCESIBILITATEA

Succesul seriei Worms nu se datorează unui singur lucru, fiind mai curând rezultatul unei întâlniri foarte fericite între o mulțime de idei bune - personajele simpatice, aspectul de desen animat care transformă violența scandalosă de pe ecran într-un spectacol simpatic, mediul total destructibil, armele de o imaginație nebună - dar, dacă ar trebui să numesc ingredientul cu cel mai mare impact, atunci aș pune degetul pe ușurința cu care el poate fi învățat. Deși are o mulțime de trucuri avansate care pot fi stăpânite numai după mult exercițiu, Worms este genul de joc pe care oricine îl poate învăța în două minute suficient de bine pentru a se distra.



armelor ghidate. Controlul necesită o perioadă de adaptare, dar funcționează bine, singurele probleme fiind salturile bruște pe care camera la persoana a treia le face uneori și plasarea incomodă a uneia dintre comenzi pe butonul de scroll de la mouse. Armele au rămas în mare parte aceleași, comportamentul lor fiind doar puțin modificat pentru a le echilibra cât mai bine, ceea ce se traduce prin faptul că cele mai puternice sunt și cele mai dificil de folosit.

Singurul element care nu a avut parte de o trecere prea fericită în trei dimensiuni este generatorul de hărți aleatorii. Oricât m-am jucat cu setările, nu am reușit să obțin de la el ceva comparabil cu nivelurile gata făcute, care nu sunt disponibile însă de la început, ci trebuie obținute câștigând misiunile respective din campanie. Din fericire, campania este foarte bogată și, pe deasupra, interesantă prin ea însăși. Partea de single player nu a fost niciodată un punct forte al seriei, dar de data aceasta lucrurile s-au schimbat mult în bine. Misiunile reușesc atât să ușureze adaptarea jucătorului la noul mod de control, cât și să îl surprindă la fiecare pas prin imaginația extraordinară de care dau dovadă. De la invazia Normandiei, Titanic și King Kong până la planete extraterestre și cimitire bântuite, orice clișeu contemporan imaginabil a fost colecționat de cei de la Team 17 și transformat într-o versiune de parodie cu nume haios, gen "In Space No One Can Hear You Clean".

Adăugați peste toate acestea un cor de voci pițigiate ale căror replici fac haz de diverse categorii sociale mai mult sau mai puțin imaginare - șoferi de taxi, războinici

vikingi, supereroi - și sunteți destul de aproape de a avea imaginea completă a unui joc amuzant și relaxant, aflat la un pol opus față de majoritatea aparițiilor contemporane, al căror ton serios este rareori justificat de calitatea poveștilor atașate.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- + multiplayer excelent și o campanie peste cele din titlurile precedente
- + păstrează calitățile care au făcut din Worms un succes urias
- controlul creează unele probleme, mai ales la început

JOCURI ALTERNATIVE

- Worms 3D
- Worms World Party
- Hogs of War

VERDICT XTREMP

Necesită răbdare la început, dar merită **9**

Devenită deja o obișnuință, apariția unui nou titlu FIFA nu ne mai surprinde. Calitatea sa însă i-ar putea surprinde neplăcut pe fani

EASPORTS
Replay



PREȚ: 27.50€ • PRODUCĂTOR: EA SPORTS • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EASPORTS.COM

FIFA FOOTBALL 2004

Un nou an, o nouă provocare pentru fanii sportului electronic

INTERACȚIUNE

- adăugați mai multă adâncime jocului cu noul sistem de control Off-the-Ball
- alegeți echipe și din campionate locale mai puțin cunoscute din Anglia și Italia
- gestionați echipele în Total Club Manager și jucați cu ele în FIFA 2004 prin intermediul opțiunii "Football Fusion"

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 2
- NET: 2
- LAN: 4
- MODEM: 0

SERIA FIFA ESTE POATE CEL MAI CUNOSCUT ANSAMBLU de jocuri cu tematică sportivă, fiind de altfel și singurul jucat la competițiile electronice internaționale ca WCG.

Sincer să fiu, de când am jucat Pro Evolution Soccer pe PlayStation 2, am devenit un fan declarat al jocului respectiv și sunt convins că atunci când Konami va porta cea de-a treia versiune a PES și pe PC, seria FIFA va pierde mare parte din suporterii care cautau o alternativă mai bună. Dar până atunci Electronic Arts ne tentează și anul acesta cu o versiune de FIFA care, deși are puține inovații, este schimbată pe ici, pe colo, prin punctele esențiale, suficient de mult încât mecanica de joc să trebuiască "învățată" din nou.

Muzica vă întâmpină excelentă ca întotdeauna, iar grafica este și ea în pas cu vremea, fiind, cred, cea mai avansată tehnologic din toate jocurile de profil, atât ca mediu de joc, cât și ca texturi, modele și animații. Din moment ce Electronic Arts deține un număr impresionant de licențe (16 ligi, 350 de echipe și 10.000 de jucători), nu este de mirare că pasionații de fotbal nu vor avea probleme cu recunoașterea jucătorilor renumiți, mai ales în timpul "filmărilor" close up. Realismul a fost dus chiar mai departe, prin faptul că echipamentele fotbalistilor se murdăresc, un detaliu subtil, care însă dă veridicitate imaginilor. Ca minusuri merită notat faptul că plasa porții nu se mișcă atunci când este lovită de minge și că uneori se întâmplă ca jucătorii să treacă prin barele porții.

Atmosfera de pe stadioane este la fel de entuziastă ca întotdeauna (chiar dacă tribunele sunt pline de

INGREDIENTUL MINUNE: OFF THE BALL

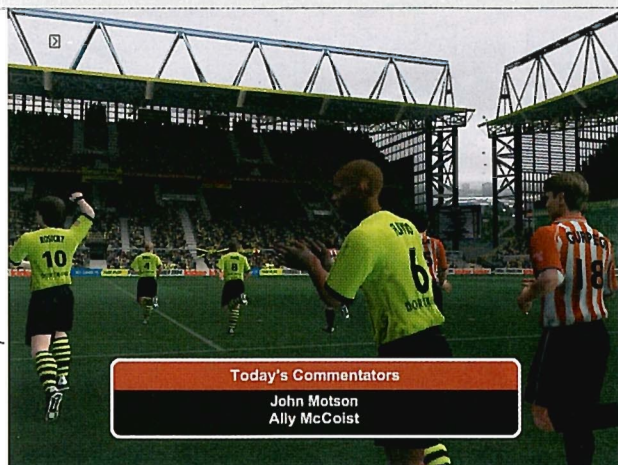
Principala inovație pe care o aduce FIFA 2004 este un sistem de control al jucătorilor chiar și atunci când nu sunt în posesia mingii, numit (cu trademark-ul de rigoare) Off the Ball.

Acesta permite direcționarea coechipierilor în poziția în care doriți să ajungă, și atunci când se eliberează de marcaj le puteți pasa liniștit. De asemenea, puteți concepe manevre mai complicate, un-doi-uri și puteți aborda cornerile și loviturile libere indirecte la un nou nivel strategic, prin scheme simple care implică unul din trei coechipieri disponibili la un moment dat.

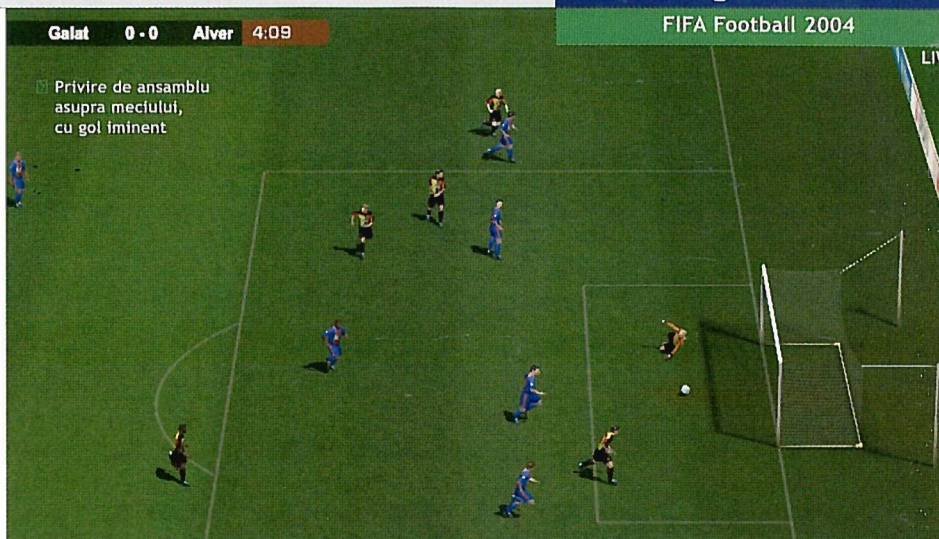
Dar părerea noastră este că marea inovație OTB este mai mult o disimulare a faptului că în FIFA jucătorii fără minge nu prea știu ce să facă fără input din partea jucătorului și că, în loc să îmbunătățească AI-ul, FIFA a preferat să lase și mai multe responsabilități în seama jucătorului.

texturi animate, ele scandează cu pasiune), dar comentariul suferă puțin din cauza includerii unui comentator cu accent scoțian. Sunt un fan al acestui tip de accent, dar atunci când este folosit ironic, cu scopul de a stărni amuzamentul și a individualiza un personaj. În jocul de față mi se pare nu doar inutil, ci chiar iritant.

Pe de altă parte însă, jocul merită o bilă albă pentru sistemul de reluări, care le depășesc de departe



Today's Commentators

John Motson
Ally McCoistPrivire de ansamblu
asupra meciului,
cu gol iminentAI-ul coechipierilor
nu este tocmai cel
mai performant

SPORT

"Jucătorii fără minge
nu prea știu ce să
facă fără input din
partea jucătorului."

pe cele din transmisiunile televiziunilor românești, valorificând la maxim faptul că în joc camerele sunt virtuale și nu trebuie să respecte fizica din realitate. Acțiunea vă este redată glorios, exact așa cum v-ați dori să o vedeți, fie că este vorba de un gol dat, de unul primit sau de un simplu fault.

La nivel de mecanică de joc, în afară de schimbările evidente, se pot observa și câteva mai subtile: unele aspecte au fost simplificate iar altele au devenit mai complicate, într-un balans care în final este greu de spus dacă este satisfăcător sau nu.

Șturile de la distanță sunt mai eficiente decât în varianta de anul trecut, dar loviturile libere sunt mult

mai dificil de finalizat cu succes, mai ales pentru cei care au jucat mult timp FIFA 2003. Sfaturile nu își au locul în acest articol, dar veți descoperi destul de repede singuri cum stau lucrurile dacă veți exersa loviturile libere în sistemul de Practice, ce-i drept foarte bine pus la punct.

Jucătorii nu mai fug automat către minge atunci când ea nu este în posesia nimănui pe teren și duelurile unu-la-unu sunt mult mai dificile. Se acordă fault în atac și este implementat conceptul de "a lăsa avantaj", care însă are o funcționare dubioasă.

Driblingul este practic inexistent, opțiunile de tricks și run through fiind insuficiente pentru pătrunderi, accentul punându-se prea mult pe pase și jocul de echipă. Apărarea este mai dificilă decât în FIFA 2003, deși aveți în plus opțiunea să chemați un coechipier sau mai mulți care să vă ajute la deposedare și portarul are posibilitatea să iasă în față și să sară la picioarele adversarului. Deposedările agresive în propriul careu de 11 metri vă vor aduce în majoritatea cazurilor cartonaș roșu și penalizare cu lovitură de la 11 metri.

Ceea ce va deveni evident rapid pentru oricine joacă FIFA 2004 este că, dincolo de muntele de licențe, de veridicitatea graficii și de atmosfera antrenantă, nu se găsește un gameplay pe măsură. Și, ca și noi probabil, veți aștepta apariția Pro Evolution Soccer 3, pentru a putea juca fotbal "adevărat" pe calculator.

Adrian Dorobăț

MULTIPLAYER

Interesant este faptul că jocul a fost lansat fără posibilitatea de multiplayer LAN, el permițând doar jocul online. Pentru a calma fanii nemulțumiți, Electronic Arts a scos totuși la scurt timp un patch care permitea jocul multiplayer Direct IP și LAN, plus posibilitatea de a modifica asignarea tastelor. Dar (și un mare dar) modul multiplayer, care este în fond partea cea mai interesantă a jocului, are numeroase neajunsuri: probleme cu jocul LAN, controlarea mouse-ului doar de către host, în timp ce partenerul stă și se uită și nu poate comenta nimic, pentru că nu a fost implementat un mod de chat. Imposibilitatea comunicării se extinde și la jocul propriu-zis, astfel că interacțiunea dintre cei doi jucători este extrem de restrânsă.



EVALUARE GENERALA

- ☑ sistemul de control Off-the-Ball
- ☑ reluări de calitate
- ☑ comentatorul cu accent scoțian
- ☑ disimularea AI-ului slabă

JOCURI ALTERNATIVE

FIFA Football 2004

FIFA 2003

FIFA '98

VERDICT XTREME PC

Mecanica de joc
il trage în jos

7

O poveste cu agenți secreți și asasinate politice de la care așteptam mult mai mult decât am căpătat

94
92

PREȚ: 25€ • PRODUCĂTOR: UBISOFT • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.XIII-THEGAME.COM

XIII

Șansa noastră de a juca într-o bandă desenată

INTERACȚIUNE

- tehnologia grafică Unreal folosită pentru a reda cât mai bine atmosfera și aspectul benzilor desenate
- posibilități care nu sunt oferite de multe alte jocuri: transformarea oricărui obiect de decor într-o armă, luarea de ostatici

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 6
- LAN: 6
- MODEM: 0

Cel mai mare defect al modului de multiplayer este numărul mic de jucători care pot participa la o partidă, doar șase.

TREISPREZECE. ȘTIU CE ÎNTREBARE V-AȚI PUS IMEDIAT ce ați văzut numele jocului, așa că dați-mi voie să încep prin a vă răspunde la ea: treisprezece. Așa se citește, nu "csiii", cum ați fi tentați să credeți la început. Acest număr reprezintă singurul lucru pe care personajul principal îl are cât de cât apropiat de un nume și cheia fascinantului mister care îl inconjoară. OK, ultima parte am inventat-o eu, numai pentru că nu am găsit nimic mai interesant de zis. Explicația pentru tatuaj ne este oferită de un personaj binevoitor mult înainte de final, misterul, ca și întregul joc de altfel, atingând punctul culminant la scurt timp de la început, pentru ca după aceea capacitatea sa de a suscita interesul jucătorului să scadă din ce în ce mai mult.

Totul începe cu un flashback, atât pentru cei din interiorul jocului, cât și pentru noi, cei din afară, pentru că ni se prezintă două lucruri pe care le-am mai văzut deja. Unul este asasinatul președintelui Kennedy, care însă în ficțiunea de față se numește Sheridan, urmat de obișnuita teorie a chibritului conspiraționist. Cel de-al doilea este începutul cărții "The Bourne Identity", de Robert Ludlum, pe care aveți mari șanse de a o fi cunoscut măcar prin intermediul filmului bazat pe ea. Un individ aflat în mod clandestin pe un vas este împușcat și cade în mare. După o perioadă de timp nedeterminată, el se trezește pe o plajă, fără nici o amintire și cu un singur indiciu, cheia unui seif. Amănunțele care diferă sunt distribuția unei salvamarițe blonde în rolul pescarilor italieni din

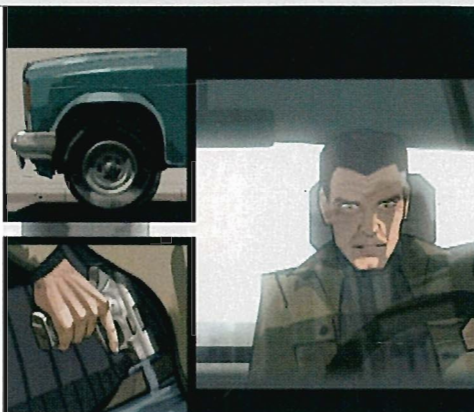
original și tatuarea misteriosului (pentru scurt timp) număr XIII pe ceafa confuzului erou.

Câteva minute mai târziu, apariția în decor a unui comando de asasini se suprapune cu dispariția zgomotoasă a blondei și primirea controlului de către jucătorul deja nerăbdător. Cu această ocazie veți putea și să observați că aspectul este singurul lucru original la XIII. Partea de joc efectiv nu se îndepărtează prin nimic de la rețeta FPS-ului clasic, cu niveluri compuse în mare parte din tuneluri pline de indivizi răuvoitori, cu uși ce nu pot fi deschise decât după obținerea unor chei și, în cele mai neplăcute momente, cu alarme a căror declanșare trebuie evitată cu orice preț. Singurul lucru vag deosebit este posibilitatea de a lua ostatici, utilă atunci când trebuie rezolvată o situație fără a apela la violență. Adică de vreo două ori pe tot parcursul jocului.

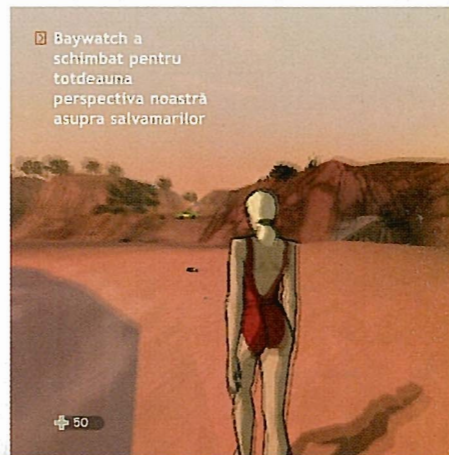
Totuși, lipsa de originalitate a acțiunii nu mi s-a părut un defect prea mare și la fel de ușor am reușit să trec peste părțile mai slabe ale graficii și ezitățile AI-ului. Ritmul acțiunii este bun, iar simplitatea sa îi dă un aer de prospețime, într-o perioadă prea plină de shootere care încearcă să fie deosebite. Din păcate, pe lângă aceste lucruri intervin și o mulțime de alte probleme minore, unele de natură tehnică, altele datorate designului, care se strâng la un moment dat în număr prea mare pentru a mai putea fi ignorate. Nu numai că am pierdut două ore bune pentru că jocul nu salvează niciodată automat, deși se străduiește foarte

INGREDIENTUL MINUNE: IMPACTUL VIZUAL

Ce m-a atras la XIII încă de la început este modul în care el se străduiește să arate ca o bandă desenată. În afară de folosirea tehnologiei cell shading pentru a obține aspectul specific unui desen realizat de mână mai există și alte mici trucuri, care, deși nu depășesc acest statut, sunt destul de interesante. Cele trei imagini care apar în partea de sus a ecranului atunci când reușiți o lovitură în cap cu anumite arme devin plictisitoare după o vreme, dar astfel de imagini în interiorul imaginii sunt folosite și mai inspirat în anumite momente, pentru a explica ce se întâmplă în jur. Drăguță este și transpunerea vizuală a sunetelor, ceea ce vă ajută să detectați poziția inamicilor după zgomotul de pași.



Al-ul inamicilor nu știe să facă mare lucru, în afară de a sta pe loc și de a trage



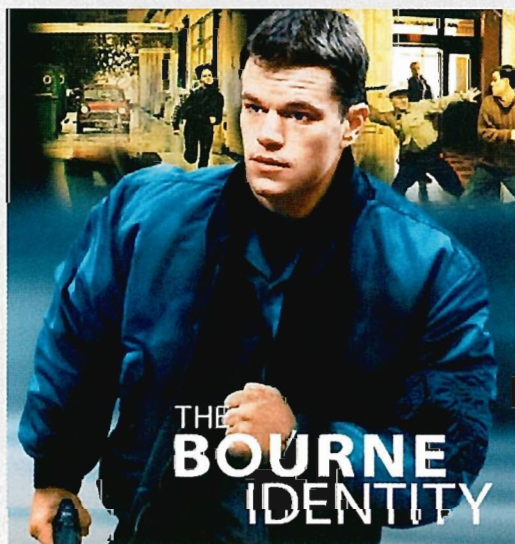
Baywatch a schimbat pentru totdeauna perspectiva noastră asupra salvamarilor

ACTIUNE

"Partea de joc efectiv nu se îndepărtează prin nimic de la rețeta FPS-ului clasic."

BOURNE IDENTITY

Nu știu cum a putut scăpa creatorul de benzi desenate Jean Van Hamme nedat în judecată pentru inspirația grosolană din cartea lui Robert Ludlum. Sigur, doar începutul (nu întâmplător, partea cea mai bună a intrigii din XIII) este asemănător, după care poveștile o iau în direcții diferite. Așa cum îi șade bine unui roman despre conspirații (lucru pe care Van Hamme nu îl știe), Bourne Identity nu abundă în personaje pozitive, eroul fiind aproape singur împotriva unei lumi care îl vrea cu tot dinadinsul mort. Merită văzut și filmul, în care joacă Matt Damon și actrița germană Franka Potente, cunoscută mai mult pentru rolul din "Aleargă, Lola, aleargă".



mult să pară că face asta, dar m-am mai trezit și că trebuie să reconfigurez tastele de fiecare dată când îl pornesc, pentru că toate setările (inclusiv cea legată de dificultate, după cum am realizat mai târziu) sunt uitate imediat ce este apăsat butonul "Quit". Faptul că salvările păstrează situația de la cel mai recent checkpoint, și nu pe cea din momentul respectiv, nu este un bug, dar este făcut enervant de plasarea proastă a respectivelor checkpoint-uri, care sunt foarte rare exact în nivelurile în care simpla observare a jucătorului de către inamic aduce înfrângerea.

În ceea ce privește inconsecvența scenariului, mi-e și teamă să încep să vorbesc, pentru că nu o să-mi fie ușor să încetez. Foarte pënil mi s-a părut darul profetic al obiectivelor primite la începutul misiunilor, care vorbesc despre oameni, cartele magnetice, siguranțe electrice și alte fantezii de a căror existență nu aflați decât minute bune mai târziu, pe parcursul desfășurării evenimentelor. Dar nimic nu poate să bată momentul în care, pentru a doua oară pe parcursul jocului, un individ pe care l-am apărat de o droaie de asasini fără ca el să schițeze nici un gest îmi înmânează la final o armă cu lunetă, zicând pe un ton șăgalnic: "Cred că o să ai nevoie de asta". Da? Păi aveam nevoie de ea și acum cinci minute, atunci de ce nu te-ai gândit? Și unde, mă rog, ai ținut-o ascunsă în toată perioada cât ai fost prizonier? Stai, nu răspunde la asta. Nu cred că vreau să știu.

Aș vrea să inchei într-o notă pozitivă, dar îmi este destul de greu. Până și vocile folosite, deși aparțin unor celebriți (David Duchovny, Eve, Adam West), sunt

destul de neconvingătoare. În special Duchovny, care dă vocea lui XIII, pare că nu are nici o altă intenție decât a rosti corect toate cuvintele și a le uita cât mai repede. Soartă de care este foarte probabil să nu scape nici restul jocului.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALĂ

- ✓ aerul de bandă desenată îl prinde bine
- ✓ suferă de numeroase probleme tehnice
- ✓ scenariu plin de erori absurde
- ✓ sistem de salvări prost conceput

JOCURI ALTERNATIVE

- XIII
- James Bond 007: Nightfire
- No One Lives Forever 2

VERDICT TREMP

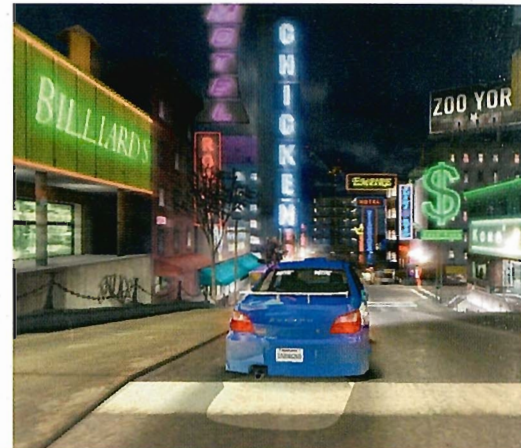
Concept interesant implementat într-un mod dezamăgitor

7

Need for Speed: Underground



Underground se îndepărtează din punct de vedere tematic de tradiția seriei Need for Speed, preferând mediul urban și cursele ilegale de mașini



PREȚ: 41.9€ • PRODUCĂTOR: BLACK BOX • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION

NEED FOR SPEED:

Need for Speed se mută în subteran

INTERACȚIUNE

- două noi moduri de joc: drag racing și drift racing, ambele foarte diferite de cele obișnuite pentru seria Need for Speed
- campanie care cuprinde nu mai puțin de 111 evenimente, numărul de trasee diferite fiind mult mai mic însă
- sute de opțiuni pentru modificarea mașinilor, legate atât de aspect, cât și de modul de funcționare

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 700MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 1
- LAN: 0
- MODEM: 0

Ca de obicei, de split screen au parte doar consolele. Și mai neplăcută pe PC este lipsa posibilității de a juca în LAN, singura opțiune pentru multiplayer fiind Internetul.

THE FAST AND THE FURIOUS ESTE UN FILM PE CARE îl puteți vedea fără probleme și în limba coreeană, fără să pierdeți nimic din ceea ce este esențial. Ce spun actorii nu este deloc important, ba de multe ori chiar distrage de la singura parte importantă: mașinile și cursele în care ele sunt implicate. Pentru un subiect atât de atrăgător, cursele ilegale de mașini au apărut în destul de puține filme, de unde și succesul peste așteptări al acestei producții. În ceea ce privește jocurile însă, dimpotrivă, se pare că în curând ne va fi greu să găsim unul în care să nu fie vorba despre asta. Până și seria Need for Speed a părăsit pentru puțin timp tărâmul supermașinilor și al spațiilor largi de dragul motoarelor cu nitroxid și al peisajelor urbane.

Acestea fiind zise însă, trebuie să admitem că Underground este cel mai reușit efort care a fost făcut până acum în această direcție. Și asta pentru că, dacă tot au decis să meargă într-o anumită direcție, cei de la Electronic Arts nu s-au incurcat în nimic și au mers pe ea până la capăt. Muzica agresivă (un amestec de rock și hip-hop care probabil nu este pe gustul tuturor, dar se potrivește foarte bine în context și este de calitate), oferta generoasă de mașini (în mare parte de proveniență asiatică) și componente speciale, liniile de pornire populate cu băieți și fete de cartier, viteza ne bună, străzile aglomerate ale orașelor sunt toate ingrediente care nu trebuiau să lipsească și, într-adevăr, toate sunt prezente.

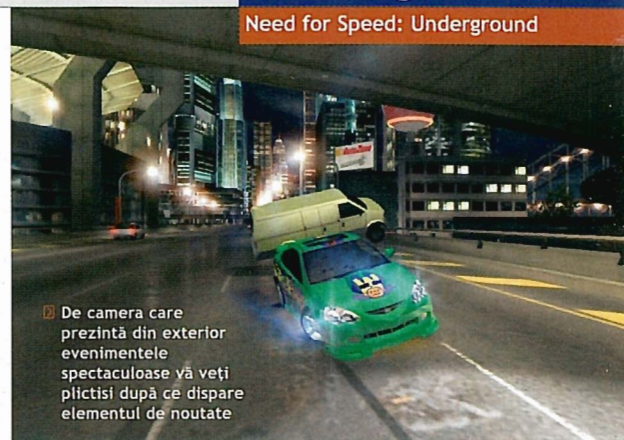
Cel care caută realism extrem în comportamentul mașinilor sunt singurii care vor fi dezamăgiți, pentru că

în mod clar jocul nu le este destinat lor. Fizica este una decentă și permite câteva manevre interesante, cum ar fi derapajele controlate și câștigarea de viteză prin menținerea în siajul oponentilor, însă rămâne la un nivel relativ simplu. Mașinile mai sunt și absolut invincibile, dar acesta este un punct în care chiar suntem de acord cu producătorii. Vitezele fantastice atinse pe parcursul curselor, combinate cu traficul destul de activ duc prea des la ciocniri și, în aceste condiții, o mașină destructibilă ar fi avut destul de puține șanse să treacă de linia de sosire. Ceea ce nu înseamnă că nu există penalizări pentru ciocniri, doar că acestea sunt de natură mai curând simbolică. Un concept nou pentru Need for Speed (altminteri preluat din Project Gotham Racing, un joc foarte apreciat pentru XBOX) este acela al punctării stilului de conducere. Manevrele spectaculoase sunt răsplătite cu puncte care, la rândul lor, aduc recompense, în timp ce lovirea mașinilor nevinovate aduce o penalizare.

Un alt element împrumutat de la concurență este efectul de motion blur care însoțește atingerea unor viteze foarte mari (adică atunci când este activat sistemul cu nitroxid), efect foarte spectaculos, dar nu neapărat cel mai important în crearea senzației de viteză. Underground stă mai bine la acest capitol decât predecesorii săi, însă nu din cauza artificiilor tehnice facile, ci din cauză că, într-adevăr, peisajul se derulează foarte rapid, iar reacțiile foarte rapide sunt absolut necesare pentru a rămâne pe traseu. Acesta nu

MODURI DE JOC

Dintre cele două moduri nou apărute, drag racing este preferatul nostru, deși este destul de simplu în esență. Direcția este doar o problemă minoră în acest tip de curse, dat fiind că traseele sunt drepte și conțin doar câteva obstacole, însă cea mai mică eroare este fatală, iar reușita este condiționată de schimbarea foarte precisă a vitezelor la momentul oportun. În drift racing, pe de altă parte, viteza nu are nici o importanță, câștigător este cel care realizează cele mai spectaculoase derapaje.



De camera care prezintă din exterior evenimentele spectaculoase vă veți plictisi după ce dispare elementul de noutate



Efectul de mare viteză este spectaculos, dar ar fi fost mai interesant dacă senzația ar fi fost reproducă fără astfel de mijloace artificiale

WEB: WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/NFS

UNDERGROUND

RACING

"Cei care caută realism extrem în comportamentul mașinilor sunt singurii care vor fi dezamăgiți."

este singurul capitol la care se observă o îmbunătățire față de Hot Pursuit 2, deși nicăieri nu se poate observa o revoluție, ci doar o mică evoluție.

Grafica este un alt capitol de care am fost impresionati, deși din acest punct de vedere o să lăsăm imaginile să vorbească de la sine. Și, dacă tot am ajuns la imagini, acesta este un moment la fel de bun ca oricare altul să ne plângem de principalul defect al jocului. Peisajele sunt aproape identice între ele. Lăsând la o parte configurația traseului, ați putea avea senzația că nu există decât o cursă, în care se schimbă doar condițiile de victorie. Alte jocuri (Midnight Club 2, de exemplu, sau chiar Project Gotham Racing, acesta nefiind însă disponibil pe PC) au tratat problema amplasând traseele în orașe diferite cu elemente foarte ușor de recunoscut (turnul Eiffel pentru Paris etc.). Underground nu are decât un oraș, și acela cam monoton, tocmai din cauza lipsei de elemente distinctive. În timp, acest lucru îi afectează atractivitatea, motiv pentru care este destul de puțin probabil să reveniți la el de foarte multe ori după ce veți termina și așa prea numeroasele evenimente ale campaniei.

În final trebuie spus că am fost destul de aproape de a acorda o notă mai mare cu un punct decât cea pe care o vedeți acum. Din multe puncte de vedere, Underground depășește Hot Pursuit 2 și se clasează în topul celor mai bune jocuri Need for Speed. Din păcate, diferența nu este însă suficient de mare, iar îmbunătățirile care îi pot fi aduse sunt destul de numeroase. Posibilitatea de a alege gradul de realism i-ar fi mulțumit și pe cei care preferă stilul arcade, și pe cei care înclină spre realismul

INGREDIENTUL MINUNE: POSIBILITATI NELIMITATE

Una dintre cele mai atrăgătoare părți din Underground și cea mai rar întâlnită în alte jocuri este cea de personalizare a mașinilor. În această privință, oferta este pur și simplu copleșitoare. Aproape fiecare componentă a caroseriei și a motorului poate fi schimbată, unele doar de dragul aspectului, altele pentru un bonus semnificativ de performanță. Până și nuanța parbrizelor poate fi modificată, nelipsind nici neonele, vopselele de diferite tipuri și desenele spectaculoase. Unele dintre opțiuni nu se diferențiază prin aproape nimic, de exemplu, nu contează dacă folosiți cauciucuri Toyo sau Yokohama, atâta timp cât sunt de același nivel, dar pasionații vor fi cu siguranță încântați că pot să își aleagă marca preferată.



din NFS: Porsche Unleashed, peisaje mai variate ar fi alungat senzația de repetitivitate care intervine după o vreme. Aceste lipsuri nu îl fac slab, doar îl împiedică să fie extraordinar.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- multe posibilități de a modifica mașinile
- coloana sonoră este și de data aceasta la înălțime
- viteză nebună, mai ales în drag racing
- prea puțină variație în decoruri

JOCURI ALTERNATIVE



VERDICT XTREME PC

Antrenant, dar nu foarte longeviv **8**

Empires: Dawn of the...



Producătorii lui Empire Earth ne aduc încă un joc de aceeași factură, fără prea multe noutăți semnificative



PREȚ: 33€ • PRODUCĂTOR: STAINLESS STEEL • PUBLISHER: ACTIVISION • DISTRIBUTOR: MONOSIT • WEB: WWW.EMPIRESRTS.COM

STRATEGIE

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Istoria omenirii dată pe repede înainte

INTERACȚIUNE

- 1000 de ani de istorie, împărțiți în cinci epoci distincte
- 3 campanii care urmăresc destinele unor personaje istorice foarte interesante: regele Richard Inimă de Leu, amiralul coreean Yi și generalul american Patton

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 600MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

BLAZAT. UITÂNDU-ȚĂ PE FURIȘ LA CEAS, în așteptarea unei ore de plecare care se târâia pe drum, așa cum o fac toate orele a căror sosire o aștepți. Sorbind absent dintr-un pahar cu suc, cu privirea goală îndreptată încă asupra evenimentelor ce se derulau pe ecran. Eu, jucând Empires: Dawn of the Modern World.

Jocurile proaste sunt o povară pentru orice redactor blestemat cu prezentarea lor, dar măcar ele lasă în urmă o impresie puternică, ce poate fi cu ușurință împărtășită. Alte jocuri însă nu lasă în urmă nici o impresie și aproape nici o amintire, dispărând în neant în clipa în care au fost abandonate. Cazul de față, Empires: Dawn of the Modern World. O clonă mai mult decât competentă de Age of Empires, căreia nu am absolut nimic să îi reproșez, poate cu excepția faptului că nici măcar nu încearcă să își ascundă statutul de clonă. Nu s-a încercat nici cea mai mică deviere de la rețeta originală, fiecare lucru se găsește la locul său, copiat cu atenția la detalii a cuiva care se teme să aducă modificări unui mecanism pe care nu îl înțelege. Pomii fructiferi, animalele sălbatice, bălțile cu pește și fermele miniaturale.

Grămjăoarele de minereu amplasate convenabil la suprafață pentru a putea fi exploatare cu un târnăcop și multă ambiție. Epocile istorice care se schimbă printr-o simplă apăsare de buton, aducând noi unități și noi tehnologii. Unitățile în sine, concepute pe principiul "piatră-foarfecă-hârtie". Seamănă atât de mult Empires cu Age of Empires (până și la nume) încât am putea să ne întrebăm de ce s-au mai deranjat să îi facă.

Bineînțeles, grafica este foarte nouă și lucioasă, numai bună să pună în valoare plăcile grafice de ultimă generație. Apa arată superb, iar bălțile navale reprezintă o privesc deosebită, probabil chiar mai frumoasă decât cea din realitate. Perioada istorică acoperită este una foarte vastă, începând din zorii evului mediu și încheindu-se odată cu ultimele acorduri ale celui de-al doilea război mondial. Cele patru națiuni disponibile (Franța, Anglia, Coreea, China) au câteva diferențe semnificative între ele și se transformă misterios în alte cinci (Franța, Germania, Marea Britanie, Statele Unite, Rusia), odată cu trecerea în a patra epocă.

Cele trei campanii disponibile oferă parcă mai multă prospețime decât

multiplayer-ul, renunțând aproape total la partea economică în favoarea celei tactice și concentrându-se fiecare pe câte un personaj istoric (Richard Inimă de Leu, amiralul coreean Yi și generalul american Patton), cel puțin câteva dintre misiuni dovedindu-se interesante. Este adevărat, fiecare dintre ele începe cam greu, cu misiuni ușoare, lungi și întrerupte constant de dialoguri inutile, dar bălțile ulterioare, în care iau parte armate mai numeroase, au reușit să mă scoată din amorteală. În nici un caz nu pot spune că Empires este un eșec, dar tare mult mi-aș fi dorit ca producătorii să aibă curajul de a inova măcar un pic.

Bogdan Bridinel

VERDICT XTREMP

RTS reușit, dar prea formulaic

8

WinFast - Schimbă pe ...



2 ani
GARANȚIE



... televiziunea digitală!



WinFast DV2000

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



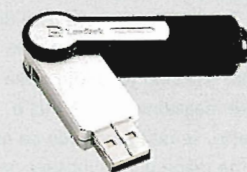
WinFast VC100XP

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



WinFast TV2000XP Expert

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



WinFast Disk 2.0

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



WinFast TV2000XP Deluxe

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

Ce este PVR ?

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

De vânzare în magazinele:

unic importator:

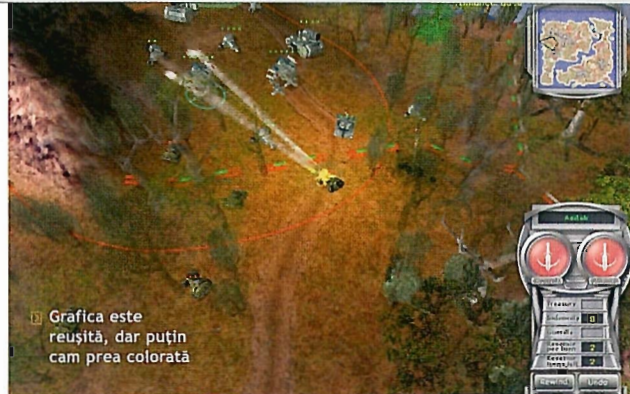
SKINMEDIA

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

Massive Assault



Realizat cu un buget redus de o companie necunoscută, dar foarte aproape de a depăși producții mai pretențioase



Grafica este reușită, dar puțin cam prea colorată



Pentru a putea controla un teritoriu este necesar ca nici o unitate inamică să nu se afle pe suprafața acestuia

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: WARGAMING.NET • PUBLISHER: GMX MEDIA • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.MASSIVEASSAULT.COM

MASSIVE ASSAULT

STRATEGIE

"Este redus managementul economic, partea cu adevărat importantă fiind cea tactică."

Jocul de șah al viitorului?

INTERACȚIUNE

- 26 de tipuri de unități, fiecare cu utilitatea sa
- 6 lumi diferite pe care se desfășoară acțiunea
- grafică 3D foarte spectaculoasă pentru un joc pe ture

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 600MHz
- Memorie: 256MB
- Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 2
- NET: 2
- LAN: 0
- MODEM: 0

Dacă aveți cu cine juca, multiplayer-ul merită încercat, pentru că vă salvează de la frustrarea uriașă produsă de eficiența AI-ului. Nu există joc în LAN, lucru destul de ciudat, dar explicat de faptul că jocul pe Internet se face prin intermediul e-mail-ului.

EXISTĂ CÂTEVA METODE SIGURE DE A

distringe un joc excelent fără a umbla cu toporul prin structura lui de bază, ci printr-o singură și elegantă mișcare care anulează rapid toată munca depusă pe parcursul mai multor ani. Lansarea cu o lună prea devreme este preferata majorității, dar nu este cea mai elegantă pentru că, în acest caz, jocul are defecte reale atunci când este prezentat pentru prima dată omenirii. Vânzările pot fi diminuate și fără o astfel de intervenție totuși. Se poate (și acesta este doar un exemplu) elimina orice tentativă de reclamă, trântind jocul din senin pe rafturile magazinelor fără nici o explicație, se mai poate (de ce nu?) merge pe mâna unui publisher de mici dimensiuni, care nu are contacte în toată lumea, limitând aria de distribuție la doar câteva țări și (încă un simplu exemplu, dar aluzia ar trebui să fi devenit evidentă), atunci când nimic nu merge, există întotdeauna varianta creșterii dificultății până la un nivel la care oamenii obișnuiți, care reprezintă 95% din potențialii cumpărători, vor fugi terorizați înainte de finalul primei misiuni.

"Hei, am reușit trei din patru!" Ni-i și imaginăm pe cei de la Wargaming.net,

mândri că au atins aproape toate aceste puncte, mai puțin pe cel mai urât. Pentru că, să știți, Massive Assault merge ca uns, neavând absolut nici un bug. Până și cerințele de sistem, care pot fi un impediment atunci când se pune problema graficii spectaculoase, sunt surprinzător de decente. Dincolo de asta însă, s-ar zice că producătorii s-au străduit foarte mult să facă neprofitabil acest joc, la urma urmei destul de ieftin.

Hmmm. Ieftin. Micimea bugetului avută la dispoziție se vede dintr-o mulțime de amănunte, ca cerul din artwork-uri, pentru care s-a folosit un environment map standard din 3ds max, sau antitalentul actriței (dacă într-adevăr este actriță) care narează acțiunea. Sau stupizenia poveștii însălată probabil în grabă de nepotul unuia dintre membrii echipei, care visează să devină scriitor când se face mare, chit că noi i-am recomandat altceva. Orice altceva.

Ce mai rămâne de spus de aici este, după cum vă închipuiți deja, numai de bine. Conceptul este simplu, dar foarte solid și are ca rezultat acel tip special de dependență pe care numai jocurile pe ture foarte bune reușesc să îl creeze, implicând jucătorul total în acțiune,

datorită mulțimii de detalii și de posibilități. Hărțile sunt împărțite în mai multe teritorii care pot fi neutre sau deținute de un jucător, fiecare teritoriu generând un anumit venit și deci putând produce o anumită cantitate de trupe. La atât se reduce managementul economic, partea cu adevărat importantă fiind cea tactică, atât de precis executată încât Massive Assault pare uneori un șah cu grafică mai spectaculoasă. Există și o găselniță, jucătorul are posibilitatea de a-și ține unii aliați secreți, dezvăluindu-i doar atunci când consideră necesar. Păcat că modul single player devine rapid exasperant datorită dificultății nerezonabile, chiar și pentru cei mai buni dintre noi.

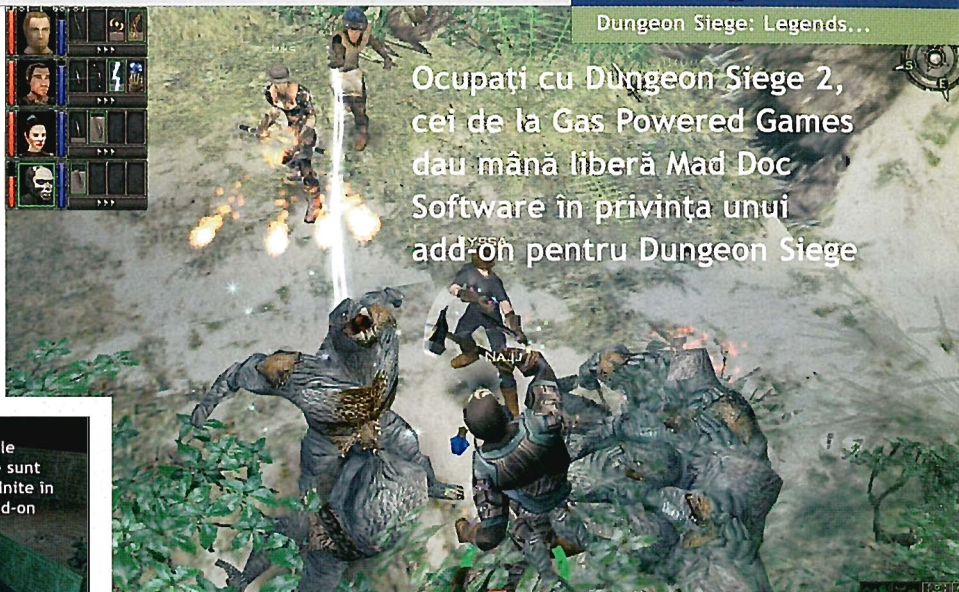
Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMP

Cu doar câteva mici modificări putea fi mult mai bun **7**



O confruntare decisivă între eroi și o versiune fantasy de Spiderman



Ocupați cu Dungeon Siege 2, cei de la Gas Powered Games dau mână liberă Mad Doc Software în privința unui add-on pentru Dungeon Siege



Creaturile mutante sunt des întâlnite în acest add-on



Mislune imposibilă? Nu, doar multa plictiseală



Half-giant în stil Humphrey Bogart

PREȚ: 48.5€ • PRODUCĂTOR: MAD DOC SOFTWARE • PUBLISHER: MICROSOFT • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION

RPG

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Între exotic și SF de mâna a doua

INTERACȚIUNE

- o nouă clasă de personaje: half-giant
- noi vrăji și noi inamici
- seturi de obiecte și obiecte cu buffs
- un nou animal de povară

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1 ■ NET: 8
- LAN: 8 ■ MODEM: 0

FAPTUL CĂ RESPONSABILITATEA PENTRU Legends of Aranna a trecut din mâinile Gas Powered Games în cele neexperimentate ale Mad Doc Software are repercusiuni negative asupra acestui add-on pe care trebuie să recunoșc că îl așteptam cu nerăbdare. Cunoscuți pentru continuări ratate ale unor jocuri de succes (am putea da ca exemplu Empire Earth: Art of Conquest și Star Trek Armada II), cei de la Mad Doc au ținut neapărat să își pună amprenta lor specifică asupra add-on-ului de Dungeon Siege.

Astfel, filmul de prezentare al firmei ne înfățișează un savant sărit de pe fix care face experimente cu lichide verzi și obține un monstru. Apoi bea și el o licoare colorată și se transformă într-un monstru și mai mare, care îl aleargă pe primul. La așa o introducere a producătorilor, nu știam la ce să mă aștept de la Legends of Aranna. În nici un caz la o intrigă cu savanți nebuni și experimente genetice ratate, așa că am fost destul de surprins când chiar asta mi-a fost oferit. Aceste amănunte SF într-un joc fantasy mi-au creat o impresie de prost gust încă de la bun început. Sigur, și Dungeon Siege avea roboți cu aruncătoare de flăcări și mitraliere, dar

eu cel puțin i-am perceput ca pe o ironie subtilă, un iz steampunk care dădea savoare întregii povești. Dar Mad Doc copiază ca maimuța și reușește să dea cu băta în baltă.

O a doua problemă care se face auzită destul de repede sunt vocile realizate complet neprofesional ale personajelor. Aș putea paria că echipa producătoare nu a avut bani suficienți să angajeze actori și au luat cu arcanul la grămadă programatori și secretare și i-au pus să își immortalizeze vocea pentru posteritate. Rezultatul este un ansamblu coral de glasuri plictisite, hei-rupiste sau pur și simplu iritante, care vă vor îndemna să închideți boxele în timp ce jucați.

În rest, nu se poate spune că producătorii nu s-au străduit să fie pe placul jucătorilor: au introdus o hartă care arată progresul în lumea jocului, separată de cea care descrie zona în care vă aflați momentan, un tile set de junglă, un nou animal de povară care știe să se apere mai bine decât măgarul (ba chiar și atacă), deși costă la fel. De asemenea, au preluat din Diablo conceptul de seturi de obiecte, care dau efecte mai puternice cu cât aveți mai multe din același set, și au introdus o

nouă clasă de personaje pe lângă oameni și dwarfi: half-giant.

Jocul cu acesta din urmă este mai interesant decât cu orice personaj vă creați inițial (părea mea) și veți schimba probabil focusul pe el atunci când îl veți descoperi.

Din păcate, jocul nu mai are factorul de noutate al Dungeon Siege, este foarte repetitiv și uneori chiar enervant, astfel că singura plăcere care vă rămâne este să explorați noile zone în multiplayer, căutând obiecte unice și seturi.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALA

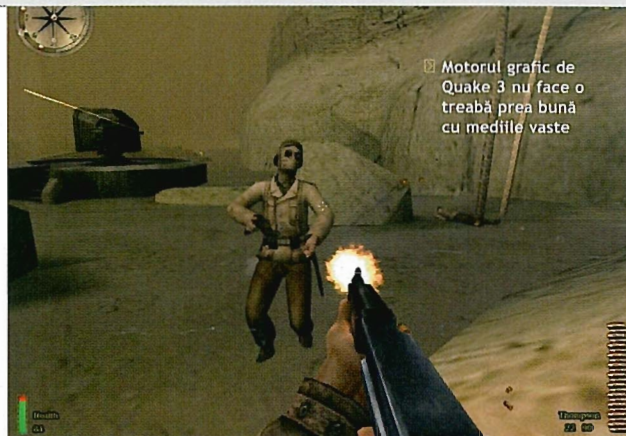
- impulsionează jocul multiplayer
- nu are nevoie de Dungeon Siege original pentru că este inclus
- devine destul de repede plictisitor
- poveste lipsită de veridicitate

VERDICT XTREMP

Departa de așteptări **7**

Medal of Honor Allied...

Sarcina de a face o continuare demnă de Medal of Honor s-a dovedit prea grea pentru un producător lipsit de experiență



Motorul grafic de Quake 3 nu face o treabă prea bună cu mediile vaste



Atunci când nu sunt simple elemente de decor, aliații pot reprezenta adevărate probleme



PREȚ: 22.1€ • PRODUCĂTOR: TKO SOFTWARE • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EA.COM

ACȚIUNE

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: BREAKTHROUGH

Un nou expansion pack, o nouă dezamăgire

INTERACȚIUNE

- 11 noi misiuni de single player, 9 de multiplayer
- 12 arme modelate realist

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 733MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 16MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 0
- NET: 32
- LAN: 32
- MODEM: 0

În noul mod de multiplayer "Liberation", jucătorii învinși ajung într-o închisoare, de unde trebuie eliberați de coechipierii lor pentru a putea continua jocul. Atunci când toți membrii unei echipe sunt în închisoare, aceasta este învinsă. Interesant, dar nu suficient de mult încât să facă Breakthrough cu adevărat atrăgător.

DE LA CEL DE-AL DOILEA EXPANSION PACK încolo lucrurile nu pot decât să meargă înspre mai rău, este un fapt al vieții banal și puțin dureros, la fel ca șoferii care te stropesc la semafor în zile ploioase. Este păcat, face ca jocuri care au impresionat foarte mult la apariție să nu mai reprezinte o amintire plăcută, ci părinți muribunzi ai unor copii din ce în ce mai urâți și diformi. La o adică, deși puțini dintre noi își mai amintesc, Sims chiar a reprezentat o noutate foarte apreciată la apariție.

Dar să se abțină de la a bate fierul cât timp mai este un pic de căldură în el depășește puterile celor de la Electronic Arts, așa că iată-ne în față cu Breakthrough, bomboana de pe coliva Medal of Honor, jocul făcut parcă prin asamblarea la întâmplare a unor secțiuni din predecesorul său. Există partea în care eroul trebuie să secere zeci de naziști cu mitraliera unui vehicul în mișcare, există numeroase locuri pe care trebuie să plasezi explozibil pentru a elimina diverse obiective, există până și o misiune în care eroul se infiltrează în tabăra dușmanului cu ajutorul unei uniforme furate și al unor acte false. Dar ce lipsește însă este o explicație

convingătoare pentru a mai face aceste lucruri încă o dată, o motivație de a merge mai departe. Precedentul expansion pack, Spearhead, a fost criticat pentru scurtimea exagerată, dar realitatea este că el are măcar meritul de a fi distractiv atâta cât durează. Breakthrough are o oră sau două în plus, dar devine plictisitor mult înainte de final.

Problema este că, indiferent dacă scufunzi un vapor sau te lupți cu naziști în mijlocul unei furtuni de nisip, senzația este că faci același lucru: urmezi traiectoria arătată de compas (obiectivele foarte generice nu au nici o șansă de a-ți da de înțeles ce trebuie să faci de fapt) și împuști indivizii care îți stau în drum. Evenimentele scriptate care ar trebui să pigmenteze acțiunea sunt și ele fie prost gândite, fie prost puse în practică. Astfel, veți vedea o mulțime de soldați inamici materializându-se din senin sau izvorând la nesfârșit dintr-o sursă inepuizabilă, tancurile aliate vă calcă mai abilit decât cele inamice până le învățați traseul, practic nu există clipă pe parcursul campaniei care să nu facă jucătorul să se simtă ca un actor care nu și-a învățat

rolul. Și, bineînțeles, învățarea se face prin repetiție. Ești ucis de un camion care sparge prin surprindere poarta în dreptul căreia te aflai, reîncarci. Nu găsești ieșirea după ce ai pus o bombă foarte puternică, încarci. Și așa mai departe.

Nu ajută cu nimic faptul că, la aproape doi ani după Medal of Honor, Breakthrough reușește performanța de a arăta nu mai bine, ci chiar mai rău. Chiar dacă este parțial salvat de multiplayer, el nu-și va justifica banii decât pentru cei cu adevărat pasionați de această componentă.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- nou mod de multiplayer
- grafică de-a dreptul urâtă
- durează puțin, dar apucă să plictisească

VERDICT XTREMP

Un nou add-on, mai slab decât precedentul **6**

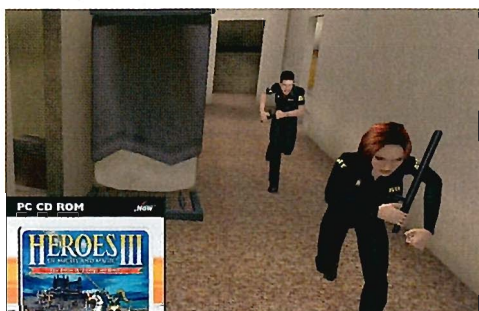
VREI SĂ APARĂ ÎN REVISTĂ ȘI ARTICOLUL TĂU? TRIMITE-L ATUNCI LA ADRESA CITITORI@XTREMP.C.RO. MAXIM 300 DE CUVINTE!

CUVANTUL CITITORILOR

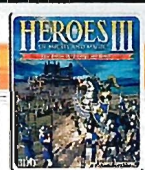
PRODUCĂTOR: RUNNING WITH SCISSORS

ACIUNE

POSTAL 2



PC CD ROM



CĂȘTIGĂTOR!

Andrei câștigă un HOMM 3 mai ales pentru comparația foarte reușită din final. Singura diferență ar fi că, în ciuda ideii scandaloase, Carmageddon era chiar amuzant.

ÎN ACEST ARTICOL ESTE VORBA DESPRE UN JOC ce m-a adus în stare de pericol de moarte. După doar 20 de minute de joc îmi vâjâia capul, ganglionii mi se umflaseră, aveam 25 cu 10, îmi apăruseră vinișoare pe la tâmpile și dădeam semne clare că voi avea o comoție cerebrală. Observând starea critică în care mă aflam, mama mi-a sărit în ajutor și a dat Quit. După câteva minute de joc (sau, mai bine zis, jumătăți întregi de oră, datorită timpilor de încărcare), aflându-te în pielea lui Postal Spintecătorul, aăă, pardon, Postal Dude, îți începi aventura într-un mic orașel uitat de Dumnezeu, făcându-ți loc cu lopata din dotare, canistra cu benzină și pe alocuri cu mitraliera. Ce lași în urma ta? Păraie de sânge, capete de oameni și injurături. Toate acestea declanșate de concubină, nevoia de bani, pofta de lapte și Lăbuș, tipul de cățel ciricar, credincios, care știe întotdeauna să-și învelească stăpânul. După ce ajungi la locul de muncă, șeful tău îți comunică cu zâmbetul pe buze că ești concediat. După ce te ușurezi pe el în semn de mulțumire, clădirea este invadată de o gloată de părinți ce vor să interzică jocurile violente (ce coincidentă), iar după ce scapi din mâinile lor, îți vezi în continuare de viața ta mizeră și zbuciumată, ca până acum. Ehe! A apărut și un Carmageddon al FPS-urilor.

Autor: Andrei Grama



VERDICT

4

PRODUCĂTOR: RELIC

STRATEGIE

HOMEWORLD



STATISTIC VORBIND, HW ESTE PRIMA STRATEGIE 3D ce se desfășoară în spațiu. Sau nu? Well, who cares? Jocul e un clasic, și asta e tot ce contează!

Prin filmulețele alb-negru, gen BD, este spusă povestea, una superbă ce începe încă din manual și care ar merita un premiu Hugo sau măcar Nebula! Poți alege să fii Zerg... err Kushan sau Taiidan, însă campania nu diferă decât prin câteva nave specifice uneia sau celeilalte rase, însă nu atât de deosebite încât să incline balanța în favoarea vreuneia dintre rase.

Al-ul se aseamănă cu o pisică ce trage să moară. Noroc cu misiunile variate (cu obiective diverse) care fac ca principiul kill'em all să nu se aplice mereu. Nivelul de dificultate e crescut artificial prin faptul că în fiecare nouă misiune continui cu ce nave ți-au rămas din precedentă, și prin faptul că ești clar depășit numeric de adversari (cum și românii erau odată depășiiți de turci). Astfel, bătăliile devin epice prin intensitate.

Muzica am lăsat-o la sfârșit, pentru că ea e kwan-ul (n.a.: termen din Jerry Maguire) jocului; HW fără muzică nu e HW. Muzica acompaniază decorurile (colorate în toate culorile posibile, cu stele mititele și nebuloase fabuloase), și o face cu stil. Tribală sau simfonică, muzica e un deliciu. Iar muzica din credits e cântată de Jon Anderson. Cine a auzit de el va zice cu siguranță: Yes!

Dacă vrei să te simți pierdut în spațiu sau singur împotriva tuturor (ca și naționala României, de altfel), atunci HW e pentru tine! Mai ales că, după ce îl termini, te poți apuca de HW2, care tocmai a fost lansat în hyperspațiu de același RELIC: Engage!

Autor: Piu-Cernea Mihai

VERDICT

9

PRODUCĂTOR: GEARBOX

ACIUNE

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE



MĂ DOARE TOT CORPUL ÎNGROZITOR, DE PARCĂ aș fi luat bătaie. În momentul următor îmi dau seama că pot însă gândi lucid. Aud o voce familiară ce transmite coordonate, pe un fundal la fel de cunoscut de elice de elicopter ce zboară. Deschid ochii și văd o cască neagră cu un vizor lucios ce îmi spune: „Sir, zburăm deasupra obiectivului. Pregătiți-vă!” Și imediat apoi mă arunc în gol.

Cad. Parașuta mă lasă pe helipadul unui zgârie-nori. În drum spre sol verific briefing-ul misiunii: distrugerea serverelor ce coordonează Nightfire din clădirea Phoenix. Îmi doream orice altceva în slujba Reginei decât încă un rol de spărgător. Lacătul cu care era închisă ușa de acces cade cu un zgomot sec, topit de Rolexul cu laser. Intru. Paznici. La șold, pistolul cu gravura 007 pe piedică îmi este aproape. Dar stail, instrucțiunile spun: fără victime. Soluția e stiloul cu săgeți tranchilizante. Primii doi paznici dorm cumiți ca doi nou-născuți și eu ajung la liftul de serviciu. Cling! Nivelul 5, subsol. Prin ochelarii de soare cu vedere în spectru IR nu văd pe nimeni pe coridor. Mă apropiu încet de ușa pe care scrie SERVER. Și de dată asta PDA-ul mă scoate din încurcătură, hack-uind cititorul de cartelă IO PROX cu cod. Floare la ureche! Serverele zumzăie ușor în urechile mele. Noroc cu Kiko, care dezactivase camerele de supraveghere în prealabil. Hmm... nu vreau să devin sentimental, dar asiatica asta este mult prea abilă pentru o novice.

Explozibilele sunt setate: 5 minute. Fug înapoi spre lift, când o nălucă brunetă mă înșfacă și simt apăsarea suavă a unui sărut și un corp de femeie ce se încolățește pe mine. Nu refuz un mic bonus niciodată. Parfumul părului ei, împreună cu izul de piele al body-suit-ului îmi sunt cunoscute: Kiko! Instantaneu, simt o înțepătură în zona gâtului și peste umărul ei văd namila neagră și musculoasă - bodyguard-ul lui Drake. Adorm înapoi cu două cuvinte pe buze: înaltă trădare...

Autor: Sorin Metea

VERDICT

7

FANTEZIE HIBERNALA

Un corb privea curios de pe marginea acoperișului la cei cinci refugiați din vârful turnului din oraș. Câțiva fulgi de zăpadă fluturau timorați prin aer, parcă prea zgribuliți pentru a avea mai mult entuziasm. Pentru a sublinia ceea ce era deja evident, o piatră crăpă de frig.

Bob se aventură să arunce o privire printre creneluri. Un bulgăre de zăpadă îi șuieră razant pe lângă figură și se sparse sec de peretele opus.
- Heil strigă furios Bob. Țsta avea gheață la mijloc! Puteați să îmi scoateți un ochi!

Elfii de jos nu păreau foarte receptivi la plângeri. De fapt, cei cu bulgări de zăpadă erau chiar inofensivi. Cei dotați cu praștii și bucăți de gheață reprezentau, ce-i drept, un risc moderat. Doar cei cu muschete erau relativ periculoși. Noroc că erau economi cu muniția și dura destul de mult să le încarce.

Problema era că se strângeau din ce în ce mai mulți și situația devenea din ce în ce mai albastră. Ba chiar lua tente vineții, își zise Bob în sinea lui, privindu-i pe cei doi elfi firavi refugiați alături de el pe acoperiș, care clănțneau din dinți ca niște castaniete în timpul unui dans flameco. Fionna, blonda subțirică de la Registre, îl strângea din răsputeri în brațe pe Tintel, care, obișnuit cu temperaturile ridicate din Procesor, era mai vulnerabil la gerul crâncen. Singurii care nu păreau afectați erau Moș Crăciun și Hassan. Primul, pentru că trăgea sănătos la măsă dintr-o butelcă cu tărie, iar cel de-al doilea, pentru că era un duh dintr-o lampă fermecată și, implicit, nu era foarte afectat de condițiile meteorologice pentru că nu avea o existență materială per se în realitate, ci mai mult una fantomatică.

- Cum am ajuns în situația asta? se lamentă Bob.
- Hmmm, așa putea să răspund eu? zâmbi sardonice Hassan. Cred că totul a început când te-ai întâlnit cu Gavril Stavropoleus, în Cairo...

În Cairo era cald, infernal de cald. Pășind în semiîntunericul din casa lui Gavril, Bob se simți dintr-o dată într-o altă lume. După ce trecu printr-un culoar strâmt, se trezi într-o cameră largă, din centrul căreia o fântână arteziană răspândea o divină boare răcoritoare. Statuetele cu care era decorată erau implicate într-o serie de acte care erau imposibile fizic și ar fi făcut să roșească o persoană mai pudică. Din fericire, Bob nu era foarte pudic. Nici Gavril Stavropoleus nu era renumit pentru pudicitatea sa, ba chiar dimpotrivă. Putred de bogat, acesta își putea permite orice divertisment care îi trecea prin minte. Acesta era, de altfel, și unul dintre motivele pentru care Bob se afla acum aici, deși nu știa încă asta.

Pentru a se amuza puțin, Bob îl lăsa pe Hassan înaintea, curios să vadă figura celor doi bodyguardzi când încercau să îl controleze de arme. Evident că mâinile le intrară prin corpul duhului și priviră frustrați cum acesta trece printre ei în camera de alături. Ca pentru a se răzbuna, îl căută agresiv de arme pe Bob, dar acesta îi lăsa să își facă damblaua și apoi intră în camera unde îl aștepta Gavril Stavropoleus, un individ subțirel, cu figură de nevăstuică.

- Parcă ne-am înțeles că vom fi singuri, trecu acesta direct la subiect, arătând din cap către Hassan.
- Hassan este de încredere, zise Bob. Priviți-l ca pe

agenda mea personală. L-am cumpărat dintr-un magazin cu obiecte magice la mâna a doua, unde ajunsese după ce îndeplinesc cele trei dorințe găsitului lămpii, dar fără să reușească să scape de blestemul care îl ținea prizonier. Nu mai are puteri spectaculoase, dar are o memorie formidabilă. Și este o adevărată bibliotecă de bancuri, ceea ce este cu adevărat folositor la drumurile lungi. Dar să trecem la afaceri. Văd că aveți cartea mea de vizită, deci presupun că știți cu ce mă ocup.

Într-adevăr, pe masa din fața lui Gavril se putea vedea fâșia de material brodată cu mesajul "Bob - procurator emerit de artefacte. Lăsați un mesaj la Inorogul Șchiop și veți fi contactați".

Gavril zâmbi, dar veselia nu i se reflectă și în ochi.
- OK, să trecem la afaceri. Ai auzit vreodată de Moș Crăciun?

Bob dădu din cap.

- Un personaj fantastic din mitologia europeană. Se presupune că aduce cadouri copiilor din lumea întreagă în noaptea de 25 decembrie.

- Da, aprobă Gavril. Și, în plus, se spune că are un sac fără fund, din care scoate jucării pentru toți cei care au fost cuminiți, potrivite cu ceea ce și-au dorit. Un concept fascinant, dar care nu mă atrage. Se poate spune că am deja echivalentul sacului fără fund, și jucăriile mele sunt în mod sigur mai interesante. Ceea ce mi-a stârnit interesul este modul în care Moș Crăciun își împarte cadourile.

- O sanie zburătoare, completă Hassan. Care poate ajunge oriunde cât ai clipi din ochi.

- Bingo! aplaudă Gavril. Aș aprecia să fii în posesia unui astfel de vehicul, indiferent de preț. În limitele realului, firește.

- În limitele realului, zâmbi Bob. Dar ce vă face să presupuneți că acest personaj și sania lui zburătoare nu sunt cu totul și cu totul imaginare?

- Nu presupun, știu, spuse Gavril. Vezi tu, printre numeroasele mele posesiuni se numără și o companie de vânători de balene. Una dintre baleniere a eșuat pe un fiord din nordul îndepărtat și vânătorii au descoperit un oraș care nu se găsește pe nici o hartă. Locuitorii sunt elfi și stăpânul ținutului este nimeni altul decât Moș Crăciun. Problema este că doar unul dintre ei a reușit să se întoarcă. Elfii sunt mai periculoși decât par, din câte mi-a explicat. Ce spui, crezi că poți "procura" sania lui Moș Crăciun?

- Aha, deci ai venit să îmi furați sania! sughiță Moș Crăciun. Vă meritați soarta. O să te jupoaie de viu drăguții mei elfi. Și pe tine, și pe trădătorii ăștia doi, spuse, arătând către Fionna și Tintel. Iar pe tine, spuse, arătând în direcția aproximativă a lui Hassan, o să te aruncăm cu tot cu lampă pe fundul mării.

- Liniște, dolofanule! mârâi Bob.

- Prefer să fii numit "jovial" sau "rubicond", chicoti Moș Crăciun. Mă deranjează termenii ca "gras" sau "dolofan".

- N-ar fi mai bine dacă ne-am referi la tine drept "răposatul"? zâmbi Hassan. Apoi către Bob:

- Serios acum, n-ar fi cazul să plecăm de aici?

Bob nu păru să îl audă, fie pentru că era căzut pe gânduri, fie pentru că dădea semne de hipotermie.

- Totul a luat-o razna când am dat peste ei doi, zise, indicându-i cu privirea pe Fionna și Tintel.

Polar City, sau PC, cum îl alintau locuitorii săi, elfii, era unul dintre cele mai ciudate orașe pe care le întâlnise Bob în viața lui de aventurier. Întregul oraș era construit pe un sistem de caste, care funcționau împreună ca un sistem ce semăna, în opinia lui, cu mașina diferențială construită de prietenul său Babbage și numită informal de acesta "calculator".

Unii elfi făceau parte din casta "INPUT" și își petreceau zilele holbându-se în globuri de cristal prin care puteau să vadă tot ce se petrece în casele oamenilor din întreaga lume. El le transmitea ce era mai important elfilor de la SDRAM (Serviciul De Registre pentru Amănunte Majore), care se apucau să transcrie totul în catastife ce urmau să fie catalogate și stocate de cei din HDD (Hruba De Dedesubt), o încăpere imensă de sub oraș, plină cu rafturi aranjate pe litere, fapte bune și rele și alte criterii ezoterice.

Registreele de anul trecut erau făcute bucățele mici și malaxate în cazane mari de cei de la PROCESARE, care își petreceau timpul făcând hârtie nouă pentru noile catastife. Aceștia erau priviți cu condescendență de cei din casta SDRAM, iar antipatia era reciprocă.

Astfel se face că, atunci când Bob și Hassan s-au furișat în conacul lui Moș Crăciun să fure sania zburătoare, ei i-au găsit pe cei doi elfi încercând să fugă cu același vehicul. Aparent, Fionna din SDRAM și Tintel de la PROCESARE se iubeau foarte mult și vroiau să se căsătorească. Părinții lor se opuneau cu disperare, așa că singura lor alternativă era să fugă în lume.

Întăietatea asupra saniei a fost disputată pentru puțin timp, pentru că ei au fost descoperiți de Moș Crăciun, care a început să strige disperat și să arunce cu ce-i cădea în mână (Renul Rudolf a suferit o ruptură de splină din acest motiv). Surprinși de rapiditatea cu care restul elfilor i-au sărit în ajutor lui Moș Crăciun, Bob, Fionna și Tintel s-au refugiat în turnul din conac, luându-l pe Moș Crăciun ca ostatic. Uitată a fost sania, uitate au fost planurile de evadare. Și acum, iată că situația era chiar disperată.

- Dacă aveți vreo idee, este timpul să mi-o împărtășiți, pentru că nu știu cât pot să îi mai țin pe loc, spuse Bob.

Chepengul care dădea pe acoperiș începuse să se zgâlțâie furios sub presiunea elfilor de dedesubt.

- Aș avea eu o idee, spuse Hassan, privind spre Moș Crăciun, care adormise sforăind zgomotos. La picioarele sale zăcea sacul cel roșu și fără fund.

- Fionna, ia lampa mea de la Bob și vâr-o în sac.

Repede, nu avem timp de discuții. Apoi, dați-vă toți mâna și apoi dați mâna cu mine.

Înghețați, stresați, sperați, cei trei se conformară în silă. Hassan atinse cu degetele vârful lămpii, deveni solid pentru o clipă, apoi, cu un woosh sonor, îi trase pe toți după el în lampă. Înăuntru fură întâmpinați imediat de trei cadăne zvelte și roșcate.

- Dorțiți o baie caldă, un masaj, o masă îmbelșugată?

Bob se uită la apartamentele luxoase ale duhului și cugetă cu voce tare:

- Ahaaaa, deci de asta nu mai vroiai să plec! Nu e vorba că te ținea blestemul!

Hassan zâmbi.

- Rămâne doar de văzut cine va primi cadou o lampă fermecată de Crăciun anul acesta.



GeXcube

PUTERE 3D DE LA ATI



2
ani
GARANȚIE

MASSIMA POTENZA



GeCube GameBuster RADEON 9800

- Versiuni: Radeon 9800 XT / VIVO, Radeon 9800 PRO, Radeon 9800
- Memorie: 256MB DDR II / 128MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI, Delta Force: Black Hawk Down (joc complet), Bundle software
- Opționale: Video In/Out
- Garanție: 2 ani



GeCube GameBuster RADEON 9600

- Versiuni: Radeon 9600 XT / VIVO, Radeon 9600 PRO / VIVO, Radeon 9600
- Memorie: 256MB DDR / 128MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI, Delta Force: Black Hawk Down (joc complet), Bundle software
- Opționale: Video In/Out
- Garanție: 2 ani



GeCube GameBuster RADEON 9200

- Versiuni: Radeon 9200 / VIVO, Radeon 9200 SE,
- Memorie: 128MB DDR / 6MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI,
- Opționale: Delta Force: Black Hawk Down (joc complet), Bundle software Video In/Out
- Garanție: 2 ani



GeCube GameBuster RADEON 7000

- Versiuni: Radeon 7000
- Memorie: 64MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI
- Garanție: 2 ani

De vânzare în magazinele:

best
computers
www.bestcomputers.ro

dc
DEPARTAMENT DE CALCULATORARE
www.lshop.ro

A&D
computers 3D
www.asid.ro

terra
SOFT
www.terrasoft.ro

Intelfis
COMPUTERS
www.intelfis.ro

unic importator:

SKINMEDIA

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

... precum și în orice magazin IT de calitate

SONY

Oricare ar fi muzica ta preferată, calitatea sunetului Sony o face incomparabilă.

Sony a creat cel mai performant CD Walkman. Pentru că poți înregistra atât în format Atrac cât și MP3, muzica ta te însoțește peste tot. Având o calitate superioară a sunetului și fișiere de dimensiuni mai mici, cu Atrac ai 30 de ore de muzică pe un CD - cam cât muzica ta favorită la un loc. Oriunde te vor duce pașii, ia cu tine ce îți este drag.



 **Atrac**

 **WALKMAN**

www.sony.ro

You make it a Sony 