



# trempc

CD

hardware \* software \* internet \* jocuri

## BĂTĂLIA CELOR MICI



■ CELERON ȘI SEMPRON LA LUCRU

## TERABYTES LA PACHET



■ 4.12 TB ÎN TEST

## SMARTPHONE



■ MIC ȘI INTELIGENT

## CITY OF VILLAINS



■ CONFRUNTAREA BINE-RĂU

# LOVITURĂ DE GRAȚIE: RADEON X1900

CAMPION ABSOLUT AL GRAFICII 3D

UMFLĂ POTUL!



10 x Leadtek  
WinFast  
PalmTop TV





Vrei să dublăm  
~~32~~<sup>64\$</sup> prețul  
 să înțelegi  
 că e bun?



**Quartz**  
 computer

Bd. Iuliu Maniu nr.1-7, Bucuresti, sector 6.  
 Tel: (021) 316.96.64, 316.96.63, 316.96.65. <http://www.quartz.ro>.

**KWORLD**  
 Distributor COMPUTER CO.,LTD

# Monitoarele LCD BenQ

FP71V+<sup>⑤</sup> / FP91V+<sup>⑥</sup>



Advanced Motion Accelerator



Tehnologia avansată de accelerare a mișcării  
sfidează limitele realității.



FP71V+ / FP91V+

**senseye**  
Human vision technology

Scopul principal al tehnologiei AMA (Advanced Motion Accelerator) este eliminarea limitărilor de viteză la afișarea imaginilor, limitări întâlnite la monitoarele LCD tradiționale. Prin ajustarea dinamică a monitorului, tehnologia de accelerare a mișcării de la BenQ este capabilă să optimizeze performanțele LCD-ului pentru afișarea imaginilor în mișcare. Testează cele mai tari jocuri sau filme digitale și vei rămâne uimit de fiecare dată!

Pentru detalii suplimentare vizitați [BenQ.ro](http://BenQ.ro)

**BenQ**

Enjoyment Matters



## ECHIPA

## Redacția

Cristian Agatie redactor-șef  
 Ștefan Matei redactor hardware  
 Gabriel Mitran redactor hardware  
 Liviu Mihai Andrei redactor software  
 Adrian Dorobăț redactor jocuri  
 Bogdan Bridinel redactor jocuri  
 Anda Drăgnea redactor jocuri  
 Cosmin Aionită redactor jocuri  
 Daniel Ion editor CD/DVD

## Concept grafic

Gabriel Ionescu tehnoredactare  
 Radu Iordache fotografie

## Publicitate &amp; PR

Cristina Savu director vânzări  
 cristinasavu@xtrempc.ro  
 Paula Nicolae coordonator vânzări

## Marketing

Cristina Mincic asistent marketing

## CONTACT

## Redacția

Adresă: Splaiul Unirii 74, etaj 4-5  
 București 4  
 Telefon: 021-331.11.33  
 021-331.11.35  
 Fax: 021-330.10.55  
 E-mail: redactia@xtrempc.ro

## Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

## Probleme &amp; informații CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

## Poze Galeriei Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

## Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

## Producție

Tipar: Infopress S.A.  
 Realizare CD: Kenson Optical

## Publisher

Romas Comercial S.R.L.  
 Splaiul Unirii 74, etaj 4-5, București 4  
 Telefon: 021-331.11.33

## ISSN

1582-2818

Publicație auditată BRAT  
 pe perioada ianuarie-iunie 2005



**A**tunci când Intel a făcut publice rezultatele financiare pe ultimul trimestru al lui 2005, întreaga lume a IT-ului și-a pus întrebarea dacă industria intră într-o perioadă de declin sau dacă este vorba doar de o problemă internă a Intel. Și asta nu pentru că rezultatele indicau vreo pierdere sau măcar vreo stagnare - slavă Domnului, pentru prima oară Intel reușea să treacă de 10 miliarde de dolari în ceea ce privește veniturile obținute într-un singur trimestru. Mai mult, profitul net înregistrat reprezintă și acesta un record pentru Intel - aproape 2.5 miliarde de dolari! Îngrijorarea a fost provocată de faptul că aceste cifre, oricât de optimiste ar fi ele (și vă asigur că propaganda Intel așa le-a și prezentat presei) nu s-au situat la înălțimea așteptărilor analiștilor, ca să nu mai vorbim de cele ale reprezentanților Intel. Desigur, nu soarta acestei companii îi îngrijorează cel mai mult pe analiști, ci posibilitatea ca nu

# Cifrele vorbesc: Intel pierde teren

cumva eșecul gigantului microprocesoarelor de a-și atinge obiectivele să fie un semn timpuriu al unei posibile crize a industriei IT americane sau chiar mondiale. Asta nu doar pentru că o companie de dimensiunile Intel constituie un barometru destul de precis al industriei IT în ansamblu, ci și datorită faptului că Intel și-a motivat eșecul prin reducerea neașteptată a cererii de sisteme desktop în ultimul trimestru al anului trecut.

Câteva zile mai târziu, când și alte companii și-au făcut publice rezultatele financiare pe ultimul trimestru al lui 2005, lucrurile s-au lămurit: industria este încă bine-merci, confirmarea venind chiar de la rivalul de moarte al Intel, AMD, dar și de la alți jucători importanți pe piață - Apple fiind unul dintre aceștia. Pe aceeași piață pe care Intel nu a reușit să-și îndeplinească obiectivele, AMD a realizat cel mai bun rezultat financiar din istoria firmei - o creștere cu 40% a veniturilor față de aceeași perioadă a anului 2004! Nu e de mirare că în Statele Unite, în perioada sărbătorilor de iarnă, vânzările de

sisteme desktop dotate cu procesoare AMD le-au depășit pe cele ale sistemelor motorizate de Intel, raportul fiind de 52.5%/47.5%. Cu toate acestea, segmentul de piață care a adus cel mai mult profit AMD a fost cel al procesoarelor pentru servere, Opteron înregistrând cea mai rapidă creștere a vânzărilor dintre toate produsele companiei.

Să nu ne lăsăm luați de val, profitul înregistrat de AMD - 96 milioane de dolari - nu reprezintă decât bani de buzunar pe lângă cele 2.5 miliarde de dolari raportate de Intel, al cărui profit net depășește cu mult cifra de afaceri totală a AMD. Cu toate acestea este interesant de observat că, la începutul lunii noiembrie, AMD era evaluată la 8 miliarde de dolari, ceea ce însemna cam 6% din valoarea de piață de 141 de miliarde a Intel. La ora actuală, valoarea AMD a crescut la 15 miliarde de dolari, în timp ce Intel s-a depreciat, ajungând la 135 de miliarde. Dintr-o dată, AMD valorează 11% din Intel.

Cristian Agatie



High-Definition în 235 de grame

**010** Camerele digitale High-Definition devin din ce în ce mai mici, mai ușoare și mai accesibile. Sanyo Xacti HD1 este un exemplu care ar trebui luat în considerare.



Bătălia celor mici

**032** Chiar dacă nu reprezintă un punct de interes pentru o parte din cititori, procesoarele entry level nu trebuie evitate, și în acest fel am considerat că este momentul să le aducem în fața dumneavoastră.



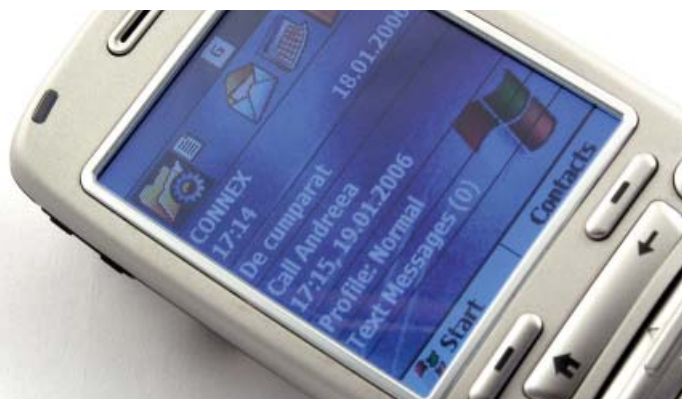
Gigabytes la pachet

**042** Cererea de capacități tot mai mari din partea utilizatorilor pare să se sincronizeze cu ritmul în care producătorii pot să le ofere pe piața mainstream.



Smartphone

**098** Plasat din punct de vedere tehnologic undeva între telefonul mobil obișnuit și PC, telefonul inteligent este cel care îi oferă utilizatorului cel mai rentabil compromis.



City of Villans

**116** Un add-on de sine stătător, care pune binele și răul față în față.



## FEBRUARIE

### IT EXPRESS

- 008 Puncte de vedere
- 010 Aparatele foto văd dublu
- 010 High-Definition în 235 de grame
- 011 802.11n se pregătește să devină standard IEEE
- 011 Chipset-uri multi-format
- 012 1TB la purtător
- 012 xvYCC definește televiziunea viitorului
- 013 Și bateriile au devenit flexibile
- 014 Două procesoare într-un PDA
- 014 În 2006 telefonii mobili va trece la 3.5G
- 015 Cine nu are touchscreen să-și cumpere
- 015 Pixel Shader devine mobil
- 016 Reportaj în România
- 018 Interviu Intel
- 020 Tehnotrend

### HARDWARE

- 024 Ultima oră
- 030 Răcirea procesoarelor
- 032 Bătălia celor mici
- 042 Terabytes la pachet
- 054 Restaurarea lui 754
- 056 Laborator
- 074 Hardmail
- 075 Topuri

### HOBBY

- 079 Ultima oră
- 084 O altă față a e-mail-ului
- 086 Editoare de tag-uri
- 090 Laborator
- 094 Galerii Xtreme
- 096 Comunicații

### JOCURI

- 103 Ultima oră
- 106 Comorile ascunse
- 112 Gothic 3
- 113 Half-Life 2: Aftermath
- 114 Jaws Unleashed
- 115 Supreme Commander
- 116 City of Villans
- 118 25 To Life
- 120 80 Days
- 122 Hammer&Sickle
- 123 Crazy Frog Racer
- 124 Gene Troopers
- 125 Dynasty Warriors 4 Hyper
- 126 Namco Museum
- 128 The Warrior
- 129 Console
- 130 Black view

# IT express



**Gabriel Mitran**

## Caută și nu vei găsi!

Câte puțin despre magazinele IT din țara tuturor posibilităților

IT Express este o rubrică în care sunt prezentate cele mai noi produse și tehnologii care au apărut pe piața mondială și în România. Industria IT din țara noastră a crescut și a evoluat foarte mult pe parcursul acestor ultimi ani, astfel încât produsele prezentate aici se pot găsi mult mai repede și mult mai ușor în magazine. Această evoluție este în primul rând un rezultat al numărului mare de PC-uri și echipamente hardware cumpărate de fiecare dintre noi. Și pentru că foarte multe firme se laudă că au în oferta lor astfel de noutăți, îmi permit să vă informez cum stă treaba cu unele dintre produsele de ultimă generație care "se găsesc" în magazinele de specialitate.

Nu cu mult timp în urmă am dorit să cumpăr un cadou pentru o persoană apropiată și am zis să fie MP3 player-ul X. Totul a început cu o documentare pe Internet, bineînțeles căutând unde pot găsi produsul X, cine îl importă și cine îl distribuie. Am avut parte de o surpriză plăcută: am constatat că numărul distribuitorilor este destul de mare (aproximativ zece la număr), deși produsul X era destul de nou ca model. Fericit, am plecat către cel mai apropiat magazin... dar nu am reușit să găsesc produsul respectiv nici după o zi întreagă de căutări, la nici unul din magazinele din zonă. Ce s-a dorit la început a fi o surpriză plăcută pentru o persoană apropiată a devenit un coșmar pentru mine. Astfel am ajuns să fac un drum dus-întors între importatorul direct și toți distribuitorii acestui minunat aparat. Pe parcursul unei săptămâni de căutări răspunsurile primite de la persoanele avizate au variat între "nu am avut niciodată așa ceva", "ce este ăla?", "nu știu, nu am auzit, întrebați pe...", "ne pare rău, nu mai avem, încercați la magazinul de pe strada..." și lista poate continua la nesfârșit. După

aproape două săptămâni de căutări, am reușit să dau de un domn binevoitor care a sunat în toată țara după MP3 player-ul căutat și a reușit să mi-l găsească la un magazin din Timișoara și să-l aducă în timp util. Totul s-a petrecut foarte repede prin bunăvoința unui singur om, iar în 24 de ore cadoul a fost deja înmănat. Când am plătit și am primit cutia cu produsul-minune, mi s-a spus că țin în mână ultimul asemenea MP3 player din România (cel puțin de la firma respectivă).

Am pus toate cele întâmplare mai sus pe seama ghinionului. Dar după scurt timp sunt nevoit să cumpăr un monitor, îmi fac curaj și mă îndrept către un magazin cunoscut. Pe rafturi erau expuse aproximativ 11-12 modele. După o scurtă discuție cu unul dintre "specialiștii locului", am aflat că de fapt și de drept doar unul din modelele de monitoare expuse se mai afla pe stoc în acel moment, deși acestea se găseau în oferta la zi a magazinului.

Oarecum mă simt un om norocos pentru că într-un final am obținut ceea ce am vrut. Totuși nu credeam că este posibil așa ceva într-o țară ca România, dar se pare că m-am înșelat. Sunt foarte curios dacă a fost doar ghinion sau este un caz frecvent întâlnit. Multe din echipamentele hardware de ultimă generație se găsesc în oferta magazinelor noastre, dar acestea lipsesc cu desăvârșire de pe rafturi. Lipsa unui personal calificat și/sau competent este o altă problemă majoră cu care ne confruntăm, soluția salvatoare venind de la vecinul de bloc sau de la colegul de serviciu/clasă.

Nu trebuie trecut însă cu vederea faptul că sunt și magazine (nu foarte mari) care au toate produsele pe stoc și unde lucrează oameni foarte bine pregătiți, care pot îndruma un cumpărător nehotărât către produsul dorit.

<b>Puncte de vedere</b> În contact cu cititorii	<b>008</b>
<b>Kodak Easyshare V570</b> Aparatele foto văd dublu	<b>010</b>
<b>Sanyo Xacti HD1</b> High-Definition în 235 de grame	<b>010</b>
<b>Enhanced Wireless Consortium</b> 802.11n se pregătește să devină standard IEEE	<b>012</b>
<b>Matsushita Electric Industrial Co.</b> Chipset-uri multi-format	<b>011</b>
<b>Maxtor OneTouch III</b> 1TB la purtător	<b>011</b>
	
<b>Sony Corporation</b> xVCC definește televiziunea viitorului	<b>012</b>
<b>NEC Corporation</b> Și bateriile au devenit flexibile	<b>013</b>
<b>DualCor cPC</b> Două procesoare într-un PDA	<b>014</b>
<b>4G - mai aproape</b> În 2006 telefonia mobilă va trece la 3.5G	<b>014</b>
<b>MobilePen</b> Cine nu are touchscreen să-și cumpere	<b>015</b>
<b>Sony Ericsson W900</b> Pixel Shader devine mobil	<b>015</b>
<b>Reportaj în România</b> Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT	<b>016</b>
<b>Interviu</b> În dialog cu Intel	<b>018</b>
<b>Tehnotrend</b> Tendințe în lumea tehnologiei	<b>020</b>

 **ALTEC LANSING<sup>®</sup>**

*Just listen to this!*



# **MX5021**

## **Sunetul performanței!**

90W RMS, 2x20W/satelit,  
50W subwoofer (difuzor 6.5"), 30Hz-22KHz,  
iesire casti, certificare THX, telecomanda fara fir



# PUNCTE DE VEDERE

## Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

“Adevărul e că XPC ne-a ajutat să evoluăm în multe domenii, chiar dacă nu ne dăm seama.”

### XTREMP.C.RO REÎNCĂRCAT


Acelora dintre dumneavoastră care s-au plictisit să citească mesajul enervant “Până la lansarea noului site, puteți intra pe forum” de fiecare dată când accesau site-ul XtremPC, le putem spune că, de la 1 februarie, acest anunț a căzut în dizgrație, fiind înlocuit cu prima pagină a noului site xtrempc.ro. Desigur, nu avem nimic împotriva posibilității de a intra în continuare pe forum, dar sperăm să găsiți noul xtrempc.ro cel puțin la fel de interesant. În plus, sperăm să apreciați nota de interactivitate pe

care dorim să o promovăm (vă oferim acum posibilitatea să vă expuneți propriile creații și să participați la sondajele cu caracter permanent de pe site), dar și abundența de informații și articole pe care vi le punem la dispoziție. Nu în ultimul rând, veți putea descărca de pe site-ul nostru cele mai noi programe, drivere și update-uri de Windows. Ca de obicei, așteptăm sugestiile și comentariile voastre atât direct la redacție, prin e-mail sau poșta obișnuită, cât și pe forumul XtremPC.

### >>> De partea cealaltă a baricadei >>>

De la: Ada Florea

Pentru: redactia@xtrempc.ro

 Numele meu este Ada și sunt din Hunedoara. Pentru prima dată am răsfoit revista voastră când un prieten mi-a pus la dispoziție colecția lui. Îmi place foarte mult, mai ales testele hardware și prezentările jocurilor. Ce m-a determinat să vă scriu au fost mai multe articole de același gen pe care le-am văzut publicate în revistă, și anume “Competența și cunoștințele angajaților din domeniul IT”. Sincer, aveți dreptate. Spun asta deoarece mă aflu în aceeași situație. Acum aproximativ jumătate de an, imediat după terminarea liceului, am avut norocul de a prinde un post într-un magazin specializat (...) Am văzut ceva e-mail-uri trimise de cititori în care este descrisă incompetența oamenilor angajați în domeniu și, sincer, mă număr printre ei. Rugămintea mea ar fi să introduceți un fel de curs în revista voastră, și cred că nu voi fi singura care vă va mulțumi, pentru că știu că mai sunt începători care vor fi bucuroși să învețe. Nu sunt chiar începătoare în domeniu, pentru că îmi place și învăț repede, dar sunt unele chestii care sunt de bază și pe care nu mi le “predă” nimeni. Tot ce știu învăț doar atunci când mă lovește, și trebuie să mă descurc. Sunt bucuroasă că am putut veni cu un răspuns din partea cealaltă a baricadei, chiar dacă mă cam fac de râs. Vreau să știu mai multe și aș fi recunoscătoare dacă m-ați ajuta.


**XtremPC:** Păreră noastră este că nu te faci de râs ci, dimpotrivă, ești pe drumul cel bun. De râs ai fi dacă ai face din ignoranță o filosofie de viață și ai bate câmpii în fața clienților cu aerul competenței supreme, așa cum fac mulți dintre colegii tăi de breaslă. Noi îi apreciem pe oamenii care își cunosc limitele și sunt dornici să se perfecționeze. Cu toate acestea (veste proastă), nu putem să ținem cursuri de IT în revista noastră, spațiul și profilul nepermițându-ne acest lucru. Totuși (veste bună) ne străduim să nu

scoatem pe piață o revistă din care oamenii nu au nimic de învățat. În fiecare număr poți găsi articole feature sau tutoriale, iar în cadrul testelor comparative ne străduim, în limita spațiului avut la dispoziție, să detaliem aspecte mai puțin cunoscute despre produsele testate. În rest, numai tu poți face mai multe și nu trebuie să aștepti “să te lovească”, e suficient să ai o doză de curiozitate pe care să te străduiești să ți-o satisfaci.

### >>> Expirat >>>

De la: Teodor Scorțan

Pentru: redactia@xtrempc.ro


 Măi băieți, site-ul s-a cam învechit, nu credeți că este timpul să faceți și voi un upgrade? (...) Aș dori să admir site-ul vostru la fel de mult ca și revista...

**XtremPC:** E adevărat că site-ul XtremPC a fost oarecum neglijat în ultima vreme, dar, cu siguranță, această situație se va schimba începând chiar din această lună, o dată cu lansarea noului site. S-a muncit mult (și se muncește în continuare) pentru ca afirmațiile tale să-și piardă valabilitatea iar xtrempc.ro să devină prima opțiune pentru cei care doresc să fie la curent cu domeniul IT.

### >>> Sugestii >>>

De la: Radu Murzea

Pentru: redactia@xtrempc.ro

 Ar trebui să extindeți rubricile laborator și topuri, în special topuri. Aici să puneți și un top de procesoare, RAM sau harddisk-uri. Și o arhivă pe DVD cu toate black-view-urile ar fi o idee. Niște teste comparative foarte folositoare începând cu 2006 ar fi unul de coolere și unul de surse de alimentare. Nici nu-mi amintesc când ați făcut așa ceva, atât e de demult. A, da, era să uit. Articolul de început la hardware e atât de important că merită să fie pe două pagini. Nu trebuie să uit să precizez și faptul că nu sunt de acord că e-mail-ul ne scade IQ-ul și face multe rele. E ridicol.

### INTRĂ ÎN CONTACT!



Adresă:

Splaiul Unirii 74,  
et. 4-5, București 4



E-mail:

redactia@xtrempc.ro



Telefon:

021-331.11.33  
021-331.11.35



Fax:

021-310.10.55



**XtremPC:** Încercăm să acordăm importanța cuvenită rubricilor populare ale XtremPC, dintre acestea laboratorul (bănuiesc că vă referiți la hardware) și topurile ocupând poziții privilegiate. Topurile sunt actualizate pe baza testelor hardware din revistă,

anumite componente fiind oarecum marginalizate tocmai din cauza evoluției mai lente a pieței pe segmentele respective. Cu siguranță vom avea și un test de coolere în 2006, dar cel mai probabil asta se va întâmpla în sezonul cald, tocmai pentru că pe timp de

vară o soluție de răcire de calitate poate face diferența. Cât despre efectele dependenței de e-mail-uri, nu este afirmația noastră, ci rezultatul unui studiu pe care și noi preferăm să-l ignorăm, de dragul sutelor de e-mail-uri pe care trebuie să le citim zilnic.

## CU OCHII PE FORUM!

### LiquidSky

➔ Există o greșeală la una din reclame, asta am observat pe fugă - în loc de "player" scrie "payer", sper să nu se supere sponsorii voștri prea tare, dar să fiți atenți la asta!

### XtremPC

"Sponsorii" noștri sunt oameni ca și voi și pot greși, deci o să le trecem cu vederea o literă lipsă. Lăsând gluma la o parte, trebuie să vă spunem că rolul nostru se limitează la oferirea spațiului publicitar, ceea ce apare publicat în acest spațiu fiind problema și responsabilitatea firmelor contractante. Acest răspuns este valabil și pentru cei care consideră că unii producători exagerează în ceea ce privește caracteristicile anumitor produse prezentate în paginile de reclamă din revistă.

### Baumwolle

➔ Încep cu criticile, că, na, așa-i românul... Per ansamblu, mi se pare un număr destul de slăbuț, poate și din cauza testului de camere foto, care pe mine nu mă pasionează în mod special... Destul de interesante testul de plăci grafice onboard și prezentarea teoretică a plăcilor dual-GPU. Secțiunea dedicată software-ului se menține în linia ei obișnuită, adică peste medie, deși nu știu câtă lume ar fi interesată de un test de instant messenger când toată România folosește Yahoo! Messenger-ul. M-a impresionat însă foarte plăcut rubrica de jocuri, articolul despre XBOX360 m-a amuzat într-un mod bun (nu știu de ce, poate din cauza antipatiei mele față de Microsoft) - bravo cui l-a scris! Bun și articolul despre Prince of Persia - felicitări, Anda!

### XtremPC

După cum spuneam într-un număr anterior, ne-am obișnuit deja ca cititorii să pună egal între calitatea unei anumite ediții XtremPC și importanța pe care o are pentru aceștia cel mai puțin relevant articol. Pe mine nu mă interesează camerele foto, vai, ce număr slab... N-o să ne supărăm din atâta lucru. Referitor la testul de instant messenger, ai fi surprins să afli (dacă n-ai aflat deja) câtă vârsare de cerneală a generat. Poate doar pentru nota acordată jocului Need For Speed: Most Wanted să se mai fi certat lumea așa aprig! În rest, mulțumim de aprecieri (pozitive și negative) și felicitări pentru primul post pe forumul nostru!

### Keos

➔ Adevărul e că XPC ne-a ajutat să evoluăm în multe domenii, chiar dacă nu ne dăm seama. Chestia asta e cu două tășuri, cum spunea cineva mai sus, ne-au crescut așteptările, cu fiecare număr parcă suntem mai duri și vrem mai mult, chiar dacă

de multe ori nu se poate. În plus, am observat că foarte puțini dintre cititori sunt în stare să aibă o părere obiectivă, de la număr la număr. De multe ori cineva spune că un număr este slab doar pentru că nu i-a fost lui folositor un test din numărul respectiv, nu l-a interesat un interviu sau nu a fost prezentat jocul pe care îl voia el. Iar referitor la notele mici la multe jocuri în ultimul timp nu vă înțeleg, ce vreți de fapt? Anul 2005 a fost un an destul de sec în domeniu (părere personală). Abia dacă s-au putut alege câte două-trei jocuri din fiecare gen care să merite jucate. Poate că ar fi de preferat să nu se prezinte jocurile dacă acestea sunt prea slabe, dar nici asta nu ar fi o soluție acceptabilă pentru majoritatea, sunt sigur. Gândiți-vă că au fost luni anul trecut în care pur și simplu nu a apărut nici un joc cu adevărat bun!

### XtremPC

Dacă am avea nevoie de un avocat, cu siguranță l-am alege pe Keos, care a pledat cauza noastră (nu că ar fi fost necesar să facă asta) mai bine poate decât am fi făcut-o chiar noi. E adevărat, o dată cu maturizarea cititorilor cresc și pretențiile acestora, de aceea ne străduim să îmbunătățim constant conținutul revistei și să le oferim cititorilor o experiență interactivă. Aceasta ne ajută să creăm un produs cât mai apropiat de așteptările lor, chiar dacă acestea sunt într-o continuă schimbare. Din păcate, nu reușim întotdeauna, pentru că nu întotdeauna se lansează ceva extraordinar care să merite prezentat în revistă, și asta nu e valabil numai pentru jocuri.

### Morrison

➔ Sunt total revoltat în ceea ce privește testul de Instant Messenger. Cred că redactorii și-au uitat obiectivitatea undeva pe acasă și s-au apucat să facă testul ăsta. Să le fie rușine pentru că au avut tupeul să plaseze Google Talk pe ultimul loc și să ridice în slăvi programul pe care, e adevărat, îl folosesc și eu destul, dar devine din ce în ce mai prost pe zi ce trece, Yahoo! Messenger (...) Yahoo! profită de prostia oamenilor, le servește pe tavă tot felul de facilități "interesante" și, în loc să intri și tu puțin pe messenger să vorbești cu prietena sau să stabilești o întâlnire de afaceri cu vreun patron, acel "puțin" se prelungește la câteva ore în care îți pierzi timpul dând mass-uri, buzz-uri, ore în care vezi ce IM Environment-uri au mai băgat, ce audible-uri mai trimiți etc. Și uite așa se transformă viața normală pe care ar trebui să o aibă un om într-o viață de r...t în care te trezești, intri "puțin" pe mess, te uiți la ProTV sau Prima să vezi ce chiloți și-a mai cumpărat Vali Vijelie sau ce "hituri" mai cântă Guță pe la Teo prin emisiune, iar mai intri pe mess să îi zici lui 'vecinu' că te duci să te speli în urechi și că ce faptă măreată faci și te culci.

### XtremPC

Morrison și-a câștigat dreptul de a fi citat în cadrul acestei rubrici printr-o serie de posturi extrem de angajate, din care am sintetizat pentru voi ceea ce ni s-a părut esențial. Concluzia este una simplă și ar putea fi exprimată în câteva cuvinte: "life sucks and then you die" sau, cum ar traduce chiar autorul, "viața e de r...t și te culci". Morrison, tu pari mai degrabă supărat pe viață decât pe Yahoo! și încerci să-ți versi amarul pe cine și se pare la îndemână... Ce vină are Yahoo! că apare Vali Vijelie la PrimaTV? Sau ce legătură are una cu alta? Noi folosim intens Yahoo! Messenger în condițiile în care prețuim foarte mult timpul nostru. Nu ni s-a întâmplat niciodată să pierdem "ore" din cauza acestui program. Poate nu este cel mai ergonomic și nici cel mai prietenos cu resursele, dar consumă sigur mai puțin decât Firefox într-o sesiune normală de navigare. GTalk este departe de a fi perfect, are avantajele lui, desigur, dar și punctele lui slabe. Iar faptul că nu primești (incă!) mesaje nesolicitate pe GTalk se datorează pur și simplu faptului că este prea puțin folosit. Pădure fără uscături nu există, iar simpatia ta pentru GTalk nu-i poate împiedica pe mitocani să utilizeze acest program pentru trimiterea mesajelor nedorite. De altfel, Yahoo! nu are nici o posibilitate de a controla mesajele care se trimit în rețeaua proprie, după cum nu are nici Google.

### vyk

➔ Sper că veți testa în curând Samsung 970P sau măcar frățiorul de 17", că văd că nici o revistă importantă din RO nu a făcut acest lucru... mă rog, nici în magazine nu prea există stocuri cu aceste două modele, dar mă gândesc că totuși departamentele de marketing au revenit din vacanță... sau nu?

### XtremPC

Vom încerca să obținem pentru teste acest monitor, dar trebuie precizat că la data trimiterii la tipar a numărului de față reprezentanța Samsung nu avea în ofertă modelul specificat. De multe ori, în cazul unor produse noi și cu cerere mare, magazinele aleg să le vândă imediat în loc să le trimită pentru promovare la publicațiile de specialitate. Situația se schimbă în cazul în care producătorii oferă direct presei produse sample pentru teste. Chiar dacă nu avem 970P la teste, sper să apreciați prezența unor păsări rare în acest număr - mă refer la plăcile video ATI Radeon X1900 XT(X) (în premieră în România și, practic, simultan cu alte publicații de renume din lume), la primul notebook cu procesor dual core Intel Core Duo testat în România sau la modulul iRAM de la Gigabyte, care permite emularea unui harddisk folosind memorie RAM obișnuită.

## Kodak Easyshare V570

## Aparatele foto văd stereo

Tehnologia Retina Dual Lens, dezvoltată de Kodak, este cea care stă la baza camerelor foto compacte cu dublu obiectiv.

În cadrul expoziției internaționale Consumer Electronics Show (CES) 2006 din Las Vegas a fost prezentat în avanpremieră primul model de aparat foto digital cu dublu obiectiv, fiecare dintre cele două obiective fiind acompaniat de un senzor CCD de 5 megapixeli. Camera are o memorie internă de numai 32MB, dar aceasta poate fi suplimentată cu carduri SD. V570,

numele de botez al camerei, este însoțit și de Kodak Photo Frame Dock 2, ce permite copierea fotografiilor pe calculator într-un mod foarte practic. Easyshare V570 este un concept Kodak și este primul aparat foto care dispune de două obiective pentru realizarea fotografiilor. Tehnologia Kodak Retina Dual Lens presupune folosirea unui obiectiv fix ultra-wideangle cu

o distanță focală de 23mm și a altuia cu o plajă focală cuprinsă între 39 și 117mm, cu un zoom optic de 5x. Dacă se adaugă și zoom-ul digital de 4x, acesta va atinge în final valoarea totală de 20x, mai puțin întâlnită la camerele foto compacte. Cu ajutorul unei funcții panoramice înglobate, Easyshare V570 își pune în valoare obiectivul de 23mm, specializat în captarea imaginilor wideangle, care permite realizarea unor fotografii ce acoperă un unghi de vizibilitate de 180 de grade prin alăturarea a doar trei imagini separate. V570 realizează automat trecerea între cele două obiective astfel încât utilizatorul nu este nevoit să comute manual între acestea. Pe lângă imaginile statice, camera poate captura și secvențe video cu 30 de frame-uri pe secundă la rezoluția de 640x480 pixeli, folosind și o compresie MPEG-4. În ciuda



acestor facilități, Kodak Easyshare V570 se aseamănă foarte mult cu o cameră foto compactă ce se găsește la ora actuală pe piață, având un LCD cu diagonala de 6,35cm și greutatea de 125 de grame. Rezoluția maximă a unei fotografii este de 2569x1929, iar imaginile pot fi imprimate pe un suport de 50x75cm. Prețul aproximativ ce trebuie plătit pentru Kodak Easyshare V570 împreună cu Photo Frame Dock 2 este de 400\$.



## Sanyo Xacti HD1

## High-Definition în 235 de grame

Camerele digitale High-Definition devin din ce în ce mai mici, mai ușoare și mai accesibile. Sanyo Xacti HD1 este un exemplu care ar trebui luat în considerare.

Sanyo Xacti HD1 se numără printre primele camere digitale High-Definition disponibile pe piață. Cu o performanță video de invidiat, aceasta este o cameră foarte ușoară, ce poate înregistra atât material video 720p high-definition la o rezoluție de 1280x720, cât și imagini statice cu o rezoluție de 2592x1944 pixeli (5,1MP), pozele fiind stocate pe un card SD. Fotografiile pot fi realizate și la rezoluția de 3680x2760 pixeli (echivalentul unei camere de 10MP), dar aceasta este una interpolată. Motorul High-Definition puternic permite executarea unui



număr mare de calcule într-o perioadă foarte scurtă de timp, astfel încât HD1 poate realiza procesarea imaginii precum cea 720p, compresie MPEG-4 în timp real și reducerea zgomotului din secvențele filmate sau fotografiate. Display-ul OLED (Organic Light-Emitting Diode) de 2,2" însumează 210.000 de pixeli pentru a asigura o calitate excelentă a imaginii afișate. Ecranul este mobil, putându-se detașa și roti până la 285 de grade pentru a înlesni fotografierea sau filmarea în locațiile ce prezintă dificultăți în

condiții normale de operare. Lentilele Konica Minolta sunt de calitate și oferă un zoom optic de până la 10x, acesta fiind completat de zoom-ul digital de 10x. Lentilele sunt construite din 12 elemente și sunt dispuse în nouă grupuri cu un filtru de densitate neutră. HD1 poate înregistra în jur de 21 de minute de 720p HD video pe un card SD de 1GB sau aproximativ 42 de minute pe un card de 2GB. Utilizatorii au posibilitatea de a înregistra în mod Standard Definition la o rezoluție de 640x480 pixeli la 30fps până la două ore pe un card flash de 2GB. Modul de schimbare între cele două standarde se realizează prin simpla apăsare a butonului HD/Norm aflat în apropierea display-ului. Datorită greutateii de numai 235 de grame și dimensiunilor reduse (88x119x36mm), Sanyo Xacti HD1 se poate manevra facil cu o singură mână, majoritatea funcțiilor fiind la discreția unui singur deget. Prețul aproximativ al acestei camere este de 800\$.

## Enhanced Wireless Consortium

# 802.11n se pregătește să devină standard IEEE

Următoarea generație de rețele wireless LAN, 802.11n, a primit undă verde din partea IEEE-SA (Institute of Electrical and Electronics Engineers - Standards Association)

Standardul 802.11n se dorește a fi următorul pas în evoluția rețelor LAN Wireless. Este de așteptat ca 802.11n să mute bariera de viteză pentru rețelele WLAN la valoarea de 600Mbps, acest salt fiind unul semnificativ în comparație cu standardul precedent. Viteza va fi destul de mare pentru a suporta transmisia de streaming video High Definition și de date în același timp. În plus, noul standard va permite apeluri telefonice simultane pe 50 sau mai multe terminale VoIP. Diferența între 802.11g și 802.11n este tehnologia MIMO (multiple input multiple output) care permite această creștere semnificativă de viteză.

802.11n presupune existența mai multor antene, atât la client cât și la access point-uri, care să mărească lărgimea de bandă și să îmbunătățească raza de acoperire cu mai mult de 50%. Antenele vor putea procesa semnalele în

banda de 2.4GHz, dar și în banda de 5GHz, și vor putea funcționa în configurații 2x2, 3x3 sau 4x4, permițând astfel atingerea vitezei de 600Mbps. În cazul în care semnalul este obligat să traverseze o serie de obstacole, sau dacă distanța dintre emițător și receptor crește, atunci viteza de transfer va scădea în mod corespunzător (asemenea standardelor actuale). Noile echipamente vor utiliza metode noi, mai performante, de codare, ce vor asigura o securitate sporită rețelor WLAN. Traficul de pachete prin rețea se va realiza după o nouă metodă ce va asigura trimiterea corectă la destinație a acestora. Se va renunța la recunoașterea fiecărui pachet și se vor grupa pachetele pentru o verificare simultană, eliminându-se astfel semnalizarea client-server care încetinesc viteza rețelei. Broadcom, un membru al EWC (Enhanced Wireless Consortium),



a anunțat deja că a dezvoltat o familie de chipset-uri 802.11n. Marvell, de asemenea membru al EWC, a confirmat și acesta lansarea primelor astfel de chip-uri în acest trimestru. Conexiunile wireless LAN ce vor utiliza acest protocol vor fi caracterizate de viteze foarte mari și raze de acoperire mult mai largi.

## Matsushita Electric Industrial Co.

## Chipset-uri multi-format

Primul chipset care este perfect compatibil cu majoritatea mediilor de stocare (BD, DVD și CD) a fost pus în practică de către Panasonic

Panasonic, marcă a grupului Matsushita Electric Industrial Co., a anunțat că a pus la punct un nou chipset care permite unităților optice să înregistreze și să redea discuri BD (Blu-ray Disc), DVD-Multi (DVD-RAM, DVD±R, DVD±RW, DVD-ROM) precum și toate formatele de CD-uri existente. Despre tehnologia Blu-ray și HD-DVD s-a discutat

îndelung pe parcursul ultimelor luni. Discurile în formatul Blu-Ray sunt inscripționate cu laser de culoare albastru-violet și sunt promovate ca standard de către BDA, pentru a deveni generația următoare de discuri optice. BDA sau Blu-ray Disc Association (BDA) este o organizație ce numără peste 100 de membri în întreaga lume.

Până în prezent, chipset-urile pentru unitățile BD-R/BD-RW, respectiv DVD/CD, erau comercializate separat, deși cererea de unități compatibile cu toate formatele BD/DVD/CD este într-o continuă creștere. Deoarece unitățile care permit citirea și inscripționarea mediilor de stocare DVD și CD sunt foarte ușor de fabricat cu tehnologia de astăzi, implementarea noului chipset se va realiza fără costuri mari în infrastructura actuală. În consecință, Panasonic a livrat deja primele mostre ale unui asemenea produs, urmând ca producția de masă să înceapă anul acesta. Acest chipset este dezvoltat în concordanță cu toate standardele BD și DVD/CD și este format în esență din două chipuri: un procesor performant pentru procesarea analogică, precum servo controlul și controlul puterii



laserului, și un controller al capului optic de citire/scriere pentru procesarea semnalelor canalului principal digital. Chipset-ul va putea fi implementat în unități de scriere ce utilizează interfața ATAPI sau Serial-ATA, iar viteza de scriere/citire a unui disc BD va fi de 4x.

Avantajul major oferit de un astfel de chipset este integrarea ușoară în componentele pentru PC-uri, ce necesită compatibilitatea cu o multitudine de medii de stocare precum și cu cel mai nou standard BD.



## Maxtor OneTouch III

## 1TB la purtător

Harddisk-urile portabile sunt cu un pas înaintea celor clasice. OneTouch III, cu capacitatea de 1TB, se poate caracteriza prin trei cuvinte: portabilitate, siguranță și viteză.

Maxtor, unul dintre cei mai mari producători de HDD-uri din lume (a cărui cumpărare de către Seagate a fost recent anunțată), a lansat noua serie de harddisk-uri OneTouch III în cadrul expoziției internaționale CES 2006. Conectarea la un PC se poate realiza prin una din cele trei interfețe incluse, USB 2.0, Firewire 400 sau Firewire 800. În scopul garantării unui nivel de performanță ridicat al modelului de top, se poate opta pentru conectarea celor două harddisk-uri interne într-o matrice RAID 0 (pentru un spor de viteză) sau RAID 1 (pentru a îmbunătăți nivelul de protecție a datelor). Cele două harddisk-uri au o viteză de rotație a platanelor de 7200RPM, o memorie cache de 16MB și un timp de acces sub 9ms. Compatibilitatea este asigurată atât pentru PC-uri, cât și pentru Mac-uri. Pe unitățile de stocare din

seria OneTouch III se poate depozita un volum de date cuprins între 100GB și 1TB, în funcție de modelul ales. Pentru a putea obține aceste capacități record pentru un harddisk mobil, Maxtor a inclus mai multe platane în același suport, dimensiunea unității obținute în final fiind peste cea a drive-urilor externe clasice. OneTouch III propune și o sincronizare a fișierelor și un sistem de back-up pentru date, HDD-urile fiind livrate cu un instrument software special, care permite sincronizarea datelor între două sau mai multe calculatoare, precum și cu o soluție System Rollback, ce se dovedește utilă în cazul în care integritatea sistemului a fost afectată de un virus sau un program spyware. Pentru securizarea datelor, în cazul în care harddisk-ul este pierdut sau furat, și pentru a împiedica accesul



neautorizat la informațiile stocate s-a optat pentru o funcție avansată de securitate numită Maxtor DriveLock, care asigură protecția datelor printr-o parolă predefinită

anterior. Toate aceste facilități sunt integrate în toată familia de harddisk-uri OneTouch III. Versiunea de 1TB are un preț aproximativ de 900USD.

## Sony Corporation

## xvYCC definește televiziunea viitorului

Televiziunea se îndreaptă cu pași repezi către era digitală, iar noile tehnologii vor redefini standardele actuale și modul în care percepem o imagine de calitate.



Sony a anunțat că va dezvolta un nou sistem pentru procesarea semnalului de înaltă definiție. Acesta va permite redarea unei palete de culori mult mai largi, folosind un standard de înaltă

rezoluție utilizat la procesarea semnalului video. xvYCC a fost deja adoptat și implementat pe un televizor prototip cu diagonala de 82 de inch. Acesta din urmă a fost expus în Las Vegas, în cadrul CES

2006, și este cel mai mare televizor LCD creat până în momentul de față. Gama de culori xvYCC este un standard internațional pentru aplicațiile video profesionale și a fost acceptat de către IEC (International Electrotechnical Commission) în luna octombrie a anului trecut. Lansarea sa pe piață se va face o dată cu televizorul LCD propus de Sony. Standardul xvYCC va extinde plaja de culori redade de aproximativ 1,8 ori, acest lucru fiind posibil datorită sistemului de înaltă rezoluție pentru procesarea semnalului video utilizat. Camerele video care vor oferi suportul pentru xvYCC vor putea detecta și înregistra o variație mult mai fină de culoare, foarte apropiată de aceea pe care o poate recunoaște ochiul uman. De

asemenea, televizoarele vor putea reproduce cu precizie imaginile statice, calitatea acestora apropiindu-se de cea a originalului. LCD TV-urile vor fi capabile astfel să redea detalii coloristice care până acum "erau trecute cu vederea", spre exemplu culoarea roșie a unui măr sau albastrul cerului, precum și numeroase tonuri de culoare regăsite în petalele unei flori. Televizorul de 82" prezentat de Sony folosește tehnologia TRILUMINOS, care presupune utilizarea LED-urilor tricolore (capabile să redea cele trei culori primare - roșu, verde și albastru) ca sursă pentru lumina de fundal. Performanțele oferite de xvYCC sunt astfel îmbunătățite. Calitatea imaginii este asigurată și de rezoluția superioară de 1920x1080 pixeli.

NEC Corporation

# Și bateriile au devenit flexibile

Hârtia electronică are acum o sursă de energie pe măsura calităților sale. Acumulatorul propus de NEC dezvoltă un miliWatt per centimetru pătrat.



Inginerii din cadrul companiei japoneze NEC au reușit să pună bazele unui acumulator flexibil, ce are grosimea de numai 0,33 milimetri și care se poate încărca în mai puțin de 30 de secunde. Bateria ar putea alimenta cardurile RFID (Radio Frequency Identification - carduri pasive ce funcționează doar în prezența unui câmp radio) și ar oferi destulă energie astfel încât cardurile să funcționeze mai multe săptămâni fără a fi

necesară o reîncărcare a acumulatorului. Acesta este un produs organic ce are la bază o tehnologie dezvoltată de NEC, folosind materiale ecologice, spre deosebire de substanțele chimice ce se regăsesc în bateriile reîncărcabile obișnuite. Materialul organic din interiorul bateriei este un gel permeabil la electrolit, lucru care ajută ionii să realizeze mișcări libere, reducând rezistența și permițând în acest fel acumulatorului să se încarce într-un timp record. Un centimetru pătrat din noua baterie va genera o putere de un miliWatt/oră. Energia generată nu poate alimenta un laptop obișnuit, dar se poate folosi pentru dispozitivele mobile de mici dimensiuni. NEC dorește să dezvolte în continuare această tehnologie pentru a putea fi înglobată în display-urile din hârtie electronică (despre care am vorbit în numerele trecute), în viitoarele computere ce se pot îmbrăca la propriu sau în alte produse asemănătoare. Pe lângă calitățile înăscute, precum flexibilitate, timp de încărcare extrem de redus și grosime foarte mică,

acumulatorul propus de NEC are și avantajul că nu conține metale dăunătoare mediului înconjurător, precum mercur, cadmiu sau plumb.

Acesta nu este primul tip de baterie semnat NEC. Compania japoneză a mai prezentat în cursul anului trecut o altă versiune, propunând-o ca sursă alternativă de energie pentru computerele personale. Este vorba despre bateria cu urină ce poate susține un PC timp de 15 secunde, suficient astfel încât utilizatorul să salveze toate datele și să oprească în siguranță calculatorul.



MEDII de STOCARE

**SONY**  
**GIMEX**

GIMEX INTERNATIONAL S.R.L.  
str. Mămulari, nr. 4, Bl. C2, parter  
sector 3 - Bucuresti  
Tel: 021/312 66 56, Fax: 021/312 66 57  
http: www.gimex.ro

## DualCor cPC

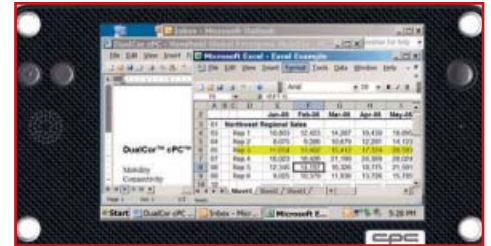
# Două procesoare într-un PDA

Dispozitivele mobile își schimbă înfățișarea și devin din ce în ce mai performante. PDA-ul multimedia este acum o realitate.

DualCor Technologies a creat primul computer personal ultraportabil care poate rula simultan sistemele de operare Microsoft XP Tablet PC Edition 2005 și Windows Mobile 5.0. Dispozitivul unic este un deschizător de drum și reprezintă o nouă categorie de echipamente hardware pe piața calculatoarelor. Acesta promite să pună capăt compromisului între mobilitate, funcționalitate și productivitate pentru dispozitivele mobile profesionale din clasa business. DualCor cPC este singurul All-In-One handtop (handheld-desktop), computer wireless ce combină puterea unui PC desktop, funcționalitatea unui PDA și conectivitatea permanentă asigurată de un telefon mobil. Acesta este ultracompact (are dimensiunile 16.5x8.4x3cm), permite atingerea unei autonomii foarte bune, iar accesul la Internet și la e-mail este instantaneu. Construit în jurul unei

arhitecturi dual procesor patentate DualCor, cPC integrează un harddisk de 40GB ce asigură spațiul necesar aplicațiilor precum Microsoft Word, Excel, Outlook sau PowerPoint (versiunea pentru Windows XP). Platforma hardware este una de

excepție: cele două procesoare sunt: un Via C7-M ce rulează la frecvența de 1.5GHz și un Intel Xscale PXA263 la 400MHz, 1GB de memorie RAM DDR2, 1GB de memorie ROM NAND și 40GB spațiu de stocare pentru harddisk-ul integrat. Ecranul, sensibil la atingere, măsoară nu mai puțin de 5" în diagonală, fiind capabil să redea cu ușurință 262.000 de culori la rezoluția de 800x480. Conectivitatea este asigurată de cele trei porturi USB 2.0. Mai sunt



include un miniport VGA, un difuzor și un buton special ce ține loc de mouse. cPC are cu ce se lăuda, candidând la titlul de primul PDA multimedia. Timpul efectiv de lucru este situat între trei și opt ore, iar timpul de stand-by se estimează a fi de câteva sute de ore. Comutarea între cele două procesoare se face automat, în funcție de sistemul de operare ales la "boot". Încă nu este precizat dacă DualCor cPC va include un modul WiFi sau dacă se va putea conecta la alte dispozitive prin Bluetooth sau IrDA. Lansarea sa pe piață se va face în primul trimestru al acestui an, iar prețul său se așteaptă a fi în jurul valorii de 1500\$.

## 4G - mai aproape

# În 2006 telefonia mobilă va trece la 3.5G

Viteza pentru download-ul și upload-ul de date, prin intermediul unei rețele de telefonia mobilă, va crește semnificativ o dată cu migrarea către 3.5G.



Pentru a transmite date prin intermediul serviciilor de telefonia mobilă se folosește în prezent ca suport tehnologia 3G. Totuși, în 2006, avantajele aduse de 3G vor fi date uitării o dată cu apariția generației 3.5 de telefonia mobilă. Performanțele atinse în prezent de 3G nu vor putea fi comparate cu cele oferite de 3.5G, așteptat să apară în al doilea trimestru al acestui an. Printre avantajele oferite de o rețea 3.5G este atingerea unei rate de transfer de până la 14Mbps pentru descărcarea de fișiere și de maximum 1,8Mbps pentru upload. Față de cei 384kbps pentru download și 64kbps pentru

upload ai 3G, specificațiile 3.5G par o mână cerească. Majoritatea serviciilor oferite acum de 3G vor suporta o îmbunătățire semnificativă a calității, printre acestea regăsindu-se videotelefonia, transmisiunile de semnal tv și - de ce nu? - chiar clasicul serviciu de voce. Tehnologia HSDPA (High-Speed Downlink Packet Access) ce stă la baza 3.5G este cea care face diferența între actuala generație 3G și versiunea sa îmbunătățită. HSDPA este o soluție wireless ce oferă răspunsul căutat de foarte mulți operatori care doreau să mărească semnificativ capacitatea de transmitere a rețelelor proprii, fără costuri mari și fără a opera modificări majore în structura rețelelor actuale. Soluția HSDPA asigură, de asemenea, latențe mai mici în transmisiune.

Bineînțeles că operatorii de pe piața asiatică vor fi primii care vor oferi suportul pentru noua generație de telefonia mobilă și vor pune la dispoziția clienților servicii 3.5G. Printre aceștia se numără și Maxis Communications, care a semnat încă din luna septembrie a anului trecut un contract de colaborare cu Ericsson

Malaezia. Integrarea WLAN-urilor în interiorul rețelelor mobile este piatra de hotar pentru 4G, fiind următorul pas în dezvoltarea comunicațiilor mobile.



## MobilePen

# Cine nu are touchscreen să-și cumpere

430\$ pentru o tastatură înseamnă foarte mult, dar dacă aceasta se poate "lipi" de o sumedenie de telefoane mobile lucrurile încep să se schimbe.

MobilePen este un accesoriu din categoria "must have" special creat pentru telefoanele inteligente care rulează unul din cele două sisteme de operare: Windows Mobile sau Symbian. Dispozitivul oferă posibilitatea ca un utilizator să scrie pe touchpad în engleză sau chineză. Tastatura virtuală QWERTY poate fi folosită la scris, tastând caracter cu caracter textul dorit. Recunoașterea scrisului de mână, atât în engleză, cât și în chineză, este o altă funcție foarte utilă, în special pentru utilizatorii asiatici. Datele sunt transportate pe calea undelor, mai precis prin Bluetooth, către un smartphone. De asemenea, informațiile se mai pot transmite folosind o conexiune IrDA sau prin intermediul unui cablu de date pe portul USB. Persoanele care au de trimis un număr mare de mesaje electronice sau care folosesc frecvent



aplicațiile de tip Office de pe terminalele mobile vor găsi acest dispozitiv foarte folositor, oferind o alternativă rapidă și eficientă pentru introducerea textului. MobilePen este alimentat de o singură baterie AAA, cântărește doar 54 de grame (cu tot cu baterie) iar dimensiunile sale sunt de 98x60x11mm. Dacă este folosit în permanență, MobilePen are o autonomie de cinci ore. Cele trei butoane situate în partea de jos a acestui dispozitiv sunt folosite la schimbarea limbii, engleză sau chineză, atunci când se scrie de mână, schimbarea funcției de scriere de mână folosind tastatura virtuală QWERTY, și afișarea sau ascunderea listei de cuvinte. Din păcate, nu toate modelele de telefoane mobile sunt suportate de MobilePen (cele de la Nokia și

Samsung fiind printre preferatele producătorului) iar prețul său este de 430\$, cam mare având în vedere că telefoanele mobile sunt din ce în ce mai ieftine. Dar pentru o persoană activă, care nu îndrăgește un PDA și cu un buget pe măsură, WorldPhone MobilePen este soluția perfectă.

## Sony Ericsson W900

## Pixel Shader devine mobil

Telefoanele mobile și-au redus destul dimensiunile. Acum este rândul puterii de calcul și al performanțelor video 3D să-și intre în drepturi.

NVIDIA a lansat recent o nouă soluție grafică 3D destinată telefoanelor mobile. GeForce 3D 4800 urmează să fie responsabil cu accelerarea conținutului OpenGL ES, oferind în același timp suport pentru camerele foto digitale cu rezoluția de până la 3MP și pentru funcții video avansate, precum decodarea și codarea în formatul MPEG-4. Noul chip oferă suport pentru culori pe 40 de biți, rezoluții mai bune, multitexturare, arhitecturi 3D, dar cea mai importantă dintre toate facilitățile sale este decodarea Pixel Shader. Încă nu s-a confirmat faptul că GeForce 3D 4800 va oferi suport și pentru versiunea 2.0 a OpenGL ES. Industria software pentru telefoanele mobile cunoaște o dezvoltare la fel de lentă ca și cea pentru PC-uri. Aceasta a rămas în urmă în ultimii ani și nu suntem surprinși de faptul că încă nu prea există aplicații care să pună în dificultate acest chip. Sony Ericsson W900 va fi primul model dintr-o serie de terminale mobile care vor pune accentul pe acceleratoarele 3D și, de asemenea, va fi primul model de telefon de

ultimă generație care va oferi suportul nativ pentru decodarea 3D. Printre facilitățile oferite de Sony Ericsson W900 se numără ecranul TFT de 2,2 inch ce suportă o rezoluție maximă de 240x320 pixeli în condițiile în care poate reda cu precizie 262.000 de culori. Camera foto are o rezoluție de 2 megapixeli (secvențele video având nu mai puțin de 30 de fps-uri), iar memoria internă de 470MB poate fi extinsă până la 2GB cu ajutorul cardurilor de memorie Sony Memory Stick Pro Duo. W900 este un model 3G ce poate fi folosit și ca player MP3, recunoscând formatele MP3 și AAC. Telefonul dispune de o mufă audio standard, permițând astfel folosirea unor căști audio la alegerea utilizatorului. O facilitate mai puțin întâlnită la un terminal mobil este clientul RSS, care permite citirea feed-urilor RSS. Conectarea la calculator se face printr-un port USB. În viitor, dezvoltarea soluțiilor multimedia cu conținut 3D va avea ca efect atingerea unui nou nivel de performanță grafică de către micile terminale mobile.

PC computers  
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)

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)

# REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

## AMD Distribution Day

La primul eveniment AMD Distribution Day ținut în România, compania ISA Hardware a fost confirmată ca fiind Master Distribuitor AMD pentru țara noastră. În această calitate, ISA Hardware asigură distribuirea întreg portofoliului AMD, începând cu procesoarele pentru desktop Sempron, Athlon64 și Athlon64 X2, la cele de server (Opteron) sau pentru notebook-uri (Turion64). "Distribuția de produse AMD ne permite să le oferim un portofoliu variat de soluții competitive clienților noștri. ISA Hardware continuă să fie cel mai puternic distribuitor AMD în sud-estul Europei, livrându-le utilizatorilor

finali soluțiile IT care corespund cel mai bine nevoilor lor" - a declarat Yuri Antoshkin, director de operațiuni ISA Hardware. Aceasta are sediul în Cipru și este, începând din 2004, Master Distribuitor AMD pentru fostele țări sovietice, Europa de Est, Irlanda și Egipt, având în prezent 10 filiale în regiunea în care-și desfășoară activitatea. Compania a luat ființă în 1999, ocupându-se, pentru început, cu distribuirea soluțiilor de stocare a datelor în țările Europei de Est și în Rusia.

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



## CeBIT, pe ultima sută de metri



CeBIT, care se desfășoară în fiecare primăvară la Hanovra, în Germania, este cea mai mare expoziție IT&C la nivel mondial, cu mai mult de 6300 de expozanți din întreaga lume și un spațiu de prezentare de peste 300.000 de metri pătrați. Firmele românești sunt o prezență constantă la această manifestare, în cadrul standului național al României urmând să fie prezente, la ediția din acest an, 40 de firme pe o suprafață de 250mp. Suplimentar, compania Siveco va participa cu un stand propriu în cadrul CeBIT, aceasta fiind o premieră pentru România. La CeBIT 2006 va fi prezentat tot ce are mai

bun de oferit lumea IT&C, atât pentru mediul de afaceri, cât și pentru end-user, de la soluții și servicii pentru conceperea și optimizarea structurilor operaționale asistate de calculator (la categoria Business Processes) la echipamente de comunicații pentru telefonia fixă și mobilă, precum și pentru Internet și rețele sau calculatoare, soluții de stocare, soluții de birou și divertisment (în cadrul secțiunii Digital Equipment and Solutions). Peste o jumătate de milion de vizitatori sunt așteptați între 9 și 15 martie să viziteze CeBIT.

[www.cebit.de](http://www.cebit.de)

## Un nou card co-branded

Depozitul de Calculatoare a anunțat recent lansarea unui card de credit co-branded în colaborare cu Banca Comercială Română, fiind emis sub egida MasterCard. Principalele avantaje ale acestui card sunt perioada scurtă necesară pentru aprobarea cererii de creditare, precum și perioada de grație de până la 50 de zile în care titularul poate rambursa creditul fără să plătească dobândă. Cardul va putea fi folosit atât în magazinele din lanțul Depozitul de Calculatoare, cât și în celelalte magazine sau pentru retragerea de numerar de la bancomate. "Intrând în posesia acestui card, clientul poate obține în magazinele noastre un credit însumând de 16 ori salariul său net, credit acordat într-un timp foarte scurt, de maximum două ore" - a declarat Gaspar Ladislau, președintele Consiliului de Administrație al Romsoft, societatea care administrează lanțul de magazine Depozitul de Calculatoare. Un alt avantaj pe care noul card îl aduce posesorilor îl constituie promoțiile care vor fi organizate în aceste magazine, special pentru posesorii de carduri co-branded BCR-Depozitul de Calculatoare.

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





# Ati CrossFire™ Technology Realized on 775 Platform!

## 775i915P-SATA2

LGA 775 for Intel Pentium 4 / Celeron D processor  
Intel 915P Chipset

- Supports Ati CrossFire™ Technology
- Supports FSB 800/533 MHz processor, EM64T CPU and H-T Technology
- Supports Dual Channel DDRII533 x 4 DIMMs and Dual Channel DDR400 x 2 DIMMs
- PCI Express x 16 slot, PCI Express x 1 slot
- Additional ASRock A.G.I. Express slots to adopt 2nd PCI Express x16 VGA card, and other PCI Express x4, x2, x1 interface cards
- 4 ports of SerialATA 1.5Gb/s, 1 ATA100 IDE ports
- 1 x Serial ATAII 3.0 Gb/s connector by Jmicron JMB 360 (PCI-E x 1 interface), supports "Hot Plug" function



### Dual Channel DDRIIx4 and DDRx2 DIMMS!

## 939NF4G-SATA2

Socket 939 for AMD Athlon 64 /64FX /64X2 processor  
nVidia GeForce 6100 chipset

Worldwide Best Internal Graphics on K8-939 Platform

- FSB 1000MHz (2.0GT/s), Hyper-Transport Technology, AMD Cool'n'Quiet Technology
- Untied Overclocking :FSB enjoys better margin due to fixed PCI/ PCIe buses
- Integrated NV44 graphics DX9.0 VGA , Pixel Shader 3.0 ,Max shared memory 128MB
- PCI Express x16 slot for VGA interface
- PCI Express x1 slot
- Dual Channel DDR400/333/266 memory, 4 DIMM slots
- 2 x SerialATA II 3.0Gb/s ports,RAID 0,1 ,JBOD



## K8NF4G-SATA2

Socket 754 for advanced 64-bit AMD Athlon 64 and 32-bit /64-bit Sempron processors  
nVidia GeForce 6100 chipset

Worldwide Best Internal Graphics on K8-754 Platform

- Chipset Capable to FSB 1000 MHz (2.0GT/s), Hyper-Transport Technology, AMD Cool'n'Quiet Technology
- Integrated NV44 graphics DX9.0 VGA , Pixel Shader 3.0 ,Max shared memory 128MB
- PCI Express x16 slot for VGA interface
- PCI Express x1 slot
- DDR400/333/266, 2DIMM slots
- 2 x SerialATA II 3.0Gb/s ports, RAID 0,1,JBOD



## 775Twins-HDTV Game On TV!

LGA 775 for Intel Dual Core Pentium XE and Pentium D / Pentium 4 / Celeron D processor  
ATI™ Radeon™ Xpress 200  
ULI 1573 Chipset

- Free Bundle VGA\_HDTV-panel with VGA and 3 RCA-type component video output, that allows PC to connect to all high-definition TV with component video input capability
- Supports FSB1066/800/533MHz processor, EM64T CPU and H-T Technology
- Supports DDRII667 and DDR400
- DirectX 9.0 on board VGA, Pixel Shader 2.0, Max. shared memory 128MB
- Integrated ATI X300-based 2D/3D graphics
- PCI Express x 16 slot
- PCI Express x 1 slot
- 4 ports of SerialATA 1.5Gb/s, support RAID 0, 1, 0+1, JBOD, 2 ATA133 IDE ports



## K8Upgrade-NF3

Socket 754 for 64-bit AMD Athlon 64 and 32-bit /64-bit Sempron processors  
nForce3 250 chipset

- Hyper-Transport Technology,AMD Cool'n'Quiet Technology
- ASRock Future CPU Port: Socket939 upgrade interface for ASRock 939CPU Board
- AGP8X slot (1.5V only)
- DDR400/333/266, 2 DIMMs
- Hybrid Booster - Safe Overclocking Technology
- SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD



\*The specification is subject to change without notice. • The brand and product names are trademarks of their respective companies. • Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

**ASESOFT**  
DISTRIBUTION

Str. Marcel Iancu, Nr. 3-5, Sector 2  
020757 Bucuresti  
Tel. +4021.211.1856 / Fax. +4021.212.1010  
www.asesoftdistribution.ro

**K Tech Electronics**

Calea Floreasca Nr. 167 bis, Etj2, Sector 1,  
Cod : 014459  
Tel: +4031.403.90.74 / Fax: +4031.403.90.75  
www.ultrapro.ro

**RHS**  
Your IT Supplier

Plugarilor 10 - 14  
Sector 4, Bucuresti  
Tel: +4021 331.0067 / Fax: +4021 331.0051  
www.rhs.ro

**ASRock**  
www.asrock.com

# Intel nu a abandonat programul de marketing "Intel Inside". Acesta va exista în continuare.

În dialog cu Intel despre recenta schimbare de imagine a companiei



**Markus Weingartner**

Technical Press Program Manager EMEA Intel

**XPC:** După 14 ani de logo "Intel Inside", ați venit cu o nouă identitate Intel. Ce va aduce pe piață "Leap Ahead" în comparație cu "Intel Inside"?

**M.W.:** Ca să clarificăm situația: Intel nu a abandonat programul de marketing "Intel Inside". Acesta va exista în continuare. Tot ce am făcut a fost să schimbăm anumite logouri, iar acum cuvintele "Intel Inside" nu mai fac parte din logouri. "Leap Ahead" nu va aduce nimic pe piață, pentru că nu este un program de marketing. Este doar enunțul unui logo.

**XPC:** Care sunt celelalte aspecte ale noii strategii de marketing pe care Intel o consolidează zilele acestea?

**M.W.:** Noua identitate de brand implică schimbări ale logo-ului Intel Inside®, recunoscut pe scară largă și care a fost creat în 1991, precum și în logoul original Intel (cel "cu e-ul căzut"), care a fost creat de pionierii din Silicon Valley, Robert Noyce și Gordon Moore, în urmă cu 37 de ani, când au înființat noua companie de "produse electronice integrate" (INTEgrated ELEctronics). Noul logo al Intel combină esența acestor două simboluri puternice, bazându-se pe moștenirea bogată a Intel, dar semnalând în același timp noua direcție în care se îndreaptă astăzi compania.

**XPC:** Intel a făcut câteva greșeli în trecutul apropiat, permițând AMD să câștige o anumită superioritate din punct de vedere tehnologic.

Cum veți intra în competiție în viitor și care vor fi principalele dumneavoastră arme?

**M.W.:** Nu pot să fiu de acord cu faptul că am făcut greșeli, dar vă pot spune ce noi produse vom avea în 2006: principalele noastre arme vor fi noua generație de microprocesoare și tehnologia Intel Viiv, precum și tehnologia mobilă Intel Centrino Duo.

**XPC:** Toată lumea este de acord că performanța procesoarelor AMD se bazează în cea mai mare parte pe controller-ul integrat de memorie și pe bus-ul de date HyperTransport. Ce împiedică Intel să integreze controller-ul de memorie sau să folosească HyperTransport în procesoarele sale?

**M.W.:** Nimic. Este pur și simplu o decizie de design. Intel a decis să rămână flexibil și să aibă interfața de memorie integrată în chipset, unde este foarte ieftin să fie reproiectată și adaptată la noile tehnologii. Acesta este motivul pentru care Intel deține poziția de lider în ceea ce privește suportul pentru memorie, susținând DDR2-667.

**XPC:** Care sunt avantajele noii tehnologii Viiv? În ce mod este diferită de Centrino, tehnic vorbind?

**M.W.:** Tehnic vorbind, tehnologia mobilă Intel Centrino este optimizată pentru utilizarea în segmentul mobil și este în special optimizată ca nivel de performanță, conectivitate wireless, durată de viață a bateriei și funcționarea la temperaturi scăzute în spații de mici dimensiuni. Tehnologia Intel Viiv este optimizată pentru locuință. Ca urmare, este în special performantă atunci când trebuie să distribuie conținutul digital în întreaga locuință, având parametri excelenți și permițând susținerea mai multor formate de conținut. De asemenea, are caracteristici specifice produselor electronice de larg consum, un exemplu constituindu-l facilitatea de pornire instantanee (Instant On).

**XPC:** Am văzut că Tehnologia Hyper Threading lipsește din procesoarele dual core, numai procesoarele Extreme Edition beneficiind de pe urma acesteia. Ce se va întâmpla cu Hyper Threading în viitor, când majoritatea procesoarelor vor fi multicore?

**M.W.:** Intel urmărește o anumită strategie în ceea ce privește threading-ul. Mai întâi am avut CPU-uri cu un thread unic, apoi am introdus două thread-uri, prin intermediul tehnologiei HyperThreading, următorul pas al strategiei noastre constituind-o etapa multicore. Această strategie de threading a fost decisă de Intel cu mult timp în urmă, iar obținerea de CPU-uri multicore este o dovadă în acest sens,

HyperThreading-ul fiind o altă dovadă. În cazuri speciale, încercăm să le oferim pe ambele, de exemplu pentru procesorul Intel Pentium Extreme Edition 955.

**XPC:** Următoarea generație de procesoare va fi creată folosind tehnologia paralelismului și având la bază motto-ul "Performanță per Watt", în timp ce frecvența reală nu va mai fi cel mai important factor pentru determinarea performanței procesoarelor. Totuși, când va fi doborâtă în mod oficial bariera celor 4GHz?

**M.W.:** Nu putem face speculații pe marginea produselor viitoare, care ar putea să apară sau nu pe piață.

**XPC:** Ce se întâmplă cu standardul BTX? Credeți că mai are vreun viitor? Cel puțin la COMPUTEX 2005, standardul BTX a fost puțin "trecut cu vederea" de producătorii de plăci de bază și carcase.

**M.W.:** BTX va coexista cu ATX. Producătorii de sisteme care pun accent pe sisteme silențioase au adoptat deja tehnologia BTX. Viitorul este luminos pentru BTX. Pe piață există foarte multe exemple în acest sens. Unul dintre acestea este seria Dell Dimension 5000.

**XPC:** De la primele teste ale unei plăci de bază cu chipset i975X am văzut clar: cel mai recent chipset de la Intel este un produs performant. Intenționați să lansați o versiune mai ieftină a sa, care să ofere suport CrossFire și SLI pentru segmentul mainstream?

**M.W.:** Două plăci grafice nu sunt ieftine, per se. Ca urmare, avem încredere că utilizatorii care își permit să cumpere două plăci grafice vor dori să cumpere și o placă de bază high end bazată pe chipset-ul i975X.

**XPC:** De ce a decis Intel să se retragă de pe piața chipset-urilor cu grafică integrată, având în vedere că la momentul respectiv se clasa în poziția de lider al acestei piețe? Cum se face că ați ales ATI pentru a produce chipset-uri grafice pentru plăcile de bază Intel?

**M.W.:** Nu ne-am retras de pe piața chipset-urilor cu grafică integrată și nu vom face acest lucru prea curând. Continuăm să oferim chipset-uri de acest tip (de exemplu, 965G). Chiar și majoritatea plăcilor de bază Intel încă sunt livrate pe piață cu grafică integrată de la Intel. Există o singură placă performantă care este echipată la ora actuală cu un chip grafic produs de ATI.

**XPC:** Ce posibilități sunt ca Intel să conceapă noua placă de bază pentru următoarea generație de Power Mac-uri?

**M.W.:** Există multe posibilități, dar, în final, Intel este furnizor de componente pentru platformele bazate pe tehnologie Intel și va livra pe piață ceea ce îi solicită clienții săi. Ca urmare, această întrebare va trebui să le-o adresați celor de la Apple.

**XPC:** Cum se comportă notebook-urile bazate pe Centrino față de cele bazate pe Turion? Ce previziuni aveți pentru următorii doi ani pe piața notebook-urilor?

**M.W.:** Nu pot comenta produsele altor companii, dar vă pot spune că tehnologia mobilă Intel Centrino și Intel Centrino Duo au fost concepute pentru mobilitate. Mai mult, tehnologia noastră mobilă Centrino (Duo) este o platformă care a fost creată, testată și validată ca un întreg.

**XPC:** Centrino va avea două serii de procesoare care vor coexista, principala diferență constând în numărul de core-uri. Care va fi target-ul fiecăreia dintre ele și, cel mai important, cum ați reușit să rezolvați problema consumului de energie al procesoarelor dual core pentru notebook-uri?

**M.W.:** Există un singur tip de procesor pentru Centrino Duo, și anume procesorul Intel Core Duo. Notebook-urile despre care se spune că sunt dotate cu tehnologia Centrino sunt echipate fie cu procesorul Intel Core Solo, fie cu procesorul Intel Pentium M.

**XPC:** Se știe că noua serie de procesoare Intel Pentium D-900 nu suportă EIST și alte tehnologii eficiente din punctul de vedere al consumului de energie. Cum se face că ați ajuns în această situație?

**M.W.:** Versiunile actuale ale familiei Pentium D 9xx nu suportă tehnologiile despre care vorbiți. Cu toate acestea, noi livrăm pe piață CPU-uri Pentium D 9xx care suportă aceste caracteristici și le trimitem producătorilor OEM și integratorilor de sisteme.

**XPC:** Procesoarele Itanium nu s-au dovedit a fi de prea mare succes până acum. Sunt cumva amenințate de uriașul succes de care se bucură în prezent procesoarele x86 pe 64 biți pentru servere? Ce se va întâmpla cu Itanium în viitor?

**M.W.:** Procesorul Itanium a fost un mare succes. Are cea mai rapidă rampă de procesoare din lumea RISC care a fost văzută vreodată. Itanium nu poate fi în nici un caz comparat cu nici un CPU x86. Itanium are mult mai multe caracteristici care îl fac să fie mai degrabă un CPU RISC decât un CPU x86. De exemplu, are caracteristici de înaltă fiabilitate (caracteristici RAS), care sunt esențiale în aplicații critice la nivelul marilor companii. Procesoarele x86 nu sunt capabile să ofere asemenea caracteristici de fiabilitate și acesta este motivul pentru care Itanium va continua să

se bucură de foarte mult succes în segmentul serverelor pentru mari companii (pentru a înțelege mai ușor, puteți considera Itanium ca fiind un înlocuitor RISC).

**XPC:** De curând, un oficial AMD a recunoscut pentru revista noastră că ei nu se așteaptă să câștige în procesul AMD contra Intel, ci mai degrabă să atragă atenția publicului și a presei. Cum decurg lucrurile cu acest proces, din punctul dumneavoastră de vedere? Cum afectează acest proces imaginea Intel?

**M.W.:** Nu putem face comentarii asupra unui proces în curs de desfășurare.

**XPC:** Intel este recunoscut pentru faptul că impulsionează progresul noilor tehnologii, deși nu toate au părut să fie utile la un anumit moment. Ce aveți în mână pentru 2006?

**M.W.:** După cum probabil că v-ați dat seama, noi avem un ciclu de doi ani în inovarea platformelor, ceea ce înseamnă că avem un an în care introducem o mulțime de noutăți (de exemplu, pentru ultima lansare de platformă în iunie 2005: PCIe, DDR2), urmat de un an în care facem mai mult prezentări de produse evolutive. În ceea ce privește introducerea de tehnologii pentru platforme, acest an va fi unul evolutiv. Viitoarea arhitectură Intel va fi însă un aspect important în ceea ce privește CPU-urile.

PC Modding Overclocking Gaming Silent PC ....**ALLEXTREME!**

First...is the intention...

to be **DIFFERENT!**

### ENERMAX Liberty

surse ATX v2.0 400/500/620W compatibile:  
- sisteme dual core (Pentium D EE, Athlon 64 X2)  
- workstation / server entry-level; valoare 0.99 pentru Power Factor  
80% eficienta (30 - 100% load)  
ventilator 120 mm silentios  
alimentari pereche Molex 4 pini & SATA  
cabluri interne detasabile  
suport SLI si Crossfire  
amperaje mari pe 12V; EMI shielding



### AKASA PaxPower

surse ATX v2.0 400/460W compatibile:  
- AMD Athlon 64 / XP si Opteron  
- Intel P4 & EPS 12V & Xeon;  
conectori SATA si 8 pini  
ventilator 120mm (blue LED, Ultra Quiet, Twin Ball Bearing, auto-controlat termic)  
eficienta mare (75%) in regim full-load  
Active PFC; cable sleeving negru  
carcasa neagra anticoroziva



### ENERMAX Noisetaker

sursa ATX v2.0 485W compatibile:  
- sisteme dual core (Pentium D EE, Athlon 64 X2)  
- workstation / server entry-level;  
80% eficienta  
valoare 0.99 pentru Power Factor  
RING CORE; dual 12V rails  
design dual fan - control auto / manual  
delayed fan shut-down  
alimentari PCI Express & SATA  
operare silentioasa



Mousepad  
iUnc 1030 Archetype



Memorii CRUCIAL Ballistix Tracer  
PC4000 [2-2-2-5 @ PC3200]



Gamepad CyberSnipa  
ideal pentru jocuri FPS - layout WASD

to be continued ...

Socket LGA 775

### Super Silent

Socket: 754/ 939/ 940



ARCTIC COOLING Freezer 7 Pro



ARCTIC COOLING Freezer 64 Pro

Produse distribuite de:  
**pc-coolers.ro**

www.pc-coolers.ro

Disponibile in toata reteaua:

**best** in  
computers  
divert.ro

www.bestcomputers.ro

## Cube Phone CU328

# All-In-One cu un design atractiv

► Cube Phone CU328 este un cub stilat care știe multe pentru dimensiunea sa. A învățat despre MP3 player, ceas, alarmă, radio și despre telefonul fără fir. Toate aceste minunate funcții sunt incluse în CU328. O convorbire telefonică poate fi purtată la receptorul wireless sau la speaker-ul încorporat. Dacă radioul devine enervant, playerul MP3 este la îndemână și

recunoaște formatele WMA și MP3, iar fișerele pot fi citite din memoria internă, transferate prin portul USB 2.0 sau de pe un card SD. Bateriile reincărcabile au o autonomie de cinci zile dacă telefonul este în stand-by și șapte ore pentru timpul de convorbire. Prețul este cuprins între 129 și 154 de euro, în funcție de zona de unde este cumpărat.



# TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

## MUJI Portable Cardboard Speakers

## Carton No Name cu iz de boxe

► Muji în traducere liberă înseamnă "no brand" sau „no name”. Dacă adăugăm cuvintele carton și boxe, obținem denumirea comercială a acestui produs: boxe NO NAME din carton. Boxele sunt bine gândite de producător și se pot plia pentru a fi transportate cu ușurință. Despre calitatea sunetului sau modul de execuție nu putem să vorbim. Posesorul unui asemenea sistem de boxe 2.0 are cu ce se lăuda, chiar dacă singurul avantaj ar fi posibilitatea de a-l plia în orice pungă de plastic. Nu vă lăsați însă păcăliți! Pentru produsele Muji veți fi nevoiți să scoateți din buzunar destul de mulți bani, mai precis 42\$. Dar, cum ar zice orice român isteț, la banii ăștia îmi cumpăr niște căști...



## KNG iPod DJ dock

## iPod, LIVE în concert

► Un alt device la care se poate "ancora" un MP3 player de la Apple este și KNG iPod DJ dock. Sunetul este asigurat de boxele încorporate, iar muzica de bună calitate (sau nu, depinde de gusturile stăpânului...) este livrată de un iPod. Scratch-urile sunt la ordinea zilei, piesele fiind mixate de iPod-ul de la platane. Mai rar avem pe post de DJ o asemenea vedetă. KNG DJ dock este disponibil în două variante de culori, alb și negru, pentru a se sorta cât mai bine cu toate modelele de iPod. Cât de folositor este acest KNG iPod DJ dock nu știe nimeni, dar el există și se pare că prețul său va fi pe măsura Disk-Jockey-ului Apple. Este posibil ca acesta să fie un real succes având în vedere că pe Internet numărul celor interesați de KNG iPod DJ dock este în continuă creștere.





SyncMaster 760BF  
SyncMaster 960BF

imaginează-ți ! un nou design și imagini adaptate oricărei dorințe.

dinamic și natural, prin tot ceea ce este, armonia imaginii și a formelor, la 4ms timp de răspuns nu-ți mai scapa nimic caracteristici care-l transforma pe SyncMaster 760BF în alegerea ta reușită. Afla mai multe la: [www.deck.ro](http://www.deck.ro)



# hardware



Ștefan Matei

## Upgrade-ul, necesar, sau nu?

Dorința utilizatorilor de a ține pasul cu tehnologia este speculată de marii producători.

În rândurile care urmează am să îmi exprim opinia referitoare la schimbările relativ dese ale platformelor celor doi concurenți pe segmentul procesoarelor, AMD și Intel.

Nu cred că există utilizatori care se bucură în momentul în care una din cele două companii anunță schimbarea modului de conectare a procesoarelor și implicit a plăcilor de bază suportate. La azul acestor vești ne gândim imediat că vom avea nevoie de încă un upgrade pentru a rămâne în pas cu tehnologia. De multe ori, aceste practici sunt doar o metodă de a mai scoate un ban din buzunarul nostru și nu aduc creșteri de performanță spectaculoase așa cum ni se promite. Un exemplu concludent ar fi schimbarea interfeței de conectare a acceleratoarelor grafice de la AGP la PCI-Express despre care am mai discutat într-un articol precedent.

Nemulțumirea mea își are rădăcinile în rezultatele obținute la testul de procesoare entry level de luna aceasta. În cazul AMD trecerea, în urmă cu mai bine de doi ani, la Socket 754 a fost necesară, deoarece platforma Socket A era depășită, aceasta aflându-se o bună bucată de vreme pe piață. Dar, mi-aș fi dorit ca Socket-ul 754 să rămână singurul pentru procesoarele Athlon64 și Sempron.

Comparând rezultatele obținute de două procesoare, identice din punct de vedere al specificațiilor, dar care folosesc socket-uri diferite, am realizat că diferența de performanță este insesizabilă, de ordinul câtorva procente. Mă refer aici la procesoarele Celeron D cu 478 de pini și cele pe Socket LGA775. Plăcile de bază pentru acestea din urmă folosesc "mult mai rapidele" memorii DDR2 care au ajuns să funcționeze la 667MHz (167MHz efectiv). Să luăm de exemplu modelele Celeron D 331 și Celeron D 330, care funcționează ambele la

2.66GHz, folosesc FSB-ul 533MHz și dispun de 256KB de memorie cache L2. Diferențele de performanță între acestea două se situează sub 2%, o valoare infimă care nu justifică apariția unei noi platforme. Din momentul în care s-a făcut trecerea la LGA775, Intel a lansat trei generații de chipset-uri: 915/925X, 945/955X și recentul 975X. Cu toate acestea dacă montăm un procesor Celeron D pe o placă de bază motorizată de unul dintre acestea, sporul de performanță față de Socket-ul 478 nu este sesizabil. Mulți ar putea spune că trecerea la LGA775 s-a făcut pentru a permite utilizarea a două nuclee pe un procesor. Însă, utilizarea a două nuclee se poate face și pe un număr de pini mai mic. Un exemplu concret este noua serie de procesoare Core Duo din gama Centrino, care dispun de două nuclee și folosesc un socket pe 479 de pini.

De partea celaltă, în curtea AMD, lucrurile stau la fel de confuz - schimbare de platforme fără rost. Trecerea la Socket-ul 939 s-a făcut pentru a permite includerea unui controller de memorie dual channel în procesor, în acest caz surplusul de pini fiind justificat. Totuși, această mutare mi se pare că are un caracter mai degrabă comercial decât tehnologic. Creșterea de performanță adusă de tehnologia dual channel este nesemnificativă. În momentul anunțării oficiale a viitoarei game de la AMD pe Socket M2, m-am gândit imediat că platformele actuale (754 și 939) vor putea fi retrase de pe piață în același timp. Îmi amintesc cum în momentul apariției plăcilor de bază pe Socket 939 se spunea că acestea vor fi de viitor, iar Socket-ul 754 va fi lăsat pentru Sempron. Iată că, în aproape jumătate de an aceste două socket-uri vor primi un concurent serios din partea aceluiași producător, care ar putea să le elimine pe amândouă de pe piață.

### Ultima oră

Noutățile care merită toată atenția

024

### Răcirea procesoarelor

Diversitatea soluțiilor

030

### Bătălia celor mici

Celeron și Sempron la lucru

032

### Terabytes la pachet

4.12TB în test

042

### Restaurarea lui 754

PCI-Express pentru entry level

054

### Laborator

În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse

056

### Hardmail

Cu ochii pe forum

074

### Topuri

Locul unde poți alege un produs cu adevărat de top

075

## PRODUSUL LUNII

### ASUS W5F



ASUS W5F, bazat pe noua platformă Centrino, a primit din partea redacției distincția "Produsul Lunii" datorită performanțelor și a autonomiei ridicate.

## PLATFORMA DE TEST

### Plăci de bază LGA775 / Socket 939:

CPU - Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 3500+  
Memorie - 2x512MB Geil DDR2-667 4-4-4-12 / 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8  
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB  
VGA - Leadtek PX6800 GT TDH  
Sursă - Tagan Easy Con 530W

### Plăci video AGP / PCI Express:

CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.7 EE LGA775  
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI P4N Diamond  
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8 / 2x512MB Geil DDR2-667 4-4-4-12  
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB  
Sursă - Tagan Easy Con 530W



**GEAR UP  
YOUR GRAPHICS  
EXPERIENCE**

# WinFast® PX7300<sup>GS</sup> TDH



## WinFast PX7300 GS 256MB

NVIDIA GeForce 7300 GS GPU  
**750MHz/800MHz** Ultra high speed power  
**256MB** (maxim 512MB) / 64Bit DDR2  
 HDTV out + DVI-D + VGA  
 Suport Microsoft DirectX 9.0c si OpenGL2.0



## WinFast PX6600 TD

PX6600 (300MHz), 128MB  
 (128bit, 3.6ns, 550MHz)  
 TV-Out, DVI, racire activa  
 Splinter Cell, Prince of Persia  
 cablu TV-Out, cablu S-Video  
 PCI-E 16X



## WinFast PalmTop TV

Tuner TV extern **USB 2.0**  
 PAL BG/DK  
**10bit** (Conexant CX25843)  
 Telecomanda, StereoTV  
**Nu necesita alimentare la priza**  
 Timeshifting, Picture in Picture



**SKINMEDIA**

www.skin.ro

www.leadtek.com.tw

# ULTIMA ORĂ

## NOUTĂȚILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENȚIA

### PE SCURT

#### Anul "saltului" pentru Intel

Anul 2006 vine cu o nouă strategie de marketing pentru Intel. Logoul "Intel Inside" va fi dat uitării, urmând a fi înlocuit de logoul "Intel - Leap Ahead". Acesta marchează reorientarea companiei către zona "consumer", Intel anunțând deja o ieftinire a procesoarelor sale.

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

#### HD-DVD ca accesoriu pentru Xbox360

Microsoft plănuiește să își asigure un procent mai mare din piața video de înaltă definiție, oferind pe viitor ca accesoriu pentru consola Xbox360 o unitate optică HD-DVD externă. Anunțul nu face decât să pună paie pe foc în disputa cu Sony, care susține și dezvoltă standardul Blu-ray.

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

#### Cască Bluetooth miniaturală

H5 MINIBLUE este, probabil, cel mai mic dispozitiv de acest fel, dimensiunile sale fiind de doar 33x41mm. Casca este fabricată de Motorola și se abate de la standardele clasice, în sensul că microfonul este introdus în ureche o dată cu casca. Vocea vorbitorului este transmisă prin intermediul vibrațiilor canalului interior al urechii - tehnologie folosită deja în domeniul militar.

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

#### Au fost anunțate primele playere HD-DVD și Blu-ray

În prima zi a Computer Electronics Show, desfășurat la Las Vegas, Toshiba a anunțat primele playere HD-DVD, acestea urmând să apară pe piață în cursul lunii martie. Primul player, o soluție-buget, se va numi HD-A1 și are un cost estimat la 500\$, cel de-al doilea model, HD-XA1, urmând să coste în jur de 800\$. A urmat reacția taberei Blu-ray, Samsung anunțând modelul BD-P1000 în cursul lunii aprilie, iar Panasonic pe cel numit BRD-100A în cursul lunii martie la un preț de 1000\$. Ambele tabere anunță o ieșire de înaltă definiție de tip 720p și 1080i, 1080p fiind deocamdată ignorat.

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

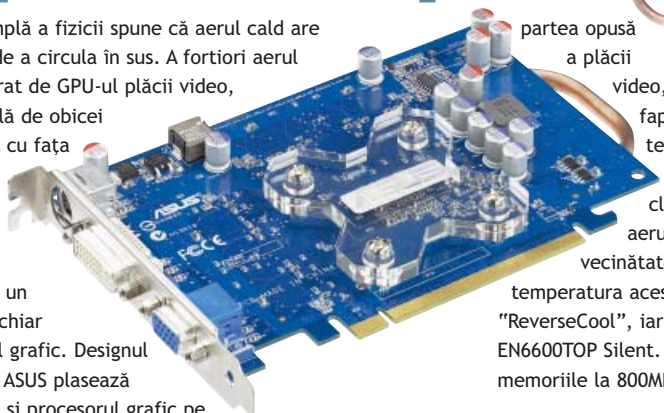
[www.samsung.com](http://www.samsung.com)

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

#### ASUS EN6600TOP SILENT

### O placă video "pe dos"

O lege simplă a fizicii spune că aerul cald are tendința de a circula în sus. A fortiori aerul cald generat de GPU-ul plăcii video, care se află de obicei poziționat cu fața în jos (în carcasa tower), va întâmpina un obstacol: chiar procesorul grafic. Designul propus de ASUS plasează memoriile și procesorul grafic pe



partea opusă a plăcii video,

fapt ce permite obținerea unor temperaturi ale GPU-ului mai scăzute cu până la 30 de grade Celsius față de soluția clasică. Desigur, reversul medaliei este că aerul cald generat de GPU va ajunge în vecinătatea procesorului, ridicând corespunzător temperatura acestuia. Tehnologia poartă titlatura de "ReverseCool", iar primul produs care o înglobează este ASUS EN6600TOP Silent. Aceasta are GPU-ul tactat la 400MHz și memoriile la 800MHz, fiind dotată cu 256MB DDR2.

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

#### CREATIVE FATAL1TY 1010 MOUSE

### Șoarece cu pretenții

Creative a lansat, sub popularul brand Fatal1ty, un nou mouse optic pentru gaming. Botezat Fatal1ty 1010 Mouse, acesta permite reglarea "on the fly" a rezoluției, utilizatorul având posibilitatea să aleagă între cele trei praguri - 400dpi, 800dpi și, respectiv, 1600dpi. Chiar dacă pe piață mai există mouse-uri care oferă facilități asemănătoare, implementarea Creative permite identificarea instantanee a rezoluției utilizate la un moment dat, grație indicatorului luminos care-și schimbă culoarea în funcție de aceasta. O altă facilitate a Fatal1ty 1010 este posibilitatea de ajustare a masei, prin folosirea

a trei contragreutăți interschimbabile, având 3.5g, 11g și 26g. La acestea se adaugă senzorul de înaltă definiție (5.8 megapixeli), cablul din cupru dotat cu un conector USB cu contacte aurite sau picioarele din teflon, care asigură o mișcare facilă a mouse-ului pe orice suprafață.



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

#### FINEPIX V10, A400, A500, F470

### FujiFilm lansează colecția de primăvară

Noile modele sunt V10, A400, A500 și F470. V10 este un model ultracompact, dotat cu un senzor SuperCCD HR de 5 megapixeli, ecran LCD de 3", zoom optic 3.4x și care folosește tehnologia Real Photo pentru reducerea zgomotului imaginilor. Aparatul poate captura fotografii cu sensibilitatea de până la ISO1600 la rezoluția maximă, permițând astfel



utilizatorului să obțină instantanee într-un mediu întunecat, reducând totodată și efectul de „blur”. Camerele entry level A400 și A500 de 4 megapixeli și, respectiv, 5 megapixeli sunt dotate cu senzori SuperCCD ce permit obținerea unor culori mai vii și mai naturale. Ambele camere au ecranul LCD de 1.8" și zoom-ul optic 3x. Camera F470 încheie seria de noutăți, având un design ultra-slim (nu mai mare decât un pachet de cărți), un ecran LCD de 2.5" și posibilitatea de a înregistra secvențe video la rezoluția de 640x480 și 30FPS.

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



PALM TREO 700W

## Primul Palm cu Windows Mobile



Treo 700W este primul Smartphone produs de Palm care folosește ca sistem de operare (veți ridica sprâncenele a mirare) Windows Mobile 5.0 în locul tradiționalului PalmOS. Pentru început, acesta va fi distribuit exclusiv de Verizon Wireless din Statele Unite, telefonul funcționând în rețelele CDMA2000. Ulterior, Palm va produce și o versiune GSM pentru Europa. Treo 700W folosește un procesor Intel Xscale la 312Mhz, 128MB memorie nonvolatilă (din care 60MB accesibili utilizatorului), cameră foto de 1.3 megapixeli, are un ecran color TFT touchscreen cu rezoluția de 240x240 pixeli și o tastatură full QWERTY. Pe lângă sistemul de operare, 700W are preinstalate numeroase programe software, dintre care amintim doar Microsoft Office Mobile și Microsoft Office Outlook Mobile. Telefonul cu veleități de laptop va fi disponibil la pretul de 399\$.

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

LEXAR JUMPDRIVE MERCURY

## USB flash drive cu display din hârtie electronică

Într-un moment în care era greu de crezut că s-ar mai putea inova ceva în domeniul flash-drive-urilor USB, Lexar introduce un concept nou în acest domeniu prin adăugarea unui contor al capacității libere de memorie. Acesta folosește un display pe bază de hârtie electronică (Electronic Paper Display), tehnologie proprietară a E-Ink Corporation. Deși au mai existat încercări de dotare a stick-urilor de memorie cu un astfel de accesoriu, impedimentul major (necesitatea alimentării permanente cu tensiune) a făcut

inutilă această facilitate. Jumpdrive Mercury afișează în permanență cantitatea de memorie rămasă liberă, chiar și atunci când stick-ul nu este conectat la calculator. Aceasta deoarece afișajul nu necesită baterie, display-ul de hârtie electronică păstrând imaginea și în lipsa tensiunii. De asemenea, actualizarea informației afișate se face în timp real, fără să fie nevoie de o aplicație software pentru aceasta.



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

## PE SCURT

Core Duo și ATI Mobility X1800XT - în laptopurile Dell

Dell a anunțat că laptopurile lansate începând cu sfârșitul lunii ianuarie vor fi motorizate de Intel Core Duo, iar ca soluție grafică vor fi folosite chipset-urile X1800XT Mobility de la ATI, oferite ca alternativă pentru NVIDIA 7800GTX MXM. Procesorul grafic va fi tactat la 446Mhz, iar memoria la 495Mhz, oferind astfel o putere de procesare video și 3D excelente pentru o platformă mobilă.

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

Parteneriat BlackBerry-Google

Cunoscutele terminale mobile inteligente de la BlackBerry vor folosi din primăvară Google Talk ca program de mesagerie instantanee și Google Locale pentru acces la hărțile, imaginile din satelit și informațiile diverse aferente locației în care se află utilizatorul. Suplimentar, utilizatorii BlackBerry vor avea acces la funcțiile oferite de motorul de căutare al noului partener.

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

Asociere în domeniul semiconductorilor

IBM, Sony și Toshiba, deja având un parteneriat în domeniul semiconductorilor, au anunțat extinderea colaborării în domeniul cercetării și implementării viitoarelor generații de semiconductori. Dacă până acum doar Intel deținea linia de producție în gama de 65nm, în urma acestei colaborări cele trei companii vor produce chip-uri folosind tehnologia de 45 nanometri în viitorul apropiat și 32nm ulterior.

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

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

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

**Vizitați CERF!**  
**Un oraș fără magazine, cu un comerț tot mai dezvoltat.**  
**Soluții IT&C din viitor care îți fac prezentul mult mai simplu.**

3 - 7 mai 2006, ediția a XV-a

Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK** Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro

## PE SCURT

Panasonic prezintă prima baterie cu metanol  
Computer Electronics Show 2006 a fost un prilej pentru Panasonic de a prezenta prima baterie funcțională cu combustibil, mai precis cu metanol. Bateria prezentată echipa un laptop, cei 200 de centimetri cubi asigurându-i acestuia o autonomie de aproximativ 20 de ore. Din păcate, viitorul acestor surse de energie nu este prea luminos, atât din cauza prețurilor mari pentru materialele componente, cât și a reglementărilor companiilor aeriene care interzic transportul combustibililor inflamabili.

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

Freecom ToughDrive Pro  
Freecom a anunțat lansarea unui nou harddisk mobil de 2,5" cu o protecție specială, rezistent la șocuri. Robustețea ToughDrive este garantată de un mecanism dublu de protecție: harddisk-ul intern este fixat într-un strat absorbant din silicium și apoi învelit într-o carcasă din plastic extrem de dur, care la rândul ei este acoperită cu un al doilea strat de silicium. Freecom ToughDrive Pro 2.5" se alimentează integral din interfața USB și este disponibil în variante cu capacitatea între 20GB și 120GB.

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

## Sfârșitul camerelor foto cu peliculă

În viziunea Nikon, aceste camere se apropie de sfârșitul carierei, producătorul anunțând retragerea din fabricație a cinci din cele șapte modele existente pe piață în acest moment. De asemenea, vor înceta fabricarea și comercializarea accesoriilor aferente acestor camere. Nikon vede viitorul ca aparținând exclusiv camerelor digitale.

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

## Vânzări record în 2005

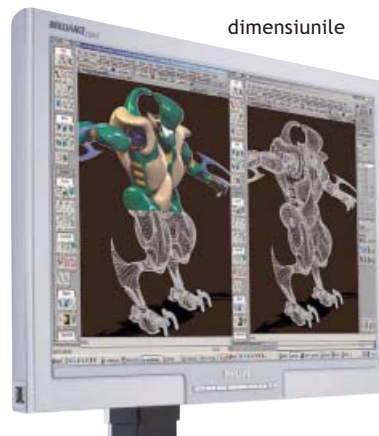
Anul care s-a terminat a fost unul bun pentru producătorii de plăci de bază. Principalii jucători de pe piață, mai precis ASUS, ECS, Gigabyte și MSI, au anunțat vânzări record în 2005, mai ales în ultimul trimestru, când s-a înregistrat un volum de 32 de milioane de bucăți livrate. Drept urmare, firmele sus-numite au înregistrat un spor al profitului (în ordinea menționării) de 38%, 58%, 21% și, respectiv, 6%.

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

## PHILIPS BRILLIANCE 230WP7NS

## Monitor widescreen de 23"

Philips își îmbogățește gama de produse cu un nou monitor destinat segmentului business. Acesta dispune de un ecran widescreen UXGA de 23", rezoluția maximă fiind de 1920x1200. Matricea ecranului oferă un timp de răspuns de 12ms, recomandându-l astfel pentru editare video și chiar pentru unele jocuri mai puțin dinamice. Philips a inclus în acest monitor tehnologia SmartControl, care permite reglarea fină a caracteristicilor imaginii pentru rezultate optime. Date fiind



dimensiunile

generoase ale monitorului, pare greu de crezut că display-ul se poate înălța, înclina și roti (poate fi folosit în mod landscape sau portrait). Unghiul de vizibilitate larg, de 178 grade, este util în prezentări, iar hub-ul USB 2.0 cu patru porturi facilitează conectarea dispozitivelor portabile sau a stick-urilor de memorie. Prețul la care va putea fi achiziționat acest monitor este de 1499\$.

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

## APPLE MACBOOK PRO

## Primele Mac-uri cu procesor Intel

Apple a prezentat, în cadrul conferinței MacWorld 2006, primele notebook-uri dotate cu procesoare Intel Core Duo. Potrivit Apple, noile MacBook Pro sunt de până la patru



ori mai performante decât modelele

PowerBook G4. După cum se laudă și în clipurile publicitare care se difuzează peste Ocean, Apple a eliberat procesoarele Intel din cutiile fără personalitate

reprezentate de PC-uri. Sub noua denumire MacBook Pro se ascund două laptopuri cu procesor Intel Core Duo (Core Yonah), primul rulând la frecvența de 1.67Ghz și având 512MB memorie RAM, HDD de 80GB și ecran LCD de 15,4", iar cel de-al doilea fiind tactat la 1,83Ghz și dotat cu 1GB memorie RAM, HDD cu capacitatea de 100GB și ecran de 17". Ambele modele sunt

dotate cu plăci video ATI Mobility Radeon 1600, având 128 sau 256MB de memorie GDDR3. Dintre accesoriile care fac parte din dotarea noilor notebook-uri Apple amintim camera video integrată iSight, precum și noul sistem de încărcare a acumulatorului prin inducție electromagnetică MagSafe, care permite desprinderea imediată a cablului de alimentare atunci când cineva se împiedică de acesta, eliminând astfel riscul trântirii notebook-ului de pe suprafața biroului.

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

## MSI GEMINIUM-GO!

## Posibilități extinse de upgrade

MSI a prezentat în cadrul CES 2006 un concept interesant, respectiv o placă video dual-GPU care folosește două module MXM (Mobile PCI Express Module) conectate în SLI. Modulele MXM sunt în esență plăci video pentru notebook-uri, destinate să-i ofere utilizatorului oarecare posibilități de upgrade pentru subsistemul grafic. În cazul acestui prototip, MSI a optat pentru două module NVIDIA GeForce Go 6600 care, prin conectarea în SLI, oferă performanță comparabilă cu cea a unei plăci video GeForce 6800. Principalul avantaj îl



constituie tocmai modularitatea conceptului, modulele GeForce Go 6600 putând fi înlocuite oricând cu versiuni mai performante, cum ar fi GeForce Go 7800GTX. Consumul mic de curent, caracteristic dispozitivelor mobile, permite funcționarea chiar fără ventilator (ar fi fost prima soluție SLI fanless) deși, pentru mai multă siguranță, MSI a optat pentru o soluție de răcire bazată pe ventilatoare de 40mm. Acest concept are puține șanse să se materializeze (MSI are însă o tradiție în acest sens), în primul rând din cauza faptului că modulele MXM sunt imposibil de găsit de către utilizatorul final. Cu toate acestea, Geminium-Go! al MSI ne îndreptățește să credem că un notebook în configurație SLI nu este chiar o utopie.

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

## SONY DVD HANDYCAM

# Camere video cu înregistrare pe DVD

Sony a înnoit populara gamă de camere video digitale Handycam cu șase modele a căror principală caracteristică este folosirea DVD-urilor ca suport pentru materialul filmat. Cele șase modele, DCR-DVD505E, DCR-DVD405E și 404E, DCR-DVD304E, respectiv DCR-DVD205E și 105E, sunt compatibile atât cu standardul DVD-RW, cât și cu DVD+RW, folosind discuri de 80mm. Modelul 505E folosește un senzor ClearVid CMOS cu rezoluția de 4 megapixeli și are posibilitatea de a captura imagini statice în timpul filmării, grație tehnologiei Dual Rec. Sunetul este captat în format 5.1 Dolby Surround, folosind microfonul



integrat, iar vizualizarea filmelor și a fotografiilor se poate face comod pe ecranul LCD de 3.5". Modelele 405E și 404E folosesc senzori CCD de 3.3 megapixeli și sunt dotate, suplimentar, cu un slot Memory Stick Duo pentru salvarea facilă a imaginilor statice. Ambele sunt dotate cu obiective Carl Zeiss Vario Tessar T\* având un diametru de 30mm. Modelul 304E are o dotare asemănătoare, singura diferență constituind-o senzorul CCD cu rezoluția de un megapixel.

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

## PARHELIA PRECISION SDT

## Stereoscopie cu o singură placă video

Matrox produce prima placă video care poate oferi suport pentru soluțiile de afișare stereoscopice, precum monitoarele Planar SD1710. Acest tip de display este compus din două ecrane TFT de înaltă rezoluție așezate într-un unghi calculat strict, între ele fiind amplasat un ecran transparent de sticlă special polarizată. Imaginea stereoscopică se formează pe acest ecran și, pentru a putea fi urmărită în condiții optime, este necesară purtarea unei perechi de ochelari având lentilele confecționate din sticlă specială. Dacă până acum soluțiile de acest gen necesitau prezența unei a doua plăci video care să se ocupe de imaginea afișată



pe ecranul superior, cu noua placă Matrox se pot reduce costurile necesare achiziției și cresc stabilitatea și calitatea imaginii generate. Parhelia Precision SDT este o soluție pe bus PCI sau PCI-X, având 256MB de memorie DDRAM și care suportă o rezoluție a imaginilor de până la 1920x1200. Principalele aplicații pentru această placă video sunt procesarea, analizarea, evaluarea și manipularea datelor geografice tridimensionale folosite

în cartografiere, construcții, amenajări urbane etc.

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

## SAMSUNG HELIX XM2GO, PIONEER INNO

## Următoarea generație de radiouri



Samsung și Pioneer au prezentat în cadrul CES 2006 două playere MP3 realizate în colaborare, a căror principală facilități o reprezintă posibilitatea recepționării programelor radio prin satelit, folosind serviciul XM. Samsung Helix XM2GO și Pioneer Inno au dimensiuni identice, 94x56x16, memorie cât să cuprindă 50 de ore de muzică

(producătorii nu au dezvăluit cantitatea exactă) și oferă posibilitatea marcării melodiilor ascultate pentru a fi descărcate ulterior folosind serviciile Napster. XM Satellite Radio este un serviciu pe bază de subscripție care oferă 67 de canale de muzică, 39 de canale de știri și divertisment și 21 de canale cu informații de trafic și meteo. Cele două playere vor fi disponibile începând din această primăvară la prețul de 399\$.

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

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



## PE SCURT

## Procesoare noi de la Intel

Intel a anunțat că în curând vor apărea pe piață versiuni noi de Celeron D. Ca și predecesorul lui, acesta va avea FSB de 533 și suport pentru instrucțiuni pe 64 biți, având în schimb 512KB memorie cache. Aceste procesoare urmează să apară în trimestrul doi al anului curent în 2 versiuni, Celeron D 352 și D 356, la 3,2 și respectiv 3,33GHz. Tot atunci urmează să apară și un nou model de Pentium 4, mai precis P4 671, rulând la o frecvență de 3,8GHz. Acestea vor fi primele procesoare de la Intel fabricate în tehnologia de 65 nanometri și vor fi bazate pe nucleul Cedar Mill.

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

## Z-RAM pentru AMD

AMD a licențiat de la Innovative Silicon o tehnologie care îi va permite pe viitor să-și mărească capacitatea memoriei cache din procesoare fără a mări suprafața pastilei de siliciu. Intitulată Z-RAM, această soluție permite eliminarea microcondensatorilor din chip-urile de memorie, de aici rezultând și dimensiunile mult mai mici. Innovative Silicon afirmă că memoriile Z-RAM pot fi fabricate ușor în tehnologia Silicon on Insulated dezvoltată de IBM și AMD. AMD testează deja Z-RAM pe tehnologiile de 90nm și 65nm, mizând pe o mărire de până la 5 ori a capacității memoriei cache.

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

## NVIDIA 7300GS

NVIDIA a lansat un nou procesor video menit să concureze modelul X1300 de la ATI. Acest chip oferă 3 unități de vertex shader și 4 conducte de randare, nefiind în nici un caz un produs rapid, adresându-se oricum pieței cu putere redusă de cumpărare. În rest, toate facilitățile prezente pe procesoarele grafice din seria 7 sunt prezente, cu excepția SLI. Deși acesta beneficiază de tehnologia Turbo Cache, față de plăcile anterioare care veneau cu cantități reduse de memorie, aceasta dispune de 128 MB sau 256MB, din păcate pe un bus de 64 biți. Prima piață căreia i se va adresa acest procesor grafic va fie cea chinezească, lansarea pe piața nord-americană sau europeană fiind momentan incertă.

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

## PE SCURT

Coolere cu schimbare de fază de la OCZ

Cunoscutul producător de memorii destinate amatorilor de overclocking extrem a anunțat la Computer Electronics Show 2006, unde de altfel a arătat și un produs funcțional la lucru, că va lansa coolere cu schimbare de fază, agentul de răcire folosit fiind încă necunoscut. Acestea deja au început să fie livrate către furnizori, deocamdată cunoscându-se doar prețul estimativ de 299\$. Coolerele cu schimbare de fază sunt singurele modalități de răcire a unui procesor sub temperatura de zero grade Celsius.

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

Primele medii blu-ray

După anunțarea primelor unități inscriptoare Blu-ray pentru PC și a primelor playere undeva în cursul lunii aprilie, Panasonic a anunțat și primele medii inscriptibile pentru acestea. Mediile inscriptibile (BD-R) single layer și double layer vor costa 17,99\$ și, respectiv, 42,99\$ iar cele reinscriptibile (BD-RW) vor costa 24,99\$ și, respectiv, 59,99\$. Vitezele de scriere vor fi, pentru început, de 2x.

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

TFT peste tot

Potrivit unui studiu efectuat de Displaybank, monitoarele clasice cu tub catodic pierd din ce în ce mai mult teren în fața celor TFT. Aceasta se datorează în principal creșterii calității, TFT-urile oferind culori mai bune sau dimensiuni mai mari la un timp de răspuns din ce în ce mai mic, și scăderii preturilor. Ca efect direct, în cursul anului 2006, din cele 155 de milioane de monitoare estimate a fi vândute, 80% vor fi de tip TFT.

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

iPod este cel mai bine vândut produs multimedia

Perioada sărbătorilor de iarnă a adus o creștere masivă a vânzărilor acestui produs, Apple anunțând vânzări de 32 de milioane de bucăți în cursul anului 2005. Dintre acestea, 14 milioane au fost vândute doar în ultimele trei luni ale anului, aceasta însemnând că îndrăgitele playere s-au vândut cu stupefianta viteză de 100 de bucăți pe minut. Apple și-a asigurat astfel un confortabil procent de piață de 83%.

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

## WESTERN DIGITAL RAPTOR X

## Harddisk cu fereastră transparentă



Amatorii de modding vor aprecia cu siguranță cel mai nou model din gama Raptor al Western Digital.

Destinat în mod special comunității de gameri, Raptor X are o fereastră transparentă din policarbonat care le permite "cunoscătorilor" să urmărească mișcarea platanelor și a capului de citire. Desigur, un astfel de model nu și-ar avea rostul într-o carcasă închisă, astfel că producătorul îi recomandă utilizatorului folosirea unei carcase transparente, de asemenea din policarbonat, existând mai multe modele recomandate pe site-ul

Western Digital. Inima acestui harddisk este recent lansatul model Raptor de 150GB, astfel încât și caracteristicile sunt aceleași: interfață S-ATA II, 10.000rpm, timp de căutare de 5.2ms, o memorie cache de 16MB, precum și suport NCQ (Native Command Queuing). Prețul unui harddisk Raptor X, care se așteaptă să fie disponibil începând din această primăvară, va fi de 349\$.

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

## DELL XPS 600 RENEGADE

## Monstru pentru gaming

Dell le propune entuziaștilor o ediție limitată derivată din populara linie de PC-uri desktop XPS 600. Sub denumirea de Renegade se ascunde un adevărat monstru, dotarea acestuia fiind în măsură să atragă atenția oricărui entuziast. Placa de bază cu chipset NVIDIA nForce SLiX16 Intel Edition este echipată cu 2GB memorie DDR2 la 667MHz și un procesor dual core Intel Extreme Edition 955 rulând la frecvența sinucigașă de 4.26GHz. Cireașa de pe tort o constituie cele două plăci video dual GPU (motorizate de chip-uri NVIDIA GeForce 7800GTX) conectate în SLI, aceasta fiind prima implementare comercială a acestui concept. Nu știm care este avantajul adus de cele patru procesoare grafice conectate în SLI (pentru a fi ceva palpabil ar trebui ca jocurile să ruleze la rezoluții inabordabile pentru majoritatea monitoarelor existente pe piață), dar



cu siguranță implementarea comercială a unei astfel de soluții va determina NVIDIA să suporte configurațiile quad-SLI în viitoarele ediții ForceWare. Prețul la care va fi disponibil un astfel de sistem se va situa între 4000 și 7000 de dolari, în funcție de configurație.

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

## Rezultatele concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 71

## "Poturile" 71 - GIGABYTE și SONY - au fost umflate!

Premiile concursului "Umflă Potul" din numărul 71 al revistei au constat din trei camere foto digitale SONY Cyber-shot DSC-W5 și următoarele produse GIGABYTE: placă de bază GA-8N-SLI Quad Royal, placă video GV-RX18L256V-B cu chipset Radeon X1800XL și placă video GV-NX66T256DE cu chipset GeForce 6600GT. Cei care au completat formularul și l-au trimis până la data de 6 ianuarie 2006 (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul XtremPC.

Câștigătorii au fost:

- placa de bază GIGABYTE GA-8N-SLI Quad Royal a fost câștigată de Rusu Mircea din Blaj, județul Alba;
- placa video GIGABYTE GV-RX18L256V-B a fost câștigată de Mocan Corneliu Daniel din Câmpia Turzii, județul Cluj;
- placa video GIGABYTE GV-NX66T256DE a fost câștigată de Dobra Sorin din Brad, județul Hunedoara;
- cele trei camere foto digitale SONY Cyber-shot DSC-W5 au fost câștigate de Bălțatu Alin din Huși,

județul Vaslui, Enulescu Laurențiu din Turnu Măgurele, județul Teleorman, și Gaspar Vasile din Constanța.

Filmul tragerii la sorți îl puteți viziona pe DVD-ul 73 XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!"



GIGABYTE GA-8I945GMH

## Suport pentru tehnologia Viiv

Având drept țintă aplicațiile de divertisment de tip Digital Home, noua placă de bază GA-8I945GMH este prima care primește certificarea Intel pentru recent lansata tehnologie Viiv. După cum sugerează și denumirea, chipset-ul folosit este i945G, acesta oferind atât grafică integrată (Intel GMA 950), cât și un slot PCI Express pentru montarea unei plăci video mai performante în cazul în care jocurile sunt principalul interes al utilizatorului. Tehnologia Viiv este optimizată pentru conținut multimedia, astfel că GA-8I945GMH este la înălțime din



acest punct de vedere: procesorul grafic integrat asigură decodarea MPEG-2 în hardware, iar southbridge-ul ICH-7 oferă sunet High Definition pe opt canale. Suplimentar, această placă de bază are toate dotările pe care utilizatorul le așteaptă de la un produs de top, cum ar fi interfața S-ATA II cu rate de transfer de până la 3.0Gb/s, porturile Firewire care permit conectarea camerelor video digitale și a altor dispozitive multimedia, portul Gigabit Ethernet sau cele opt porturi USB 2.0.

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

PICOPSU-120

## Sursă ATX miniaturală

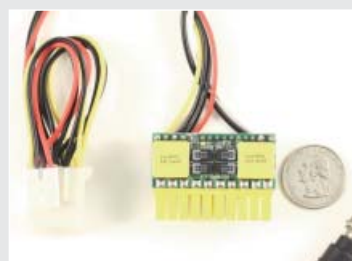


Folosind tehnologia în curs de patentare HyperWatt, picoPSU este cea mai mică sursă de alimentare pentru PC-uri din lume. Aceasta este destinată computerelor bazate pe

plăcile de bază Mini-ITX (platformele VIA Epia fiind un exemplu în acest sens), dar în principiu poate alimenta orice sistem care folosește o mufă ATX și se încadrează în limita de putere de 120W. PicoPSU este compatibilă cu standardul ATX, dimensiunile sale fiind atât de compacte încât întregul ansamblu nu depășește dimensiunile unei mufe ATX cu 20 de pini. Alimentarea cu 12V a sursei se face folosind un adaptor extern, de genul celor folosite de notebook-uri. Drept conectori pentru periferice, PicoPSU oferă două mufe Molex și una pentru alimentarea unei unități Floppy,

această configurație fiind suficientă pentru alimentarea unui sistem cu un harddisk și chiar o unitate optică. Prețul este ceva mai mare decât cel al unei surse ATX no-name obișnuite, dar miniaturizarea costă, cam 50\$ în acest caz.

[www.mini-box.com](http://www.mini-box.com)



## PE SCURT

Imation achiziționează Memorex

Imation este una dintre cele mai cunoscute companii producătoare de medii de stocare optice și magnetice, fiind o fostă divizie a consacrării companii 3M. Pe lângă mediile optice, este cunoscută pentru crearea dischetei de 120MB, știută și ca LS-120. Memorex, pe de altă parte, este o companie mult mai veche, fiind cunoscută pentru mediile optice și magnetice încă din anii '70. Imation a achiziționat Memorex pentru suma de 330 milioane de dolari pe data de 20 ianuarie, reprezentanții acționarilor aprobând fuziunea.

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

NVIDIA anunță suport H.264

NVIDIA a anunțat că va lansa, la o dată necunoscută momentan, un nou set de drivere care vor folosi accelerarea video hardware din chip-urile familiilor 6 și 7 ale GeForce. Toate plăcile care folosesc chip-uri de la baza gamei (6150 IGP și 6200) vor fi capabile de decodare în formatul 720p, în timp ce restul plăcilor se vor descurca perfect și cu 1080p. H.264, cunoscut și ca MPEG4-AVC este formatul care va fi folosit pentru HD-DVD și Blu-ray. Filmele demonstrative lansate de exemplu pe site-ul Apple au arătat că fără accelerare hardware acest format va pune mari probleme, un astfel de film putând ingenunchea un Pentium 4 rulând la 3GHz.

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

**Vizitați CERF!**  
**Un oraș în care oamenii își țin biroul în buzunăr.**  
**Soluții IT&C din viitor care îți fac prezentul mult mai simplu.**

3 - 7 mai 2006, ediția a XV-a

Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK** Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro



# RĂCIREA PROCESOARELOR

## DIVERSITATEA SOLUȚIILOR

**Sistemele de răcire pentru procesoare au apărut ca o consecință a cantității de căldură degajată de acestea din cauza numărului mare de tranzistori incluși pe pastila de siliciu.**

### DE LA PRIMELE APARIȚII ACEASTĂ RAMURĂ

s-a dezvoltat rapid în decursul câtorva ani, ajutată fiind de consumul de energie tot mai mare al procesoarelor înregistrat de la o generație la alta. Apariția soluțiilor de răcire pentru procesoare a generat inevitabil și o serie de probleme, cum ar fi zgomotul emis de ventilatoare sau creșterea temperaturii în interiorul carcasei, care influența negativ celelalte componente prin ridicarea temperaturii acestora. De asemenea, s-au dezvoltat în paralel și alte produse care ajută procesul de răcire, cum ar fi pastele termoconductoare. Companiile care au reușit să rezolve acest gen de probleme au avut numai de câștigat de pe urma produselor inovatoare. Desigur, soluțiile de răcire pentru PC nu se rezumă strict la cele pentru procesoare, ci există produse adresate acceleratoarelor video, chipset-ului plăcilor de bază sau memoriilor și harddisk-urilor. Dar în acest articol ne vom rezuma la a le analiza doar pe cele pentru procesoare.

Totul a început cu primele procesoare 80486 care, pentru evitarea eventualelor complicații, aveau atașate un mic radiator (fără ventilator) care nu depășea în dimensiuni suprafața procesorului. Cu trecerea timpului, dimensiunile radiatoarelor au crescut, și-au făcut apariția și primele ventilatoare care se amplasau pe acestea și încet-încet s-a dezvoltat o întreagă industrie pe această ramură. Alături de clasicele soluții de răcire bazate pe simpla ventilare a unui radiator au fost dezvoltate

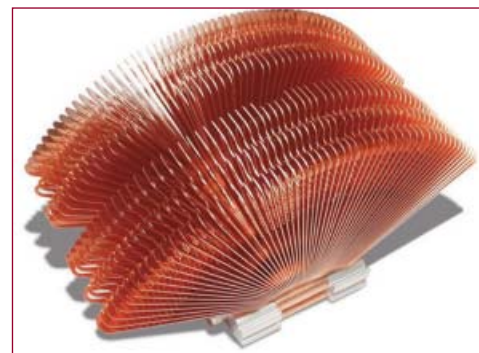
și alte soluții alternative, unele dintre ele mult mai performante decât acestea, care, în general, au fost adresate entuziaștilor și asta din cauza prețului ridicat, dar și a relativei complexități a instalării lor. Sistemele de răcire pe apă, cele cu schimbare de fază și cele bazate pe efectul Peltier, căci despre ele este vorba, au apărut din necesitatea utilizatorilor de a reduce zgomotul produs de ventilatoarele din sistem, pentru a da frâu liber overclocking-ului sau, pur și simplu, din dorința utilizatorului de a dota calculatorul personal cu ceva mai deosebit.

### RĂCIREA PE AER

Primele sisteme de răcire erau formate doar dintr-un mic radiator și erau folosite pe primele modele de procesoare 486 tactate la 50MHz și 66MHz. Necesitatea unui ventilator atașat radiatorului a fost simțită repede când s-a atins pragul de 100MHz. O bună perioadă de timp radiatoarele au fost confecționate din aluminiu. La fiecare generație nouă de procesoare se schimbau și socket-ul pe care acestea erau montate și, implicit, cooler-ul ale cărui dimensiuni deveneau din ce în ce mai mari iar ventilatoarele tot mai gălăgioase. La apariția modelelor de procesoare Slot-1 (Pentium II/III) și Slot-A (Athlon K7) a fost posibilă montarea a două și chiar a trei ventilatoare pe radiator datorită lățimii sale. În momentul revenirii la socket radiatoarele au căpătat dimensiuni inimaginabile cu

câțiva ani în urmă, iar ventilatoarele ajunseseră la diametrul de 80mm, ca și majoritatea celor din ziua de azi. A fost momentul în care mulți producători actuali de coolere și-au început activitatea.

Dezvoltarea sistemelor de răcire a fost dictată pe de-o parte de necesitatea impusă de nevoia procesoarelor și pe de altă parte de concurență, fiecare companie dorind să vină cu soluții inedite nemaîntâlните la ceilalți. Au apărut astfel diferite modele: unele cu radiatoarele confecționate din cupru sau din aluminiu cu o pastilă de cupru în mijloc, anumite coolere dispun de un potențiomtru pentru controlul turațiilor iar, în ultimul timp, întâlnim tot mai des produse dotate cu heat-pipe-uri. Designul soluțiilor de răcire a fost și este foarte



➔ Zalman CNPS-6000, unul dintre cele mai cunoscute radiatoare, este dedicat exclusiv platformei Socket A.

diversificat, iar forma lamelelor radiatorului nu ține doar de un aspect cât mai comercial, ci chiar influențează transferul de căldură prin material. Putem zăbovi puțin asupra acestui aspect, al conductibilității termice a materialelor, și să explicăm diferențele dintre cupru și aluminiu. Ca avantaje, aluminiul are de partea sa o capacitate mai mare de disipare a căldurii decât cuprul, greutate mai mică, dar și un cost per kg mai mic. Pe de altă parte, cuprul este un mai bun conducător de energie termică, dar are dezavantajul de a disipa mai greu căldura (o preia mai bine, dar o păstrează în el). Încercarea de a lua ce e mai bun de la ambele materiale s-a concretizat prin apariția radiatoarelor cu pastilă de cupru și lamele de aluminiu. Un material cu o conductibilitate termică mai bună decât cea a cuprului este argintul, dar din considerente financiare acesta nu se folosește la fabricarea radiatoarelor.

### SOLUȚII DE RĂCIRE CU APĂ



➔ Asetek Waterchill, o soluție completă pentru răcirea procesorului, a chipset-ului și a nucleului grafic.

Se bazează pe preluarea căldurii de la radiatorul procesorului de un lichid și răcirea acestuia în altă parte a carcasei, unde este suficient spațiu pentru instalarea unui radiator și ventilator de dimensiuni mari (12cm). Se reduce în acest fel zgomotul datorită turației mici la care funcționează ventilatoarele de 12cm. În general, agentul de răcire este compus dintr-o soluție care previne dezvoltarea bacteriilor și a altor microorganisme prin subansambluri, diluată în apă plată. În mare, un astfel de sistem de răcire se compune dintr-un radiator de cupru de mici dimensiuni care se instalează pe procesor, unul sau două radiatoare și ventilatoare pentru răcirea lichidului, o pompă care să circule agentul de răcire, un rezervor și, bineînțeles, mai multe tuburi care să lege toate componentele între ele. Tot ansamblul este destul de complicat dacă îl raportăm la obișnuitul cooler chiar și pentru un utilizator avansat, care cu siguranță va apela la manual în momentul instalării unui astfel de echipament. Acest gen de răcire este mai performant decât cel standard, mai silențios, dar și destul de costisitor, fiind preferat în special de către pasionații overclocking-ului. Capacitatea mare de răcire a soluțiilor bazate pe apă dă posibilitatea ca un astfel de echipament să poată răci simultan, pe

lângă procesor, și nucleul grafic, dar și chipset-ul plăcii de bază. Unul dintre producătorii celor mai performante sisteme de răcire este Asetek, care oferă o gamă largă de soluții de răcire, printre care și cele pe apă sau cu schimbare de fază, ceea ce ne duce la următorul capitol al articolului.

### SOLUȚII DE RĂCIRE CU SCHIMBARE DE FAZĂ

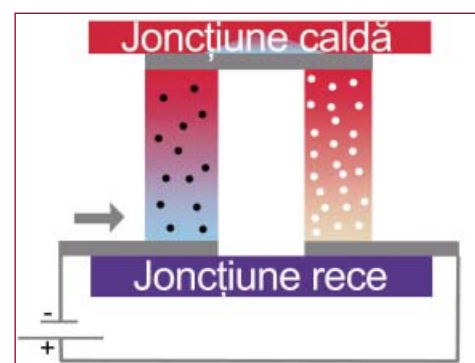


➔ Asetek VapoChill LightSpeed se numără printre puținele produse de răcire a procesorului la baza cărora stă principiul schimbării de fază.

Denumirea poate părea științifică și ne duce cu gândul la cine știe ce experiențe fizice complicate, dar nu este așa. Per ansamblu, se poate spune că aceste produse reprezintă singurul punct comun pe care îl au calculatoarele și frigiderul de bucătărie sau aparatele de aer condiționat, toate bazându-se pe același principiu de funcționare. Ca și în cazul produselor electrocasnice amintite mai sus, și acesta utilizează în general tot freon, iar etapele prin care trece le vom înșira mai jos într-o scurtă descriere. La început freonul aflat în stare gazoasă este comprimat la presiuni și temperaturi ridicate. Apoi trece prin condensator, care îl transformă în lichid, păstrând presiunea și temperatura ridicate. Urmează zona de expansiune unde freonul lichid trece de la o presiune ridicată la una foarte scăzută, transformându-se la loc în gaz, ceea ce îl face să se răcească excesiv. Această zonă de dilatație a freonului se numește evaporator și reprezintă partea echipamentului care se montează pe procesor pentru a-l răci. Gazul care a preluat căldura de la procesor trece mai departe spre compresor datorită presiunii scăzute create de acesta pe conducta care îl leagă de evaporator. Acest gen de răcire reușește să păstreze temperatura procesorului sub 0 grade chiar în condiții de overclocking extrem, dar prețul unui astfel de echipament îl depășește cu mult și pe cel al soluțiilor de răcire pe apă.

### RĂCIRE TERMIELECTRICĂ

Are la bază efectul Peltier descris pentru prima dată de Jean Charles Athanase Peltier în 1834, care spunea că dacă se trece un curent electric printr-un circuit format din două conductoare sau semiconductoare una dintre joncțiuni se încălzește, iar cealaltă se răcește. Acest efect face posibilă scăderea temperaturii uneia dintre joncțiuni sub temperatura ambiantă, ceea ce face ca soluția de răcire bazată pe această metodă să fie teoretic mai eficientă decât cea standard. În practică însă, temperaturile obținute cu un astfel de sistem de



➔ Principiul de funcționare al efectului Peltier.

răcire nu sunt sub cele obținute pe aer. Prea multe avantaje nu prezintă, ci mai mult dezavantaje: necesită alimentare externă de la priză, nivelul de zgomot este apropiat de cel al coolerelor standard și, nu în ultimul rând, prețul ridicat al unui astfel de echipament.

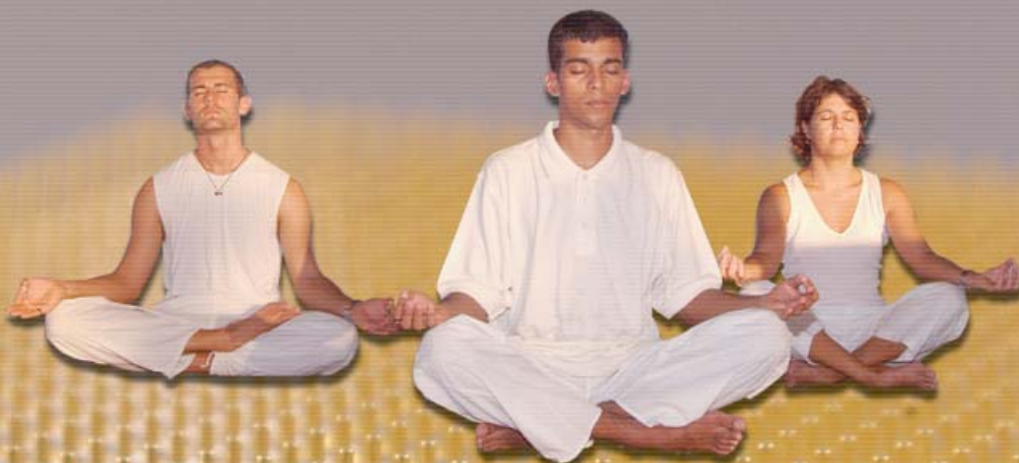
### PASTE TERMOCONDUCTOARE

Suprafețele de contact dintre radiator și procesor nu sunt perfect plane, deși la o privire atentă cu ochiul liber așa par. Între cele două apar mici goluri de aer care influențează negativ transferul de căldură și astfel este necesară umplerea lor cu o pastă specială. Acestea are proprietatea de a conduce căldura, dar nu la fel de bine precum contactul direct dintre metale. De aceea, cantitatea de pastă aplicată pe procesor trebuie să fie redusă, doar cât să acopere suprafața cu un strat subțire. Paste termoconductoare sunt oferite de mai mulți producători, fiecare având compoziții dintre cele mai bizare bazate pe diferite particule metalice, cum ar fi oxidul de zinc sau de aluminiu. Dacă în cazul radiatoarelor de procesoare nu se poate folosi argintul din cauza prețului ridicat al acestui metal, în cazul pastelor cantitatea necesară este mică și îl face accesibil. Probabil cea mai cunoscută și cea mai performantă este Arctic Silver 5 care, după spusele producătorului, conține trei tipuri de particule de argint de mărimi diferite. Cantitatea de argint pe care o conține (99.9%) face din aceasta un bun conducător de energie termică, dar și electrică și astfel se recomandă utilizarea sa cu atenție pe procesoarele Athlon XP pentru a evita unirea punților de pe acesta. Mulți utilizatori consideră un moft diferența de performanță de la o pastă la alta și că prețul plătit pentru produsele de top nu se justifică, dar gusturile nu se discută.

### CONCLUZIE

Momentan soluțiile de răcire pe aer sunt capabile de a ține în condiții de stabilitate chiar și cel mai gurmand procesor, având de asemenea și cel mai bun raport calitate/preț. Nu pot să neg că nu m-am gândit până acum la achiziționarea unei soluții de răcire pe apă. Performanțele sale nu justifică prețul, dar există totuși alternative mai ieftine. Indiscutabil, performanțele cele mai bune se obțin cu sistemele de răcire bazate pe schimbare de fază, dar uneori ajung să coste cât un calculator de nivel mediu.

Ștefan Matei



# BĂTĂLIA CELOR MICI

## CELERON ȘI SEMPRON LA LUCRU

Chiar dacă nu reprezintă un punct de interes pentru o parte din cititori, procesoarele entry level nu trebuie evitate, și în acest fel am considerat că este momentul să le aducem în fața dumneavoastră, mai ales că ele stau la baza multor sisteme care se găsesc pe rafturile magazinelor.

**DACĂ ÎN ULTIMELE NUMERE NI S-A REPROȘAT CĂ** ne axăm prea mult pe produse high-end am decis ca unul din testele de luna aceasta să prezinte gama entry level a procesoarelor celor doi giganți AMD și Intel reprezentați de Sempron, respectiv Celeron.

### INTEL CELERON

Procesoarele Celeron au fost introduse pe piață prima dată în perioada când Pentium II era la putere ca soluții buget ale acestuia. Diferențele dintre gama Celeron și cea Pentium constau în cantitatea de memorie cache de nivel secund mai mică și, uneori, de frecvența externă a procesorului de asemenea redusă. Din punct de vedere tehnic pastila de siliciu este identică la cele două modele doar că, o parte din cantitatea cache L2 este dezactivată la Celeron datorită unor defecțiuni apărute în procesul de fabricație. Procesoarele Celeron, ca de altfel și cele Sempron sau Duron, nu au apărut la cererea pieței, ci din dorința producătorilor de a nu irosi unele produse care nu se conformau cu planurile inițiale dar care totuși puteau fi funcționale prin mici ajustări (scăderea cantității de cache L2).

În momentul de față, pe piață se comercializează două variante ale Celeron-ului, unul cu 478 pini, iar celălalt pe LGA775 care de altfel reprezintă și viitorul acestui tip de procesor. Specificațiile tehnice actuale ale gamei Celeron D

se rezumă la o frecvență a FSB-ului 133MHz (533MHz quad-bumped) și o cantitate de cache L2 de 256KB, în condițiile în care modelele Pentium utilizează FSB 200MHz și 1MB sau chiar 2MB de cache L2. Cel mai rapid Celeron pe Socket LGA775, în momentul redactării acestui articol este modelul 355 tactat la 3.33GHz, iar cel mai mic 326, rulează la 2.53GHz.

În urmă cu o bună perioadă de timp Intel a hotărât să schimbe numerotarea procesoarelor, care se baza doar pe prezentarea frecvenței procesorului. Cum acest aspect nu mai este un criteriu de departajare a procesoarelor, Intel a ales numerotarea din trei cifre din care prima reprezintă clasa din care acestea fac parte. Gamei Celeron i-a revenit seria 3xx, care pe lângă această numerotare a primit și prefixul D (ex. Celeron D 335). Următoarele două cifre din numele procesoarelor Celeron corespund frecvenței de funcționare a acestuia. Astfel, cel mai slab model Celeron este 310 pe Socket 478 tactat la 2.13GHz (133x16). Următorul model pe listă este Celeron D 315 tactat la 2.26GHz (133x17). După cum se vede, creșterea multiplicatorului cu o unitate corespunde creșterii numărului din nume cu cinci unități. Deși la începutul introducerii acestui tip de numerotare, lucrurile păreau a fi simple și ușor de înțeles situația s-a schimbat o dată cu apariția unor noi tehnologii. Astfel, au apărut modele care au în

terminație litera J, care corespunde prezenței tehnologiei Execute Disable Bit (Celeron D 325J). Pentru cei ce nu știu, această tehnologie împiedică rularea instrucțiunilor dintr-o anumită zonă de memorie marcând-o pe aceasta ca non-executabilă. În acest fel se protejează calculatorul de atacurile de tip Buffer Overflow folosite de hackeri pentru a pătrunde pe un sistem. Această tehnologie trebuie suportată și de sistemul de operare. Revenind la modalitatea de numerotare, precizăm că o ultimă modificare a acesteia s-a realizat la introducerea tehnologiei de procesare pe 64 de biți. Astfel, numărul procesorului a mai primit o unitate pentru modelele care au inclus suport pentru EM64T (Celeron D326). Trebuie menționat că procesoarele Celeron care au EM64T dispun și de Execute Disable Bit și astfel s-a renunțat la litera J din numele lor.

### AMD SEMPRON

De cealaltă parte a baricadei, AMD a întârziat o perioadă cu gama entry level care a apărut abia la generația K7 de procesoare sub numele Duron, lăsând astfel neacoperit acest segment. Ulterior acest nume avea să se schimbe în Sempron. Acestea, au apărut după același principiu ca și procesoarele Celeron, cantitatea de memorie cache L2 redusă dar cu frecvența FSB-ului identică cu cea a modelelor de top în care își au originea.



Actualele modele Sempron care se află în fabricație utilizează socket-ul 754, platformă care a rămas zonei entry level după ce a fost deschizătoare de drumuri a Athlon-ului 64. Numerotarea procesoarelor AMD, nu doar a gamei Sempron, nu are la bază o regulă matematică ci folosește un rating (2800+) care reprezintă nivelul de performanță oferit de un procesor Athlon K7 (Thunderbird) de generație veche tactat la acel rating. Practic referirea la un model vechi al generației K7 este doar de fațadă, cu toții știm că raportarea se face la produsele concurente. Astfel, modelul Sempron 3100+ tactat la 1800MHz oferă (după spusele AMD) performanțe egale cu cele ale unui procesor Intel tactat la 3100MHz. O perioadă au existat concomitent pe piață procesoare Sempron pentru două platforme, atât pe Socket 754 de care am mai amintit, cât și pe Socket A. Cele cu 754 de pini au la bază nuclee de procesoare Athlon64 cu cantitatea de memorie cache L2 redusă, iar primele modele aveau dezactivat și suportul pentru procesarea pe 64 de biți (AMD64). Ulterior a fost activată și o dată cu această mutare s-a dezvoltat și gama Sempron care este oferită acum cu rating-uri cuprinse între 2500+ și 3400+. Rating-urile sunt alese în funcție de frecvența de tact cuprinsă între 1400-2000MHz și de cantitatea de memorie cache L2 128KB sau 256KB. În total există șapte modele Sempron care dispun de tehnologia AMD64.

#### PARTICIPANTELE LA TEST

Din curtea AMD au participat la test cinci procesoare, celelalte două nefiind disponibile la furnizori. Am ales pentru comparație și modelul Athlon64 3000+ testat în aceleași condiții.

Intel a avut parte de un număr mai mare de reprezentanți, asta și datorită faptului că pe piață încă se mai comercializează modele Celeron cu 478 pini. Astfel, am considerat că este corect să le includem și pe acestea la test. Pe Socket LGA775 au participat șase modele Celeron cu frecvențele cuprinse între 2533MHz și 3200MHz și care toate au beneficiat de tehnologia EM64T (similar cu AMD64), fiind construite pe nucleu Prescott și cu 256KB

cache L2 activați. Socket-ul 478 a fost reprezentat de cinci modele Celeron tactate între 2133MHz și 2800MHz, construite pe același nucleu Prescott și utilizând FSB-ul standard 533MHz, însă fără suport pentru EM64T.

#### PLATFORMELE DE TEST

Pentru procesorele Sempron am utilizat o placă de bază stabilă și cu o capacitate de overclocking ridicată, aleasă din cele patru ale articolului "Restaurarea lui 754" din acest număr XtremPC. Astfel, am ales modelul K8N4-E de la ASUS. Deși am vrut să folosim același tip de memorii pentru toate cele trei platforme, și anume două module de 512MB DDR400, rezultatele obținute cu procesoarele Celeron pe Socket LGA775 au fost slabe cu acest tip de memorii. Am utilizat însă o placă de bază de ultimă generație cu chipset NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition pe care am montat două module de memorie de 512MB DDR2-667. Pentru Socket-ul 478 am utilizat o placă de bază celebră, și anume ABIT IC7-G. Aceasta este motorizată de chipset-ul Intel 875 care suferă de o deficiență ce nu îi permite să ruleze cu memoriile la 400MHz când procesorul utilizează FSB 133MHz. Astfel, pentru a suplini cât de cât frecvența mai redusă a memoriilor (DDR333) am scăzut și latențele la 2/2/2/5. Subsystemul grafic a fost reprezentat de două plăci grafice (PCI-Express și AGP) dotate cu același nucleu GeForce 6800GT. Sistemul de operare a fost Windows XP Professional SP2 instalat pe un harddisk Seagate Barracuda 7200.7 de 80GB conectat pe interfața ATA100.

#### PROCEDURA DE TESTARE

Pentru început s-a analizat performanța 3D a produselor în patru jocuri rulate la rezoluție minimă (640x480) la diferite niveluri de calitate. Minimă pentru DOOM 3 și Quake 4, și maximă pentru Far Cry și Half Life 2. De asemenea, capacitățile 3D au fost analizate și cu o serie de aplicații sintetice printre care și 3DMark05 rulat la rezoluția standard. Am utilizat bineînțeles suita PCMark05 din care am extras pe lângă scorul general și două valori ale unor teste componente

ale acesteia. Mai trebuie menționat că testul de arhivare s-a efectuat asupra directorului i386 din kit-ul de instalare al sistemului de operare.

De stressul overclockingului nu au scăpat nici acești concurenți cum nu au scăpat nici cei de la testul precedent de procesoare. Ca și atunci, datorită numărului mare de produse, am decis să supunem overclocking-ului doar capetele de gamă ale fiecărei platforme. Rezultatele au fost spectaculoase așa zice, dar mai multe puteți citi în următoarele două pagini.

#### ANALIZAREA REZULTATELOR

După cum se poate vedea și din tabelul final, procesoarele Sempron au câștigat înfruntarea cu modelele Celeron grație performanțelor ridicate în jocuri și testele de comprimare. Celeron își arată colții în testele sintetice unde a afișat o putere de procesare mai mare. Am observat și aplicațiile dependente de cache prin compararea modelelor Sempron tactate la aceeași frecvență, DOOM 3 fiind una dintre ele.

Lățimea de bandă a memoriilor pe platforma AMD, testată cu SiSoftSandra, a fost influențată de faptul că procesoarele Sempron au controller de memorie single channel, spre deosebire de cel dual channel al platformelor Intel. Chiar și așa valorile raportate de această aplicație sunt apropiate pentru cele două game de procesoare, cu un mic avantaj pentru Intel. În cazul procesoarelor Celeron, această lățime de bandă este influențată și de frecvența procesorului, lucru care la Sempron nu se observă.

#### CONCLUZIE

Procesoarele entry level sunt momentan cea mai atractivă soluție prin prisma prețului, însă nu vă așteptați ca sistemele bazate pe acestea să ofere performanțe remarcabile. Cantitatea redusă de memorie cache L2 își pune amprenta asupra performanțelor. Chiar dacă au pierdut confruntarea cu AMD, platformele Intel LGA775 stau mai bine la capitolul upgrade, acestea suportând de ceva vreme memoriile DDR2.

Ștefan Matei

**Vizitați CERF!**  
**Un oraș în care hackerii dau faliment sau se reprofilează.**  
**Soluții IT&C din viitor care îți fac prezentul mult mai simplu.**

3 - 7 mai 2006, ediția a XV-a

Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK** Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro

## OVERCLOCKING

Overclocking-ul reprezintă o modalitate de creștere a performanțelor des utilizată de pasionații calculatoarelor prin mărirea frecvenței de funcționare a procesorului. Dacă procesorul este ajutat și de memorii de calitate care să poată lucra la DDR433 sau mai sus, creșterea de performanță este sesizabilă. Pentru ca memoriile să nu reprezinte un prag în atingerea unor frecvențe ridicate ale FSB-ului am utilizat pentru platformele Intel Socket 478 și AMD Socket 754 kit-ul DDR câștigător din numărul trecut al XtremPC care a funcționat stabil și la 600MHz. Pentru platforma LGA775 am utilizat aceleași memorii ca cele din test, la care am fost nevoiți să le scădem frecvența când acestea interveneau în procesul de

overclocking. Pentru a păstra în siguranță procesoarele, asupra frecvenței cărora am intervenit, nu am crescut tensiunea de alimentare cu mai mult de 0.15V față de valoarea specificată de producător.

Din rezultatele acestui proces de overclocking putem trage concluzia că metoda a dat roade, sporul de performanță în unele situații depășind 30% chiar și în jocuri.

### SEMPRON

Primul procesor supus overclocking-ului a fost modelul 2800+ tactat la 1600MHz cu 256KB cache L2. A rulat stabil până la FSB250 când frecvența a ajuns la 2GHz. Astfel, am sesizat o creștere a

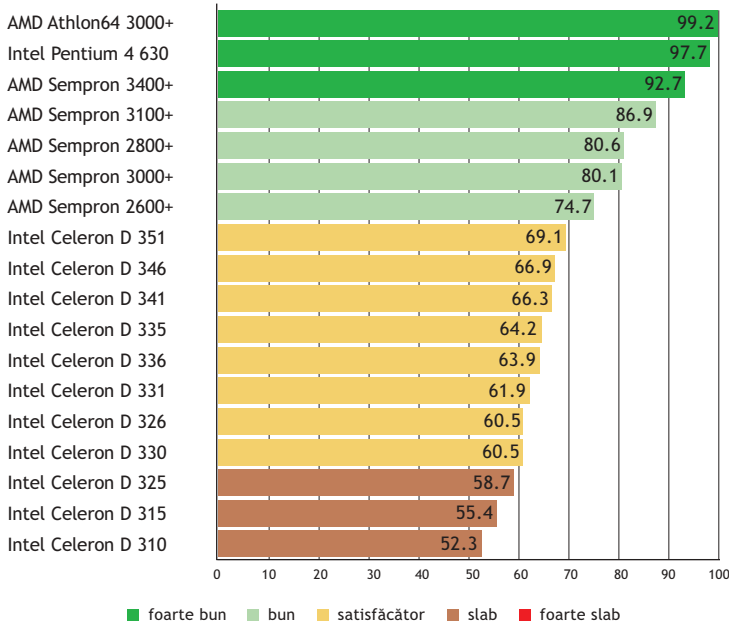
cadrelor pe secundă în Comanche 4 de la 50 la 61, iar în Far Cry de la 154 la 178. În aceste condiții scorurile le-au depășit pe cele ale modelului 3400+ care funcționează standard la 2GHz datorită memoriilor care au rulat și ele supratactate la 500MHz. Modelul Sempron 2600+ oferă aceeași capacitate de overclocking ca și 2800+, doar că utilizează 128KB de memorie cache L2.

Cel de-al doilea procesor analizat în condiții de supratactare a fost câștigătorul testului, Sempron 3400+. De la 2GHz a fost ridicat până la 2.33GHz prin urcarea FSB-ului la 233MHz. Astfel, acesta a fost capabil să ruleze DOOM 3 la un frame rate mediu de 106.9 cadre pe secundă și Comanche 4 la 70.09.

## Rezultate procesoare

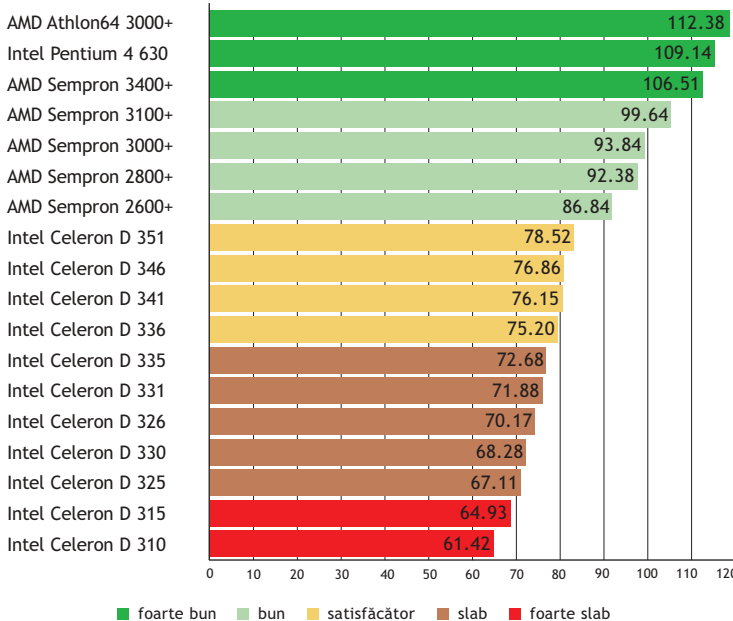
### DOOM 3 640x480

valorile mai mari sunt mai bune



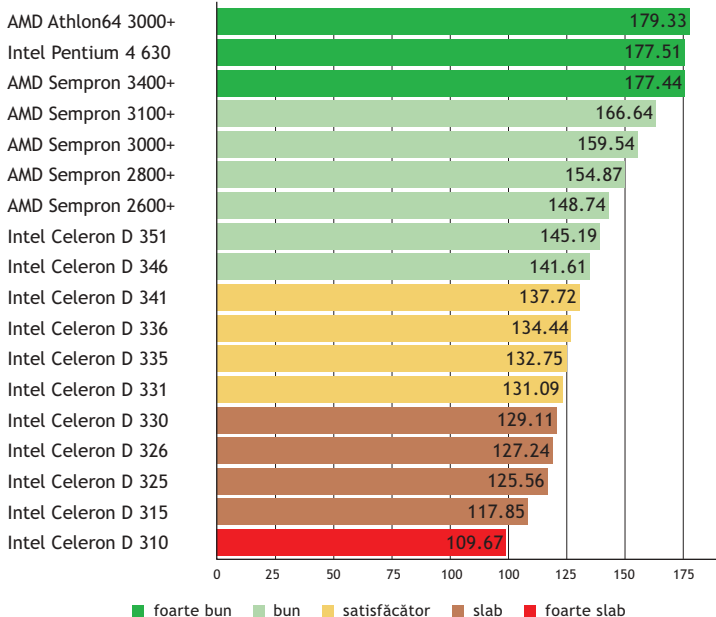
### Half Life 2 640x480

valorile mai mari sunt mai bune



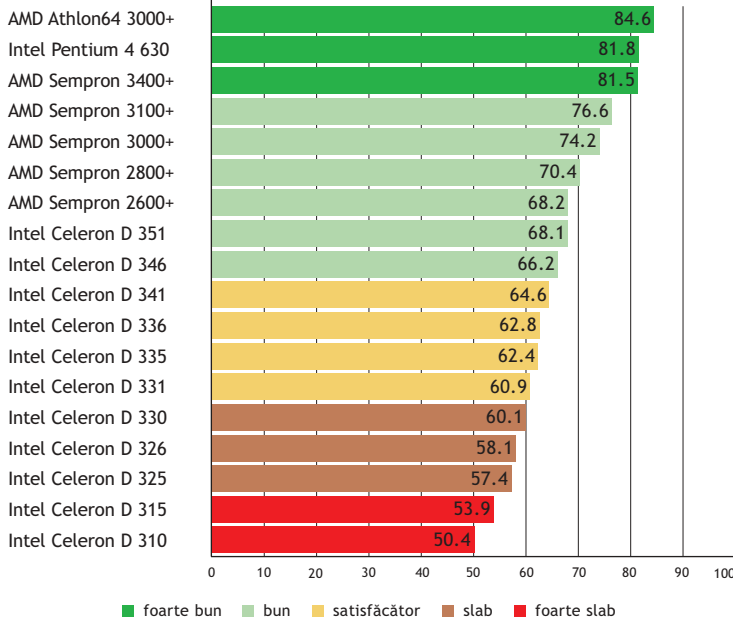
### Far Cry 640x480

valorile mai mari sunt mai bune



### Quake 4 640x480

valorile mai mari sunt mai bune





**K Tech Electronics**

Bucuresti, Calea Grivitei 397,  
Tel: 0314-02.22.92 Fax: 021-224.55.86  
email: office@ultrapro.ro  
Magazin on-line: www.ultrapro.ro



*Bring Style  
to Your Life*



**TwinTouch LuxeMate**  
Wireless Slim Desktop  
Combination



**SlimStar**  
12-key Slim Multimedia  
Keyboard



**G-Shot™ DV610**  
6.6M Six-in-One DV



**G-Shot™ DV410**  
4.0M MPEG4 DV



**G-Shot™ P633**  
True 6.3M CCD DSC



**VideoCAM Look**  
USB 300K Pixel  
Web Camera



**VideoCAM ExpressII**  
USB 100K Pixel  
Web Camera



2004 Rednet Best Award  
of Excellence



2003 Personal Award  
of Excellence



2004 Laptop Peripherals  
Best Award



2004 Best Office Award  
by I&S/P/ITC/SA/PT



**SW-Flat 2.1 650**  
16 Watts RMS 2.1 Flat  
Panel Speakers



**SP-HF2.0 800**  
20 Watts RMS Two-Way  
Speakers



**Wireless Navigator**  
Optical Mouse for  
Notebook

## OVERCLOCKING

### CELERON 478

Placa de bază ABIT IC7-G este recunoscută pentru opțiunile sale de overclocking prezente în meniul BIOS-ului Soft Menu III. Mezinul familiei Celeron D 310, tactat inițial la 2133MHz, a fost capabil să ruleze stabil la 3200MHz, frecvență corespunzătoare unui FSB 200MHz, cât cel standard al procesorelor Pentium 4. Astfel, scorul raportat de Aquamark 3 a fost de 54264, cu 39% mai mare decât la frecvența standard, iar Far Cry a rulat la 164 cadre pe secundă. Remarcabil, ținând cont de tensiunea de 1.5V la care a fost alimentat și de faptul că sistemul de răcire era cel standard livrat de Intel. Cel mai rapid Celeron prezent la acest test, pe Socket 478, a fost tactat la 2.8GHz. Chiar dacă am fi sperat

spargerea barierei de 4GHz, acest lucru nu a fost posibil, limita sa fiind în jurul a 3.8GHz. Astfel, cu FSB-ul setat la 180MHz și cu memoria rulând la DDR450, scorul raportat de 3DMark05 a crescut de la 4811 la 5389, frame rate-ul din Quake 4 fiind și el influențat, 80 cadre pe secundă.

### CELERON LGA775

Aceeași capacitate de overclocking au arătat-o și procesoarele Celeron pe socket LGA775. Mezinul gamei Celeron D 326 a rulat stabil la 3.5GHz, cu aproape 1GHz mai sus decât la frecvența inițială. Timpul de arhivare a scăzut în felul acesta de la 9' 29" la 7' 54", iar Quake 4 a rulat la 75 cadre pe secundă. Cel mai rapid procesor Celeron D din test a

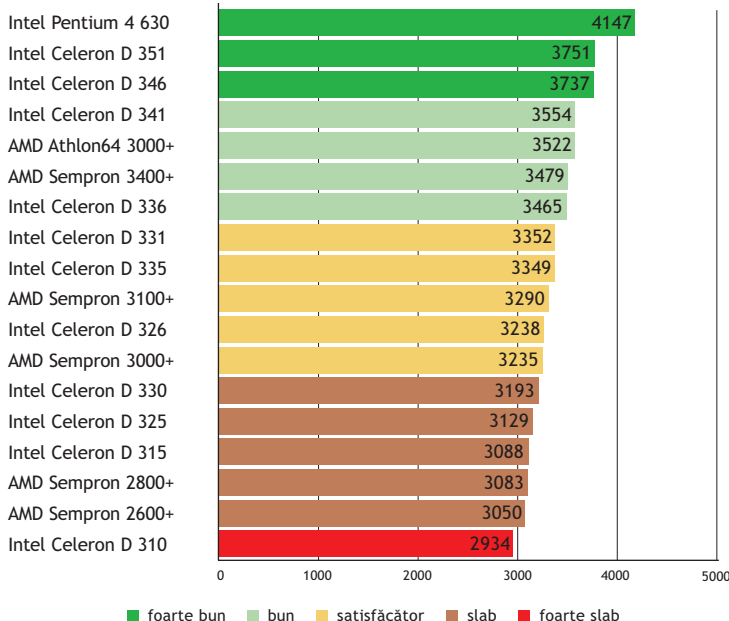
fost modelul 351. Nici cu acesta nu am reușit să spargem bariera celor 4GHz, oprindu-ne la 3912MHz. Scorurile nu au mai fost așa de impresionante ca la celelalte procesoare Celeron D, DOOM 3 rulând la 80fps, Comanche 4 la 52fps, iar Far Cry la 166fps. Tactarea modelelor Celeron D la mai mult de 3GHz are ca efect degajarea unei cantități de căldură ridicată, care necesită un sistem de răcire performant.

Creșterea de performanță în cazul procesoarelor Celeron D este considerabilă, acestea dovedind o capacitate de overclocking ieșită din comun. Dacă în cazul procesorelor de top creșterea de performanță nu este spectaculoasă în condiții de overclocking, în cazul produselor entry level lucrurile sunt favorabile acestei practici.

## Rezultate procesoare

### PCMark05

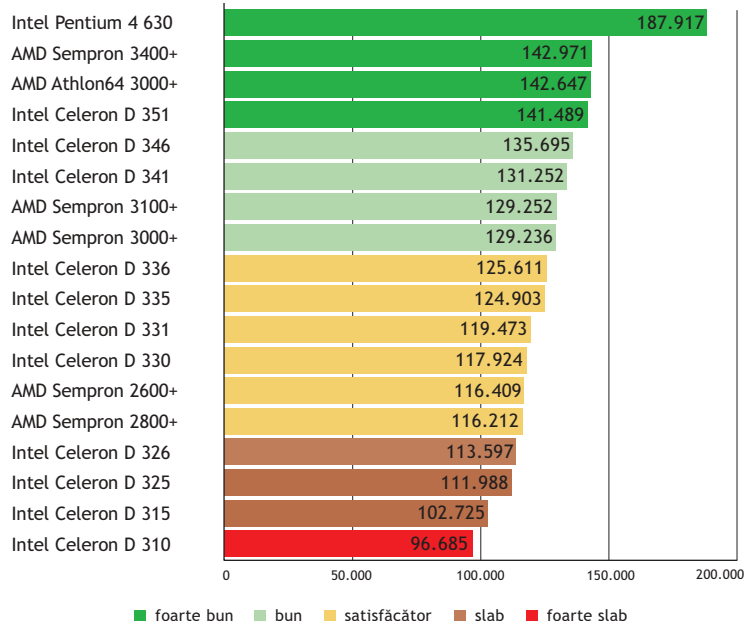
valorile mai mari sunt mai bune



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

### PCMark05 Video Encoding (KB/s)

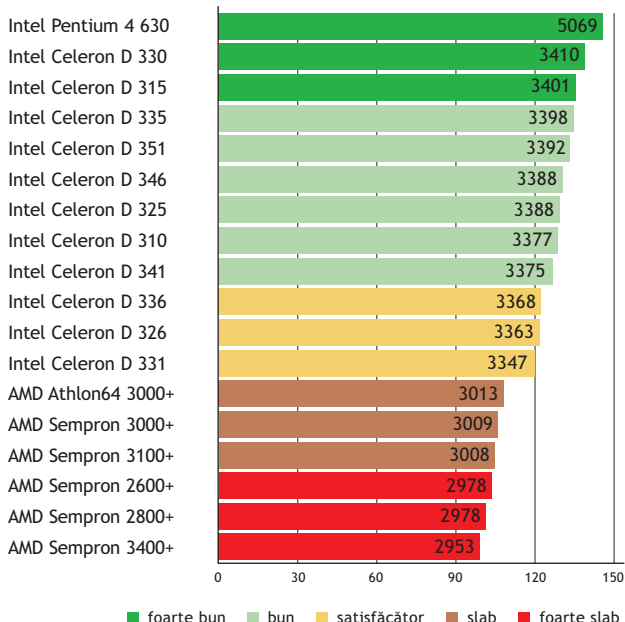
valorile mai mari sunt mai bune



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

### SiSoftSandra 2005 Memory (MB/s)

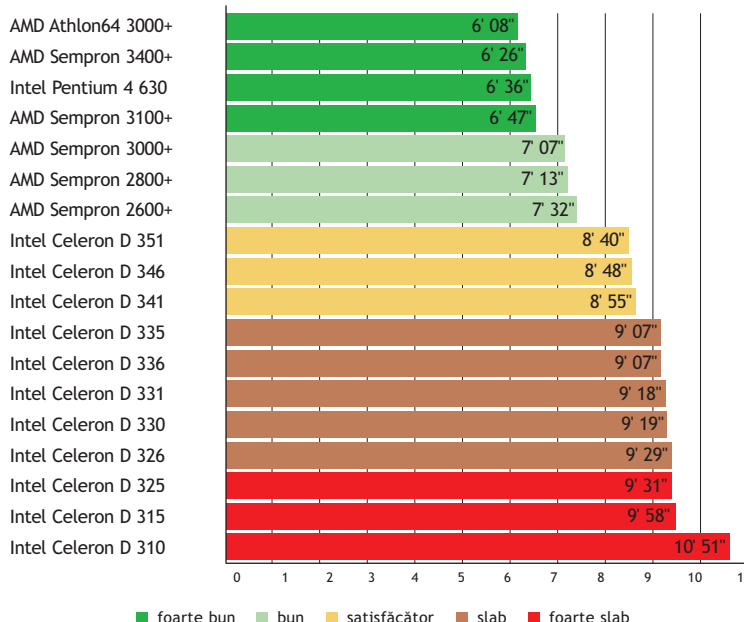
valorile mai mari sunt mai bune



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

### Arhivare WinACE

valorile mai mici sunt mai bune



foarte bun bun satisfăcător slab foarte slab

# DEPOZITUL DE CALCULATOARE

✿ Săriți peste intermediari, veniți direct la depozit

**CELE MAI MICI  
PRETURI**



[www.dc-shop.ro](http://www.dc-shop.ro)

• BUCURESTI • Str.Știrbei Voda 172 - 637.27.91 • Sos.Stefan cel Mare 22 - 210 53 93 • Str. Bratianu 6 - 313 78 42 • Calea Mosilor 294 - 211 94 83 • Soseaua Oltenitel 162, bl 3 - 332 38 86 • B-dul Iuliu Maniu, nr. 59, bl. 10A - 430 56 56 • Calea Dorobanti, nr.102-110 - 231 58 55 • B-dul Camil Ressu, Nr. 16 Bl.4bis - 324 31 38 • Drumul Taberei Bd. 1 Mai nr15 bl. C3 parter, 745.00.99 • Unirea Shopping Center et.3 corp central - 303 0406 • ALBA IULIA Piata Iuliu Maniu 8, bl. 31E - 0258 817 948 • ALEXANDRIA Str. Bucuresti, bl. BM4 - 0247 421204 • ARAD Str. Stefan Augustin Doinas 2-4, bl. M7 - 0257 228 844 • BACAU Str. Unirii, bl. 15SCD - 0234 510 127 • BAIA MARE B-dul Republicii 15 - 0262 250 838 - • BISTRITA - Piata centrala nr.1 - 0263 - 212 610 • BRAILA Str. 1 Decembrie 1918, nr. 5 parter • BRASOV B-dul 15 Noiembrie 50 - 0268 - 474 596 • BRASOV Strada Soarelui nr.2A, parter - 0268 - 315 010 • BUZĂU Str. Unirii, bl. 16H, parter - 0238 - 726 151 • CLUJ Str. Fabricii 1, bl. M5 - 0268 - 315 010 • CALARASI Str. Prelungirea Bucuresti Bl.C5, parter - 0242.333.115 • CONSTANTA B-dul Tomis 142, bl. TD2A - 0241 - 660 426 • CRAIOVA Str. Popa Sapca, bl. 7-14 - 0251 - 466 042 • DEVA B-dul 22 Decembrie, bl. 4 - 0254 - 233 443 • DROBETA TURNU SEVERIN B-dul Tudor Vladimirescu, nr. 100-108 - 0252 - 314 999 • FOCSANI Str. Cuza Voda, bl. 30 - 0237 - 232 273 • GALATI B-dul Siderurgiei, bl. SD2C - 0236 - 490 607 • GIURGIU sos. Bucuresti, bl. 47/3D, parter • ODORHEIUL SECUIESC Str. Rakoczi Ferenc, nr. 14 - 0266 - 215 983 • IASI Str. Costache Negri 60, bl. CL21 - 0232 - 222 144 • IASI Str. Pacurari nr. 124, bl. 583, sc.B, parter - 0232 - 278 125 • ORADEA B-dul General Magheru 6 - 0259 - 468 228 • PIATRA NEAMT Bd Decebal, nr. 71, bl E2, parter - 0233 - 226 716 • PITESTI Str. Republicii 162-164 - 0248 - 610 070 • PITESTI B-dul Nicolae Balcescu nr. 131 - 0248 - 284 692 • PLOIESTI Str. Republicii 197, bl. 5C1 - 0244 - 527 803 • RAMNICU VALCEA B-dul Tudor Vladimirescu 5 - 0250 - 735 437 • RESITA Str. I.L. Caragiale 5 - 0255 - 228 196 • SATU MARE Str. Careiului, bl. C2-4 - 0788 511 315 - 0261 - 757 997 • SFANTU GHEORGHE Str. Grigore Balan, bl.L.30 sc.B • SIBIU Str. Parcul Tineretului bl.5 - 0269 - 216 569 • SLATINA B-dul Nicolae Titulescu, bl. 41 - 0249 - 435 634 • SLOBOZIA Str. Matei Basarab, bl. U - 0243 - 232 245 • SUCEAVA Str. Universitatii 27, bl. D1 - 0230 - 524 163 • SUCEAVA - Str. Marasesti nr.4 - 0230.520.004 • TARGU JIU Str. Victoriei, nr. 138 - 0253 - 227 124 • TARGU JIU Str Victoriei, Bl. 29 • TARGU MURES B-dul 1 Decembrie 1918, nr. 23 - 0265 - 311 834 • TARGOVISTE Str. Libertatii, bl.A3, parter - 0245 220 772 • TIMISOARA Calea Aradului 30 SCB - 0256 420 434 • TIMISOARA Str. Gheorghe Lazar nr.30-32 • TULCEA Str. Babadag, nr. 7 B3, parter - 0240 - 515 415 • VASLUI Str. Republicii 363, sc. A, parter - 0235 - 323 024 • ZALAU Str. Gheorghe Doja, Nr.69 - 0260 - 660 734

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

## AMD Sempron 3100+



396 RON 36 luni ISA Hardware

Primul procesor AMD Sempron adresat platformei 754 a fost tot unul cu ratingul 3100+. Modelul testat de noi este construit pe un nucleu mai nou (Palermo) care, în afară de faptul că are la bază tehnologia de construcție pe 90nm, oferă și suport pentru instrucțiunile SSE3 și AMD64, care lipseau la precedentul Sempron 3100+. Frecvența de 1800MHz și cantitatea de cache L2 de 256KB i-au adus acestuia un binemeritat loc secund.

Socket: 754 · Frecvență: 1800MHz · HTT: 200MHz · Cache L2/L1: 256KB / 128KB · Nucleu: Palermo

93.5

## AMD Sempron 2800+



323 RON 36 luni ISA Hardware

Diferența dintre procesoarele AMD Sempron ale căror ratinguri sunt stabilite la 2800+ și 2600+ se referă la cantitatea de memorie cache de nivel secund, dublă în cazul celui mai rapid. Prin overclocking l-am urcat la 2GHz, reușind astfel să obținem performanțe remarcabile cu care Sempron 2800+ a depășit chiar și modelul Pentium 4 630, dotat cu 2MB cache L2 și care funcționează la 3GHz.

Socket: 754 · Frecvență: 1600MHz · HTT: 200MHz · Cache L2/L1: 256KB / 128KB · Nucleu: Palermo

87.5

## AMD Sempron 3400+



493 RON 36 luni Best Computers / Diverta  
N/A CARO Group  
493 RON 36 luni ISA Hardware

Câștigătorul testului este AMD Sempron 3400+, care funcționează la 2000MHz și dispune de 256KB de memorie cache L2. Nivelul performanțelor se situează în apropierea procesorului Athlon64 3000+, luat ca etalon. Principala deosebire, care de altfel dictează diferența de performanță dintre cele două, o reprezintă memoria cache dublă cu care a fost dotat modelul Athlon64.

Socket: 754 · Frecvență: 2000MHz · HTT: 200MHz · Cache L2/L1: 256KB / 128KB · Nucleu: Palermo

98.8

## AMD Sempron 3000+



333 RON 36 luni Depozitul de Calculatoare  
367 RON 36 luni RHS Company

Procesorul de față se încadrează la un nivel mediu al performanțelor în cadrul gamei Sempron. Prin compararea rezultatelor cu cele ale modelului aproape identic, Sempron 3100+, se remarcă aplicațiile care se folosesc mai intens de memoria cache L2. Astfel, cei 128KB cache L2 de care dispune Sempron-ul 3000+ au făcut ca timpul de arhivare să fie mai mare cu 20 de secunde față de modelul cu 256KB.

Socket: 754 · Frecvență: 1800MHz · HTT: 200MHz · Cache L2/L1: 128KB / 128KB · Nucleu: Palermo

90.9

## AMD Sempron 2600+



312 RON 36 luni Ultra PRO Computers

Procesorul AMD Sempron cu cel mai mic rating din test este modelul 2600+, tactat la 1600MHz și dotat cu doar 128KB de memorie cache L2. La final, performanțele clasează acest model deasupra procesorului Celeron D 341, care funcționează la aproape 3GHz. Nu este însă cel mai încet procesor cu 754 de pini, AMD lansând și modelul 2500+, tactat la 1400MHz cu 256KB cache de nivel secund.

Socket: 754 · Frecvență: 1600MHz · HTT: 200MHz · Cache L2/L1: 128KB / 128KB · Nucleu: Palermo

85.2

## INTEL Celeron D 351



551 RON 36 luni RHS Company

Cei 3.2GHz la care a rulat Celeron D 351 nu au fost îndeajuns pentru a-l propulsa pe prima poziție a clasamentului, ocupând într-un final cel de-al patrulea loc. Totuși acesta nu este cel mai rapid component al gamei Celeron D, ci este întrecut de modelul 355 tactat la 3.33GHz. Testele corespunzătoare au relevat o capacitate impresionantă de overclocking care se ascunde în acesta și aproape că am atins bariera de 4GHz.

Socket: LGA775 · Frecvență: 3200MHz · FSB: 133MHz · Cache L2/L1: 256KB / 28KB · Nucleu: Prescott

88.3

## INTEL Celeron D 331



311 RON 36 luni ASBIS România  
301 RON 36 luni Depozitul de Calculatoare  
336 RON 36 luni Ultra PRO Computers

Spre deosebire de AMD, diferențele dintre componentele gamei Intel Celeron D se rezumă doar la frecvența de funcționare a acestora, iar cantitatea de memorie cache L2 este aceeași pentru toate modelele, 256KB. Utilizarea memoriilor DDR2-667 s-a concretizat printr-un spor de performanță de câteva procente față de corespondentul său pe platforma 478, Celeron D 330, care a utilizat module DDR400.

Socket: LGA775 · Frecvență: 2667MHz · FSB: 133MHz · Cache L2/L1: 256KB / 28KB  
Nucleu: Prescott

80.1

## INTEL Celeron D 346



420 RON 36 luni Flamingo Computers

Celeron D 346 este un procesor care depășește bariera celor 3GHz și ale cărui performanțe îl încadrează între Sempron-ul 2800+ și cel etichetat 2600+. Capacitatea de a efectua calcule matematice este pusă în valoare de programele de arhivare și comprimare în care a obținut timpi medii. Astfel, testul de compresie audio l-a terminat în 37 de secunde, iar arhivarea cu WinACE în 8 minute și 48 de secunde.

Socket: LGA775 · Frecvență: 3067MHz · FSB: 133MHz · Cache L2/L1: 256KB / 28KB  
Nucleu: Prescott

86.7

## INTEL Celeron D 326



295 RON 36 luni ASBIS România  
319 RON 36 luni Ultra PRO Computers

Cel mai încet procesor pe Socket LGA775, cum era normal, a ocupat ultimul loc din gama din care face parte. Acest aspect poate fi însă combătut prin overclocking de către adepții acestei modalități de creștere a performanței. Ridicarea frecvenței la 3500MHz a avut ca efect depășirea performanțelor cu mult ale modelului Celeron D 351 în condițiile unei temperaturi scăzute a pastilei de siliciu.

Socket: LGA775 · Frecvență: 2533MHz · FSB: 133MHz · Cache L2/L1: 256KB / 28KB  
Nucleu: Prescott

78.0

## INTEL Celeron D 341



382 RON 36 luni ASBIS România

Celeron D 341 este tactat la 2.93GHz și folosește 256KB de memorie cache L2 de pe nucleul Prescott. Cu aceste facilități nu a reușit să combată performanța concurenților Sempron, fiind întrecut de toate cele cinci modele prezente în test. Se impune în fața acestora doar prin punctajul general obținut în testul sintetic PCMark05. La final s-a situat în prima jumătate a clasamentului cu locul opt asigurat.

Socket: LGA775 · Frecvență: 2933MHz · FSB: 133MHz · Cache L2/L1: 256KB / 28KB  
Nucleu: Prescott

84.6

## INTEL Celeron D 310



258 RON 36 luni Depozitul de Calculatoare  
258 RON 36 luni Ultra PRO Computers

Cu nota finală 69.7, ocupă ultimul loc al clasamentului. Mari speranțe nu ne-am pus în acest model încă de la începutul testelor din cauza frecvenței la care funcționează, 2133MHz. Surpriza avea să ne-o furnizeze când am început să creștem frecvența FSB-ului cu care ne-am oprit la 200MHz, adică cu 50% mai mare decât cea standard. Procesorul a rulat astfel la 3200MHz fără să raporteze erori.

Socket: 478 · Frecvență: 2133MHz · FSB: 133MHz · Cache L2/L1: 256KB / 28KB  
Nucleu: Prescott

69.7

## INTEL Celeron D 335






339 RON 36 luni ASBIS România  
370 RON 36 luni Ultra PRO Computers

Cel mai rapid procesor pe Socket 478 din test nu s-a remarcat, clasându-se în a doua jumătate a clasamentului în principal datorită frecvenței de 2800MHz la care este tactat. În dezavantaj a fost pus și de către placa de bază care nu poate funcționa cu memoriile DDR la 400MHz, ci doar la 333MHz, aceasta fiind o deficiență a chipset-ului Intel 875. Dacă ar fi fost ajutat de memorii, și-ar fi putut depăși corespondentul, pe LGA775.

Socket: 478 · Frecvență: 2800MHz · FSB: 133MHz · Cache L2/L1: 256KB / 28KB  
Nucleu: Prescott

81.8

	Intel Pentium 4 630	AMD Athlon64 3000+	AMD Sempron 3400+	AMD Sempron 3100+	AMD Sempron 3000+
 Socket 478					
 Socket 754					
 Socket LGA775					
Preț	N/A	503 RON	493 RON	396 RON	367 RON
Distribuitori	N/A	ISA Hardware	Best Computers / Diverta Caro Group / ISA Hardware	ISA Hardware	Depozitul de Calculatoare RHS Company

Detalii tehnice					
Socket	LGA775	754	754	754	754
Frecvență	3000MHz	2000MHz	2000MHz	1800MHz	1800MHz
FSB (HTT)	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz	200MHz
Cache L2 / L1	2048KB / 28KB	512KB / 128KB	256KB / 128KB	256KB / 128KB	128KB / 128KB
Tehnologie de fabricație / Nucleu	90nm / Prescott 2M	130nm / ClawHammer	90nm / Palermo	90nm / Palermo	90nm / Palermo
Seturi instrucțiuni	SSE, SSE2, SSE3, x86-64, HT	SSE, SSE2, x86-64	SSE, SSE2, SSE3, x86-64	SSE, SSE2, SSE3, x86-64	SSE, SSE2, SSE3, x86-64
Rezultate teste					
DOOM 3 640x480	97.7	99.2	92.7	86.9	80.1
Half Life 2 640x480	109.14	112.38	106.51	99.64	93.84
Far Cry 640x480	177.51	179.33	177.44	166.64	159.54
Quake 4 640x480	81.8	84.6	81.5	76.6	74.2
Commanche 4 640x480	56.28	62.21	60.27	55.49	52.71
Aquamark3 Default	62907	62464	61758	58546	56473
3DMark05 Default	4957	4951	4940	4921	4905
PCMark05	4147	3522	3479	3290	3235
PCMark05 XP Startup	7.580MB/s	7.525MB/s	7.452MB/s	7.483MB/s	7.512MB/s
PCMark05 Video Encoding	187.917KB/s	142.647KB/s	142.971KB/s	129.252KB/s	129.236KB/s
SiSoftSandra 2005 CPU Dhrystone	8798MIPS	8413MIPS	8461MIPS	7615MIPS	7615MIPS
SiSoftSandra 2005 Multimedia	21539it/s	19186it/s	19181it/s	17262it/s	17262it/s
SiSoftSandra 2005 Memory	5069MB/s	3013MB/s	2953MB/s	3008MB/s	3009MB/s
Conversie WAV-MP3	35"	30"	32"	34"	35"
Arhivare WinACE	6' 36"	6' 08"	6' 26"	6' 47"	7' 07"
<b>Verdict</b>	<b>105.7</b>	<b>101.3</b>	<b>98.8</b>	<b>93.5</b>	<b>90.9</b>

	Intel Celeron D 341	Intel Celeron D 336	Intel Celeron D 335	Intel Celeron D 331	Intel Celeron D 330
Preț	382 RON	366 RON	370 RON	336 RON	332 RON
Distribuitori	ASBIS România	Ultra PRO Computers	ASBIS România Ultra PRO Computers	ASBIS România/ Depozitul de Calculatoare Ultra PRO Computers	ASBIS România Ultra PRO Computers

Detalii tehnice					
Socket	LGA775	LGA775	478	LGA775	478
Frecvență	2933MHz	2800MHz	2800MHz	2667MHz	2667MHz
FSB (HTT)	133MHz	133MHz	133MHz	133MHz	133MHz
Cache L2 / L1	256KB / 28KB	256KB / 28KB	256KB / 28KB	256KB / 28KB	256KB / 28KB
Tehnologie de fabricație / Nucleu	90nm / Prescott	90nm / Prescott	90nm / Prescott	90nm / Prescott	90nm / Prescott
Seturi instrucțiuni	SSE, SSE2, SSE3, x86-64	SSE, SSE2, SSE3, x86-64	SSE, SSE2, SSE3	SSE, SSE2, SSE3, x86-64	SSE, SSE2, SSE3
Rezultate teste					
DOOM 3 640x480	66.3	63.9	64.2	61.9	60.5
Half Life 2 640x480	76.15	75.2	72.68	71.88	68.28
Far Cry 640x480	137.72	134.44	132.75	131.09	129.11
Quake 4 640x480	64.6	62.8	62.4	60.9	60.1
Commanche 4 640x480	41.68	40.38	41.87	39.16	39.83
Aquamark3 Default	51095	49753	48899	48877	47999
3DMark05 Default	4848	4826	4811	4783	4693
PCMark05	3554	3465	3349	3352	3193
PCMark05 XP Startup	7.450MB/s	7.610MB/s	7.166MB/s	7.462MB/s	7.112MB/s
PCMark05 Video Encoding	131.349KB/s	125.611KB/s	124.903KB/s	119.473KB/s	117.924KB/s
SiSoftSandra 2005 CPU Dhrystone	7917MIPS	7569MIPS	7553MIPS	7205MIPS	7201MIPS
SiSoftSandra 2005 Multimedia	16464it/s	15712it/s	15696it/s	14955it/s	14901it/s
SiSoftSandra 2005 Memory	3375MB/s	3368MB/s	3398MB/s	3347MB/s	3410MB/s
Conversie WAV-MP3	38"	42"	40"	43"	42"
Arhivare WinACE	8' 55"	9' 07"	9' 07"	9' 18"	9' 19"
<b>Verdict</b>	<b>84.6</b>	<b>82.4</b>	<b>81.8</b>	<b>80.1</b>	<b>78.9</b>



## Intel Celeron D 351



551 RON  
RHS Company

LGA775  
3200MHz  
133MHz  
256KB / 28KB  
90nm / Prescott  
SSE, SSE2, SSE3, x86-64

69.1  
78.52  
145.19  
68.1  
44.71  
53336  
4900  
3751  
7.501MB/s  
141.489KB/s  
8650MIPS  
17974it/s  
3392MB/s  
36"  
8' 40"  
88.4

## AMD Sempron 2800+

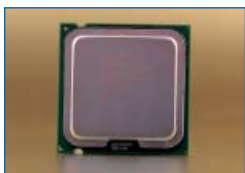


323 RON  
ISA Hardware

754  
1600MHz  
200MHz  
256KB / 128KB  
90nm / Palermo  
SSE, SSE2, SSE3, x86-64

80.6  
92.38  
154.87  
70.4  
50.43  
54919  
4884  
3083  
7.497MB/s  
116.212KB/s  
6768MIPS  
15332it/s  
2978MB/s  
37"  
7' 13"  
87.6

## Intel Celeron D 346



420 ron  
Flamingo Computers

LGA775  
3067MHz  
133MHz  
256KB / 28KB  
90nm / Prescott  
SSE, SSE2, SSE3, x86-64

66.6  
76.86  
141.61  
66.2  
44.27  
52094  
4886  
3737  
7.552MB/s  
135.695KB/s  
8288MIPS  
17229it/s  
3388MB/s  
37"  
8' 48"  
86.7

## AMD Sempron 2600+



312 RON  
Ultra PRO Computers

754  
1600MHz  
200MHz  
128KB / 128KB  
90nm / Palermo  
SSE, SSE2, SSE3, x86-64

74.7  
86.84  
148.74  
68.2  
48.21  
53158  
4868  
3050  
7.464MB/s  
116.409KB/s  
6766MIPS  
15341it/s  
2978MB/s  
39"  
7' 32"  
85.2

Pret  
Distribuitori

### Detalii tehnice

Socket  
Frecvență  
FSB (HTT)  
Cache L2 / L1  
Tehnologie de fabricație / Nucleu  
Seturi instrucțiuni

### Rezultate teste

DOOM 3 640x480  
Half Life 2 640x480  
Far Cry 640x480  
Quake 4 640x480  
Commanche 4 640x480  
Aquamark3 Default  
3DMark05 Default  
PCMark05  
PCMark05 XP Startup  
PCMark05 Video Encoding  
SiSoftSandra 2005 CPU Dhrystone  
SiSoftSandra 2005 Multimedia  
SiSoftSandra 2005 Memory  
Conversie WAV-MP3  
Arhivare WinACE

Verdict

## Intel Celeron D 326



319 RON  
ASBIS România  
Ultra PRO Computers

LGA775  
2533MHz  
133MHz  
256KB / 28KB  
90nm / Prescott  
SSE, SSE2, SSE3, x86-64

60.5  
70.17  
127.24  
58.1  
38.91  
47518  
4723  
3238  
7.536MB/s  
113.597KB/s  
6835MIPS  
14201it/s  
3363MB/s  
45"  
9' 29"  
78.0

## Intel Celeron D 325



303 RON  
ASBIS România  
Ultra PRO Computers

478  
2533MHz  
133MHz  
256KB / 28KB  
90nm / Prescott  
SSE, SSE2, SSE3

58.7  
67.11  
125.56  
57.4  
38.21  
47008  
4674  
3129  
7.201MB/s  
111.988KB/s  
6811MIPS  
14156it/s  
3388MB/s  
45"  
9' 31"  
76.8

## Intel Celeron D 315



276 RON  
ASBIS România  
Ultra PRO Computers

478  
2267MHz  
133MHz  
256KB / 28KB  
90nm / Prescott  
SSE, SSE2, SSE3

55.4  
64.93  
117.85  
53.9  
35.09  
45253  
4629  
3088  
7.244MB/s  
102.725KB/s  
6143MIPS  
12745it/s  
3401MB/s  
49"  
9' 58"  
73.5

## Intel Celeron D 310



258 RON  
Depozitul de Calculatoare  
Ultra PRO Computers

478  
2133MHz  
133MHz  
256KB / 28KB  
90nm / Prescott  
SSE, SSE2, SSE3

52.3  
60.42  
109.67  
50.4  
32.31  
42625  
4454  
2934  
7.265MB/s  
96.685KB/s  
5779MIPS  
11991it/s  
3377MB/s  
52"  
10' 51"  
69.7

Pret  
Distribuitori

### Detalii tehnice

Socket  
Frecvență  
FSB (HTT)  
Cache L2 / L1  
Tehnologie de fabricație / Nucleu  
Seturi instrucțiuni

### Rezultate teste

DOOM 3 640x480  
Half Life 2 640x480  
Far Cry 640x480  
Quake 4 640x480  
Commanche 4 640x480  
Aquamark3 Default  
3DMark05 Default  
PCMark05  
PCMark05 XP Startup  
PCMark05 Video Encoding  
SiSoftSandra 2005 CPU Dhrystone  
SiSoftSandra 2005 Multimedia  
SiSoftSandra 2005 Memory  
Conversie WAV-MP3  
Arhivare WinACE

Verdict



# TERABYTES LA PACHET

## 4.12TB ÎN TEST

Cererea de capacități tot mai mari din partea utilizatorilor pare să se sincronizeze cu ritmul în care producătorii pot să le ofere pe piața mainstream.

**PE MĂSURĂ CE PROCESOARELE, MEMORIA ȘI** celelalte componente au ajuns la viteze foarte mari, problema transferului de date din calculatoare s-a mutat tot mai mult către harddisk-uri. Deși aceste componente funcționează în sisteme pur electronice sunt totuși, în esență, componente mecanice, iar vitezele unei componente mecanice sunt net inferioare celor atinse de cele mai lente chip-uri. Se poate observa foarte simplu cum între viteza unui harddisk și cea a memoriei sau a procesorului există câteva ordine de mărime. Interfețele harddisk-urilor de astăzi sunt urmașele extrem de evaluate ale unor interfețe ce își au originea în anii '70. Totuși, piața mediilor de stocare fixe a evoluat în ceea ce privește viteza de transfer. Controllerul IDE a fost și el îmbunătățit și a trecut succesiv prin mai multe stadii de evoluție, de la 33MB/s la 66MB, 100MB/s și chiar 133MB, ajungând până la 300MB/s în cazul unei interfețe S-ATA II. Capacitatea harddisk-urilor a crescut simțitor, iar prețurile au scăzut foarte mult în ultimul timp, încet, dar sigur apărând și soluții alternative ce pot îmbunătăți considerabil performanța unui sistem. Una dintre aceste soluții este folosirea unei configurații RAID.

### PROCEDURA DE TESTARE

Testarea harddisk-urilor s-a făcut în două etape, astfel încât, înainte de partiționarea acestora, s-au efectuat testele de citire și de scriere, precum și testul pentru obținerea timpului de acces folosind

utilitarul HDTach versiunea 2.61, testele fiind confirmate cu H2Bench 3.6. În a doua etapă a testului s-au creat două partiții, una de 5GB iar cea de-a doua ocupând restul de spațiu rămas nealocat. Programele de benchmark SiSoft Sandra 2005 și PCMark 2005 au fost rulate pe partiția de 5GB. Temperatura harddisk-urilor a fost măsurată după aproximativ o oră de testare și s-a efectuat cu ajutorul unui termometru digital cu infraroșu. Pentru testarea vitezelor de transfer s-au copiat alternativ kit-ul de instalare al Windows-ului XP (133 directoare ce conțin 6415 fișiere, totalizând 475MB) și un fișier de 3,58GB (imaginea unui DVD).

### PLATFORMA HARDWARE

La test au fost primite numai acele harddisk-uri care au avut o capacitate mai mare sau egală cu 200GB (capacitate declarată de către producător). Ca harddisk etalon am folosit o unitate Western Digital Raptor cu capacitatea efectivă de 69,25GB și cu viteza de rotație a platanelor de 10.000RPM (rotații pe minut). Sistemul de test a fost realizat în așa fel încât să elimine orice limitare cauzată de alte componente decât cele testate. Limitarea putea surveni din partea plăcii de bază, astfel încât am optat pentru modelul K8N Diamond pe Socket 939. Aceasta a fost dotată cu un procesor AMD Athlon64 3500+ la 2.2GHz, acompaniat de două module de memorie de 512MB. Ca harddisk master am utilizat un Seagate Barracuda 7200.7 de 80GB iar ca placă

video un GeForce 6800GT. Toate testele au fost rulate sub sistemul de operare Windows XP Professional SP2.

### MODALITATE DE NOTARE

Legat de modul în care s-au acordat notele și s-a stabilit verdictul final, inițial au fost calculate două note intermediare pentru ratele de transfer la citire, respectiv la scriere (ponderile au fost rata medie - 70%, rata minimă - 15% și rata maximă - 15%) și o notă intermediară pentru testul PCMark-05 (HDD - 40%, restul de 60% fiind împărțit în mod egal între celelalte teste). Nota finală a fost acordată ținând cont de opt note individuale având ponderile: rată citire/scriere - 15%, timp de acces - 10%, temperatură - 5%, SiSoft Sandra - 10%, PC Mark - 20%, copiere DVD/kit Windows XP - 12,5%. Deși harddisk-urile au fost împărțite în două categorii, Serial ATA și Paralel ATA, modalitatea de notare a fost unitară pentru a se putea compara cu ușurință rezultatele.

### CONCLUZIE

Harddisk-urile care folosesc interfața S-ATA au obținut în general rezultate mai bune. Pentru că prețurile au scăzut și acestea nu mai sunt un factor determinant la alegerea între Serial ATA și Paralel ATA vă recomandăm achiziționarea unei harddisk pe S-ATA sau, pentru un plus de performanță, chiar a două unități și realizarea unei matrice RAID0.

Gabriel Mitran

## Western Digital Raptor 74GB



775 RON      60 luni      Best Computers / Diverta

Raptor este denumirea dată de Western Digital harddisk-urilor care folosesc interfața Serial ATA pentru conectarea la placa de bază și au o viteză de rotație a platanelor de 10.000RPM (viteză întâlnită frecvent la unitățile SCSI).

### PERFORMANȚE

Pentru a evita supraîncălzirea, carcasa harddisk-ului este prevăzută cu radiatoare. Temperatura măsurată nu a depășit valoarea de 40 de grade. Nivelul de performanță atins de WD740GD este peste medie. Astfel, rata minimă de citire a fost

de 53,1MB/s, cea de scriere de 24,4MB/s iar timpul de acces a fost de numai 7,7ms. Cu cele 6801 puncte obținute în PCMark-05 a reușit să surclaseze toate modelele testate. La testul practic, timpul pentru copierea kit-ului de Windows XP a fost de 32 de secunde iar pentru imaginea DVD cronometrul s-a oprit la 162 de secunde.

### CONCLUZIE

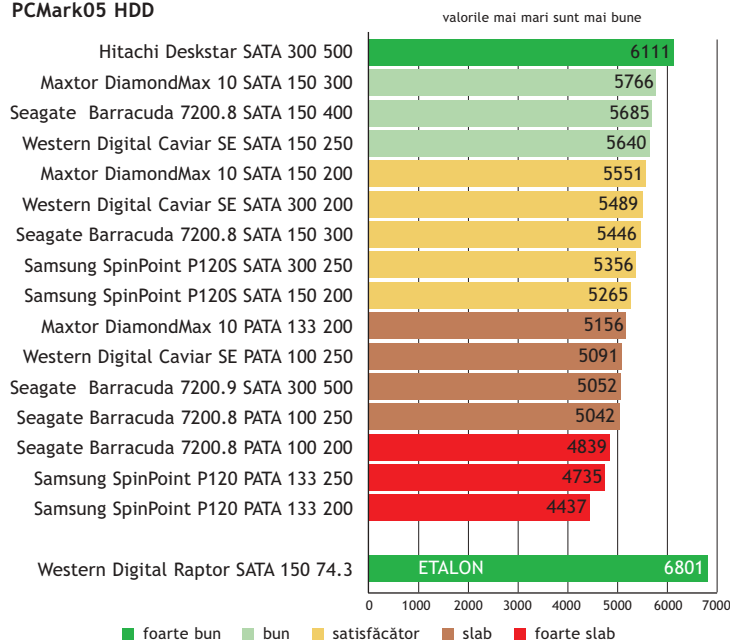
Raptor-ul de 74GB este un harddisk performant, dar este destul de zgomotos în funcționare.

Model: WD740GD · Interfață: SATA 150 · Capacitate: 74,3GB · Capacitate efectivă: 69,25GB  
RPM: 7200 · Cache: 8MB

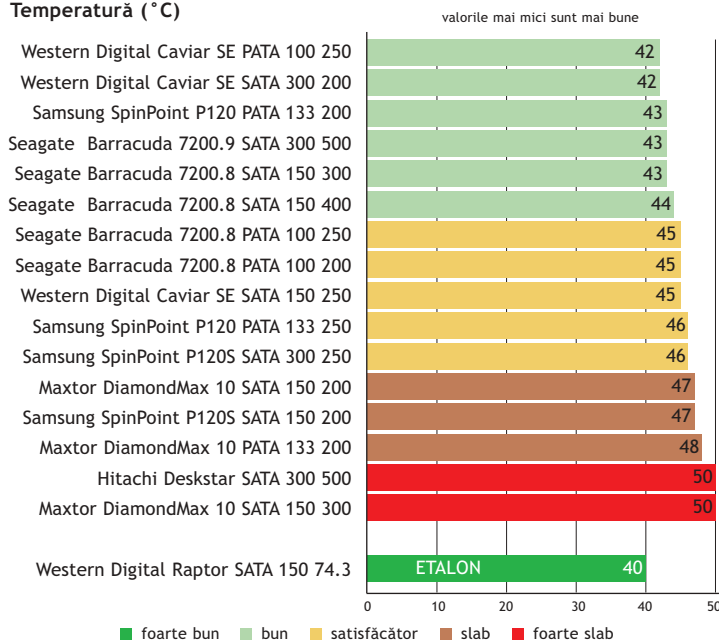
**8.17**

## Harddisk-uri

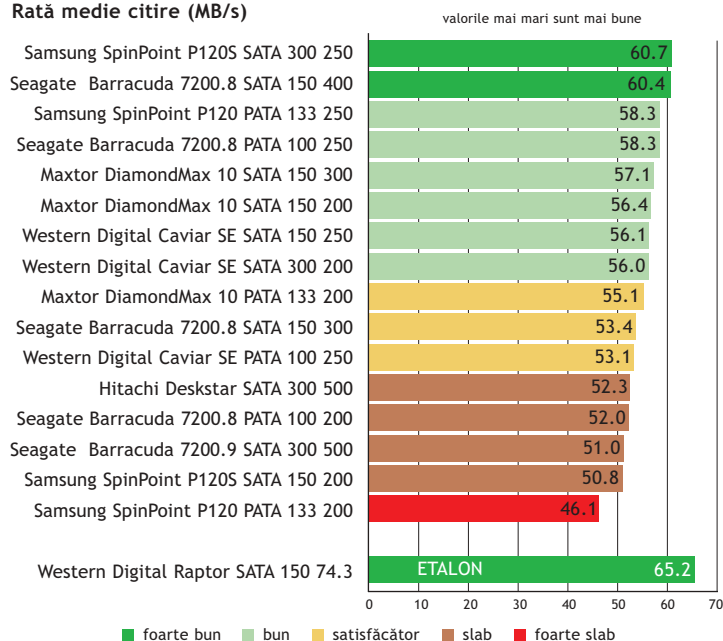
### PCMark05 HDD



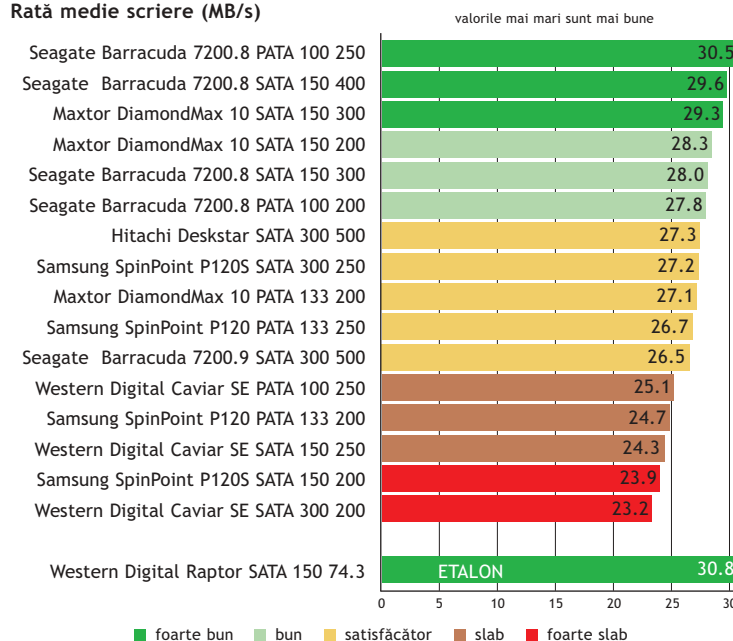
### Temperatură (°C)



### Rată medie citire (MB/s)



### Rată medie scriere (MB/s)



# Matrice RAID

## ESTE CUNOSCUT FAPTUL CĂ PENTRU PERFORMANȚA

slabă a sistemelor actuale vinovate sunt banalul harddisk și viteza sa mică de funcționare, acesta fiind cea mai lentă componentă dintr-un calculator. Originea sa mecanică îl va trage în permanență înapoi față de un sistem pur electronic de stocare, precum memoria RAM (a se vedea aici rezultatele testului cu iRAM, prezentat tot în acest număr). Evoluția discurilor de stocare a fost relativ lentă în comparație cu celelalte componente ale unui calculator.

## PUȚINĂ ISTORIE

În anul 1987, la Universitatea Berkeley din California, Gibson, Patterson și Katz au publicat lucrarea "A Case for Redundant Arrays of Inexpensive Disks". În această lucrare sunt descrise diverse tipuri de matrice de discuri ce alcătuiesc un RAID. S-a dorit inițial combinarea mai multor harddisk-uri de mici dimensiuni, necostisitoare, într-o matrice mare care să aibă o performanță superioară celei oferite de un disc de mare capacitate sau SLED (Single Large Expensive Drive). Matricea de harddisk-uri este percepută de utilizator ca un singur disc logic.

Una dintre problemele ce au apărut o dată cu implementarea acestei soluții a fost durata de viață a unui astfel de sistem. Aceasta se reduce proporțional cu probabilitatea ca oricare dintre harddisk-urile ce formează matricea să se strice. Spre exemplu, pentru o matrice RAID formată din două discuri durata teoretică de funcționare este de doar jumătate din viața fiecărui disc, aceasta scăzând proporțional cu numărul de discuri. Astfel, s-au dezvoltat primele cinci niveluri de implementare RAID - 1, 2, 3, 4 și 5 - ce oferă acel echilibru între performanță și protecția datelor.

## CE ESTE ȘI CE ÎNSEAMNĂ RAID?

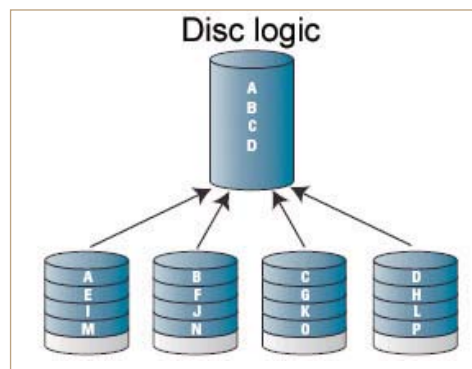
Redundant Array of Independent Disks, sau pe scurt RAID, este o tehnologie de utilizare a mai multor harddisk-uri într-o entitate, cunoscută și sub numele de matrice RAID, pentru a îmbunătăți performanțele sau disponibilitatea spațiului de stocare. De-a lungul timpului, au apărut și au fost implementate mai multe tipuri de RAID, fiecare cu avantajele și dezavantajele sale. O matrice RAID este creată în special pentru a atinge niveluri mai ridicate de siguranță sau de performanță (în concordanță cu nevoile utilizatorului). Într-o asemenea matrice datele sunt citite și scrise pe/de pe mai multe harddisk-uri simultan. Fiecare harddisk fizic este împărțit în blocuri care pot fi de dimensiunea 512B (mărimea unui singur sector de disc) sau pot fi de ordinul MB. Aceste blocuri sunt întretesute de matricea RAID astfel încât un fișier este format din blocuri aflate pe diferite discuri fizice. Pentru uzul obișnuit este de preferat să se aleagă un bloc cu dimensiune mică, pe când în cazul editării video (unde fișierele sunt puține și au o dimensiune deloc de neglijat) se recomandă folosirea blocurilor cu dimensiune mai mare. Obținerea maximumului de performanță dintr-o configurație RAID se atinge

atunci când discurile componente sunt cât mai mult timp ocupate cu scrierea și citirea datelor.

## DESPRE NIVELURILE RAID

Cele mai cunoscute și mai utilizate niveluri RAID sunt 0, 1 și 5, de care ne vom ocupa în continuare. Pe lângă acestea, mai sunt folosite următoarele variante: RAID2 și RAID3 în sistemele specializate, RAID4, RAID6, RAID7, RAID10, RAID50, RAID0+1 (o combinație între nivelurile 0 și 1), ultimul apărut RAID60 și alte variații ale celor enumerate. RAID-ul poate fi creat la nivel hardware, în cazul în care se utilizează un controller dedicat care înglobează toate funcțiile RAID sau software, de regulă sub Linux.

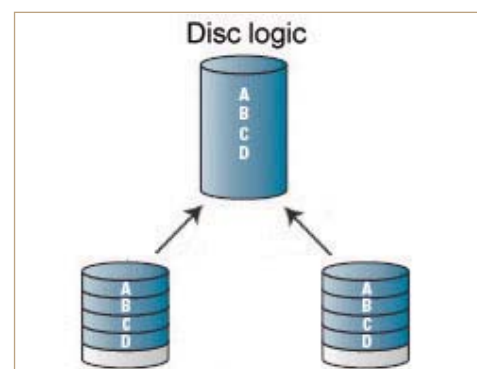
## RAID0 SAU STRIPPING



Este o matrice fără paritate și fără o protecție a datelor, dar este una dintre cele mai ieftine și mai performante metode de stocare RAID. Se formează cu harddisk-uri de dimensiuni egale (de preferință identice), a căror capacitate de stocare este însumată. Avantajul este dat de distribuția operațiilor de scriere/citire pe mai multe discuri simultan, îmbunătățind astfel performanța totală în mod semnificativ. Dezavantajul major este dat de lipsa unei protecții adecvate, astfel încât defectarea oricărui harddisk ce formează matricea duce imediat la compromiterea tuturor datelor stocate. Pentru crearea unei matrice RAID0 sunt necesare minimum două harddisk-uri, spațiul fiind utilizat în proporție de 100%. Se recomandă a se folosi pe sistemele pe care rulează aplicații de editare video și/sau imagine, DTP sau aplicații ce necesită un flux mare de date.

## RAID1 SAU MIRRORING

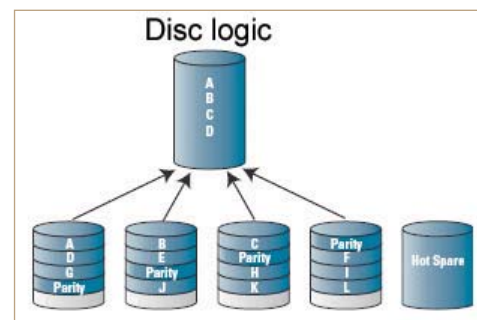
Necesită un număr par de unități de stocare (minimum două) și presupune oglindirea acestora. Aceeași informație este stocată pe ambele discuri, iar utilizatorul "vede" un singur disc logic. De obicei sunt folosite mai multe perechi de discuri ce alcătuiesc o matrice de mari dimensiuni, scrierea și citirea informațiilor realizându-se pe toate discurile simultan. La RAID1 viteza de citire se dublează (și crește liniar cu numărul de discuri componente), datele fiind citite simultan de pe toate harddisk-urile, iar viteza de scriere rămâne aceeași. RAID1 este cea mai performantă dintre toate tipurile



de matrice RAID ce asigură o protecție a datelor. Pierderile, în cazul în care se strică un harddisk, sunt doar materiale, datele putând fi recuperate în totalitate. Spațiul utilizat este în proporție de 50% din cel total. Este recomandat în domeniul financiar-bancar, unde siguranța datelor este cea mai importantă.

## RAID5 SAU STRIPING WITH PARITY

Scrierea informațiilor de paritate este distribuită și se face pe toate discurile, astfel că, oricare dintre acestea ar ceda, matricea rămâne intactă. Pentru un număr mare de harddisk-uri RAID5 este cea mai eficientă metodă de stocare. Pentru realizarea unei matrice RAID5 sunt necesare minimum trei harddisk-uri. Deoarece la scriere se accesează un disc pentru scrierea informației și un altul pentru controlul de paritate, operațiile de scriere se pot suprapune. Operația de reconstrucție a unui disc defect necesită o perioadă mai mare de timp decât în cazul în care este folosit RAID1, pentru că trebuie refăcută și informația de paritate. Capacitatea de stocare variază între 67 și 97%, în funcție de numărul de discuri folosite, și este dată de formula (capacitatea unui HDD)\*(numărul de HDD-uri - 1). Se recomandă folosirea RAID5 pentru servere în general (e-mail, baze de date, Web, intranet etc.).



Despre nivelurile RAID și modalități de configurare se pot spune foarte multe, dar din lipsă de spațiu ne vom opri aici. Alegerea unei anumite soluții RAID nu este o treabă tocmai ușoară. Totul depinde de opțiunea personală a fiecăruia și de suma care se dorește a fi investită în performanță sau în securitate. Personal vă recomand să optați pentru una dintre soluțiile prezentate anterior.

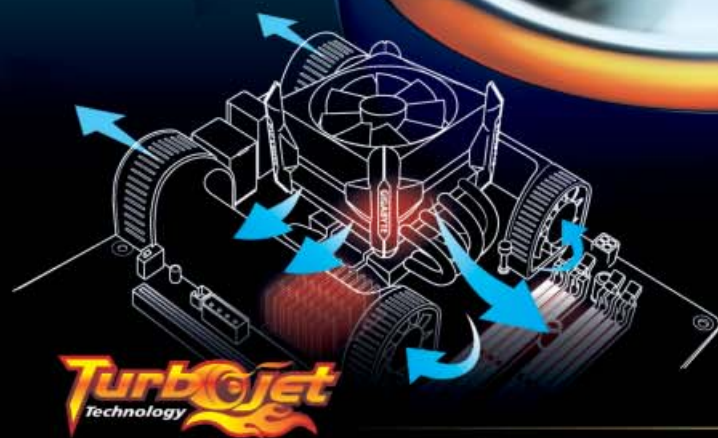
Gabriel Mitran

# G1-Turbo

Series Motherboards

**EXIST TO EXCEED**

Designed for Extreme Overclockers and Hardcore Gamers!



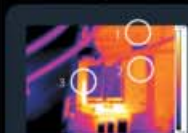
**Intel®**  
**975X**  
EXPRESS  
CHIPSET  
Supports Intel® Pentium®  
Processor Extreme Edition

**GA-G1975X**

## Tehnologie Turbojet

Tehnologia Turbojet de la Gigabyte oferă cea mai eficientă metodă de disipare a căldurii pentru sistemul tău

Cu Turbojet



- ① Temperatură memorie: 43°C
- ② Temperatură NorthBridge: 54.8°C
- ③ Temperatură circuite de alimentare: 63.5°C

Fără Turbojet



- ① Temperatură memorie: 61.2°C
- ② Temperatură NorthBridge: 95°C
- ③ Temperatură circuite de alimentare: 87°C

Temperatură



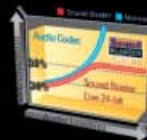
## Dual PCI-e Graphics Slots

Bazată pe chipsetul Intel 975X Express, GA-G1975X oferă suport pentru două sloturi PCI Express (X8), având astfel o performanță dublă față de soluțiile bazate pe o singură placă video PCI Express (X16).



## Creative Sound Blaster

Creative Sound Blaster Live 24-bit cu suport DTS oferă efecte surround pe 7.1 canale pentru o experiență inedită.



## C.R.S. (CMOS Reload Switch)

CRS facilitează revenirea la setările inițiale CMOS, prin simpla apăsare a unui comutator.



## Turbojet Technology

## Dual PCI-e Graphics Slots

## Gigabit LAN

## Creative Sound Blaster

## S/PDIF In/Out

## C.R.S. (CMOS Reload Switch)

## Dual Core Processor

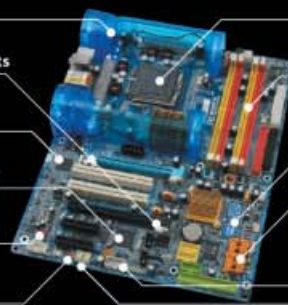
## Dual Channel DDR2 667

## Dual BIOS™

## SATA 3Gb/s

## IEEE 1394

## Debug LED



**Important!**  
Produsul își pierde garanția dacă este modificat sau reparat fără acordul GIGABYTE.  
• Specificațiile și fotografiile pot fi modificate fără o notificare prealabilă.  
• Toate denumirile și produsele sunt mărci înregistrate ale companiilor respective.  
★ Acest produs nu include ventilatorul pentru procesor

Pentru mai multe informații, vă rugăm să contactați distribuitorii noștri:



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



**ELKOTech România**  
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.ultrapro.ro



**TORNADO Systems România**  
Tel: 4021.312.75.07;  
Fax: 4021.312.98.20  
www.tornado.ro

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

**GIGABYTE™**  
TECHNOLOGY

## Samsung SpinPoint P120 250GB



409 RON    36 luni    Tornado Sistems

Modelul SpinPoint P120 de la Samsung a găsit drumul către fruntea clasamentului.

### PERFORMANȚE

Din punctul de vedere al performanțelor acesta s-a comportat excelent la testele practice. Rata medie de scriere și citire ridicată a permis copierea kit-ului de Windows

XP în doar 27 de secunde. Deși punctajul obținut în PCMark 2005 nu este de invidiat, SpinPoint P120 a reușit să surclaseze multe din unitățile SATA testate.

### CONCLUZIE

Este o alternativă foarte bună pentru cei ce nu au sau nu își permit o placă de bază cu interfață SATA.

Model: SP2514N · Interfață: PATA 133 · Capacitate: 250GB · Capacitate efectivă: 232.88GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB

6.91

## Seagate Barracuda 7200.8 250GB



407 RON    60 luni    ASBIS România

La o distanță considerabilă de câștigător s-a plasat modelul Seagate Barracuda 7200.8 de 250GB.

### PERFORMANȚE

Acesta este un harddisk silențios și rapid, iar rata medie de citire de 58,3MB/s a fost egală cu cea a câștigătorului. Comparativ cu unitățile oferite de Maxtor, acesta nu

s-a încălzit foarte mult în timpul testelor. Probleme au fost întâmpinate la copierea imaginii DVD.

### CONCLUZIE

Este recomandat utilizatorilor care își doresc un harddisk de 250GB cu performanțe bune în majoritatea aplicațiilor.

Model: ST3250823A · Interfață: PATA 100 · Capacitate: 250GB · Capacitate efectivă: 232.88GB · RPM: 7200 · Cache: 8B

6.05

## Maxtor DiamondMax 10 200GB



393 RON  
N/A    36 luni  
N/A    Ultra PRO Computers  
Caro Group

Cele 5156 de puncte obținute la testul PCMark05 HDD au determinat plasarea sa pe podium.

### PERFORMANȚE

DiamondMax 10 200GB a înregistrat valori foarte bune la testele de citire, dar există o diferență considerabilă între rata maximă de citire și cea minimă. Temperatura

înregistrată are o valoare destul de ridicată în comparație cu alte modele testate.

### CONCLUZIE

DiamondMax 10 200GB are performanțe ridicate, dar nu folosește la potențial maxim interfața PATA 133. Raportul preț per GB este de asemenea unul bun.

Model: 6L200PO · Interfață: PATA 133 · Capacitate: 200GB · Capacitate efectivă: 189.92GB · RPM: 7200 · Cache: 8GB

5.97

## Western Digital Caviar SE 250GB



446 RON    36 luni    Ultra PRO Computers

Acesta este singurul harddisk Western Digital din test cu interfață PATA.

### PERFORMANȚE

Western Digital Caviar SE 250GB a fost harddisk-ul care s-a încălzit cel mai puțin pe parcursul testelor. Liniaritatea ratelor de transfer a avut un impact pozitiv asupra rezultatului final. Rezultate slabe a

obținut în SiSoft Sandra 2005, doar 48MB/s. De asemenea timpul de acces de 19,5ms este unul neașteptat de mare (testul a fost rulat de trei ori pentru confirmarea rezultatului).

### CONCLUZIE

Acesta este un harddisk ideal pentru un utilizator nepretențios.

Model: WD2500JB · Interfață: PATA 100 · Capacitate: 250GB · Capacitate efectivă: 232.88GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB

5.66

# DESCOPERĂ COMBINAȚIA PERFECTĂ DE DESIGN ȘI TEHNOLOGIE

LIFE'S GOOD **LG**

## FLATRON ARTISTIC

**L1940B**  
DIAGONALĂ: 19"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup>  
CONTRAST: 600:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 178°, V: 178°

**L1740B/L1740P**  
DIAGONALĂ: 17"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup> (L1740P: 300 CD/M<sup>2</sup>)  
CONTRAST: 500:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°



## FLATRON ULTRASLIM

**L1980Q/L1980U**  
DIAGONALĂ: 19"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup>  
CONTRAST: 500:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS (L1980U: 12MS)  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

**L1780Q/L1780U**  
DIAGONALĂ: 17"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup>  
CONTRAST: 500:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS (L1780U: 12MS)  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°



ARTISTIC



### L1720B/L1720P

DIAGONALĂ: 17"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup> (L1720P: 300 CD/M<sup>2</sup>)  
CONTRAST: 550:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

### L1520B/L1520P

DIAGONALĂ: 15"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup> (L1520P: 300 CD/M<sup>2</sup>)  
CONTRAST: 400:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

STYLE



### L1930S/L1930B

DIAGONALĂ: 19"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup>  
CONTRAST: 600:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 178°, V: 178°

### L1730S/L1730B/L1730P

DIAGONALĂ: 17"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup> (L1730P: 300 CD/M<sup>2</sup>)  
CONTRAST: 500:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

### L1530S/L1530B/L1530P

DIAGONALĂ: 15"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup> (L1530P: 300 CD/M<sup>2</sup>)  
CONTRAST: 400:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

STANDARD



### L1915S

DIAGONALĂ: 19"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup>  
CONTRAST: 500:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

### L1715S

DIAGONALĂ: 17"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup>  
CONTRAST: 500:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

### L1515S

DIAGONALĂ: 15"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup>  
CONTRAST: 500:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

STANDARD



### L1950S-SN

DIAGONALĂ: 19"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup>  
CONTRAST: 500:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

### L1750S-SN

DIAGONALĂ: 17"  
STRĂLUCIRE: 250 CD/M<sup>2</sup>  
CONTRAST: 500:1  
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS  
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

[HTTP://RO.LGE.COM](http://ro.lge.com)

Toată gama de monitoare este disponibilă prin rețeaua de distribuitori autorizați LG Electronics

## Seagate Barracuda 7200.8 200GB



389 RON    60 luni    Best Computers / Diverta

Spre deosebire de fratele său mai încăpător, Seagate Barracuda 7200.8 200GB este unuia dintre cele mai slabe unități testate.

### PERFORMANȚE

Majoritatea rezultatelor la teste au fost sub medie. În timpul funcționării s-a încălzit moderat, dar fără să depășească 45 de grade, precum

harddisk-urile produse de Maxtor. Kit-ul de Windows a fost copiat în 39 de secunde iar imaginea DVD-ului în 195 de secunde, penultimul timp înregistrat.

### CONCLUZIE

Raportul preț per gigabyte foarte bun poate determina montarea sa pe un sistem entry level.

Model: ST3200826A · Interfață: PATA 100 · Capacitate: 200GB · Capacitate efectivă: 186.31GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB

5.53

## Samsung SpinPoint P120 200GB



345 RON    36 luni    Deck Computers International  
398 RON    36 luni    Ultra PRO Computers

Samsung SpinPoint P120 200GB este un alt harddisk care nu a știut să beneficieze de avantajele interfeței PATA 133.

### PERFORMANȚE

Acesta este cel mai slab harddisk din test dar, spre surprinderea noastră, a înregistrat timpi de copiere foarte buni - 172 de secunde pentru

imaginea DVD și 34 de secunde pentru kit-ul de Windows XP. Un alt aspect pozitiv este legat de valoarea medie a ratei de citire, care este apropiată de cea maximă.

### CONCLUZIE

Un harddisk care nu s-a încălzit foarte mult și care s-a comportat foarte bine la testele practice.

Model: SP2014N · Interfață: PATA 133 · Capacitate: 200GB · Capacitate efectivă: 186.31 · RPM: 7200 · Cache: 8MB

5.40

## Samsung SpinPoint P120S 250GB



431 RON    36 luni    Tornado Sistems

Harddisk-urile Samsung s-au impus și la categoria SATA, rezultatele obținute fiind foarte bune.

### PERFORMANȚE

Cu o rată medie de citire de 60,7MB/s, respectiv de scriere 27,2MB/s împreună cu rezultatul de 73,86MB/s înregistrat la testul PCMark05 copiere, Samsung

SpinPoint P120S 250GB a reușit chiar să întrecă la anumite capitole harddisk-ul etalon (Western Digital Raptor).

### CONCLUZIE

Acesta este o soluție foarte bună pentru cei ce doresc performanță ridicată, capacitate medie de stocare și un preț accesibil.

Model: SP2504C · Interfață: SATA 300 · Capacitate: 250GB · Capacitate efectivă: 232.88GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB

7.02

## Hitachi Deskstar 500GB



1371 RON    36 luni    ASBIS România

Singurul reprezentant al producătorului Hitachi a reușit să se plaseze onorabil pe poziția a doua din clasament.

### PERFORMANȚE

Interfața SATA 300 și-a spus cuvântul. Cel mai bun punctaj la testul PCMark05 HDD a fost înregistrat de către Deskstar 500GB,

dar acest model este și unul dintre cele mai fierbinți din test. Carcasa metalică a acestuia a atins temperatura de 50 de grade.

### CONCLUZIE

Este un harddisk recomandat utilizatorilor care își doresc capacități mari de stocare fără să facă rabat la performanță.

Model: HDS725050KLA360 · Interfață: SATA 300 · Capacitate: 500 · Capacitate efectivă: 465.76 · RPM: 7200 · Cache: 8MB

6.89



## Maxtor DiamondMax 10 200GB



398 RON      36 luni      Depozitul de Calculatoare  
398 RON      36 luni      Ultra PRO Computers

Maxtor DiamondMax 10 200GB s-a clasat al treilea în topul harddisk-urilor SATA.

### PERFORMANȚE

Din punctul de vedere al performanțelor în testele de citire și scriere se situează în partea superioară a clasamentului. De asemenea, timpii obținuți la copierea

kit-ului de Windows XP și a fișierului imagine au fost buni - 44, respectiv 135 secunde. Diferența între acest model și cel de 300GB nu este mare.

### CONCLUZIE

Este recomandat utilizatorilor care doresc un harddisk performant, dar este de preferat să fie montat departe de alte unități.

Model: 6L200MO · Interfață: SATA 150 · Capacitate: 200GB · Capacitate efectivă: 189.92GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB

6.55

## Maxtor DiamondMax 10 300GB



531 RON      36 luni      Depozitul de Calculatoare

Maxtor DiamondMax 10 300GB este una dintre puținele unități testate care au o memorie cache de 16MB.

### PERFORMANȚE

Marea diferență dintre acest model și cel precedent este capacitatea de stocare, Maxtor DiamondMax10 300GB fiind cu 50% mai încăpător. Ca toate modelele Maxtor, acesta a avut

o diferență foarte mare între rata maximă de citire/scriere și cea medie, precum și o temperatură de funcționare ridicată.

### CONCLUZIE

DiamondMax 10 300GB nu s-a comportat mult mai bine decât harddisk-urile cu o memorie cache de 8MB.

Model: 6L300SO · Interfață: SATA 150 · Capacitate: 300GB · Capacitate efectivă: 279.48GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB

6.50

## Seagate Barracuda 7200.8 400GB



1035 RON      60 luni      Best Computers

Seagate Barracuda 7200.8 400GB este un harddisk silențios, dar mai lent decât cele ale concurenței.

### PERFORMANȚE

Performanțe bune a obținut la testul PCMark05 XP Startup și copiere. Rata medie de citire a fost de 60.4MB/s iar cea de scriere de 29.3MB/s. Temperatura carcasei

metalice a urcat până la valoarea de 44 de grade iar nota finală a fost apropiată de cea a harddisk-ului precedent.

### CONCLUZIE

Seagate Barracuda 7200.8 este o alegere bună pentru cei ce-și doresc un harddisk de capacitate mare și cu performanțe pe măsură.

Model: ST3400832AS · Interfață: SATA 150 · Capacitate: 400 · Capacitate efectivă: 372.61GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB

6.47

## Seagate Barracuda 7200.9 500GB



1607 RON      60 luni      ASBIS România

Cei 16MB de memorie cache nu au reușit să împingă acest harddisk către fruntea clasamentului.

### PERFORMANȚE

Seagate Barracuda 7200.9 500 GB este unul dintre cele mai mari unități din test. Cu acest harddisk s-a atins cea mai mare valoare pentru rata maximă de scriere, respectiv

76.5MB/s. Rezultate bune s-au mai obținut la copierea kit-ului de Windows XP, operație terminată după 36 de secunde.

### CONCLUZIE

Capacitatea de stocare de 500GB este unul dintre atuurile acestui harddisk, ca și rata de citire/scriere bună.

Model: ST3500641AS · Interfață: SATA 300 · Capacitate: 500GB · Capacitate efectivă: 465.76GB · RPM: 7200 · Cache: 16MB

6.40

## Western Digital Caviar SE 250GB



508 RON    36 luni    Ultra PRO Computers

Deși face parte din a doua jumătate a clasamentului, acest harddisk a obținut note bune la o parte din teste.

### PERFORMANȚE

Performanțele lui Western Digital Caviar SE 250GB se situează la un nivel superior. La testul PCMark05 HDD a obținut 5640 de puncte iar

timpul de acces de 12.9ms este, de asemenea, unul foarte bun. Rata medie de citire în aceste condiții a fost de 56.1MB/s.

### CONCLUZIE

Dacă aveți o interfață SATA pe placa de bază, este recomandat acest harddisk în schimbul unuia cu interfață PATA.

Model: WD2500JD · Interfață: SATA 150 · Capacitate: 250GB · Capacitate efectivă: 232.88GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB

6.21

## Samsung SpinPoint P120S 200GB



368 RON    36 luni    DECK Computers International

Samsung SpinPoint P120S 200GB nu a beneficiat de o interfață SATA 300 și acest lucru s-a observat în clasamentul final.

### PERFORMANȚE

Harddisk-urile Samsung s-au comportat foarte bine în test. Deși notele obținute la performanță nu sunt excepționale, modelul SP2004C

a oprit cronometrul la 29 de secunde la copierea kit-ului de Windows XP (mai rapid decât modelul Western Digital Raptor).

### CONCLUZIE

Acesta este recomandat utilizatorilor care își doresc un harddisk performant și cu un preț accesibil.

Model: SP2004C · Interfață: SATA 150 · Capacitate: 200GB · Capacitate efectivă: 186.31GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB

6.01

## Western Digital Caviar SE 200GB



389 RON    36 luni    Best Computers / Diverta  
N/A    N/A    Caro Group

Deși modelul WD200JS beneficiază de o interfață SATA II (300Mb/s), acesta a fost cel mai slab harddisk de la Western Digital.

### PERFORMANȚE

În timpul testelor temperatura sa a urcat până la 42 de grade. Note bune a obținut la testul PCMark05 Startup iar rata medie de citire a

fost de 56MB/s, o valoare excelentă. Unul din punctele slabe ale acestei unități a fost timpul de acces mare de 18ms.

### CONCLUZIE

Western Digital Caviar SE 200GB a obținut penultimul loc în testul de harddisk-uri SATA deși a beneficiat de o interfață SATA 300.

Model: WD200JS · Interfață: SATA 300 · Capacitate: 200GB · Capacitate efectivă: 186.31GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB

5.89

## Seagate Barracuda 7200.8 300GB



697 RON    60 luni    Best Computers / Diverta

Marele învins al acestui test este modelul Seagate Barracuda 7200.8 300GB.

### PERFORMANȚE

La copierea imaginii DVD a obținut cel mai slab timp, de 198 secunde. Totuși rata medie de scriere a fost de 28MB/s, o valoare foarte bună (peste cea a câștigătorului).

Temperatura de funcționare de numai 43 de grade ne scutește de un ventilator sublimantar.

### CONCLUZIE

Deși este plasat pe ultimul loc, noi vă recomandăm acest model SATA de la Seagate în schimbul oricărui alt harddisk ce folosește ca interfață PATA.

Model: ST3300831AS · Interfață: SATA 150 · Capacitate: 300GB · Capacitate efectivă: 279.46GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB

5.77

# DEPOZITUL DE CALCULATOARE®

You're LOOKING for

- > Innovative Technologies
- > Performance
- > Highest Quality
- > Fast Warranty Service

## Choose PLEXTOR



Redefine your digital media equipment

**ROMSOFT®**  
THE HARDWARE COMPANY  
[www.romsoft.ro](http://www.romsoft.ro)

**dc**®

**dc-shop**  
[www.dc-shop.ro](http://www.dc-shop.ro)

**PLEXTOR**

> OPTICALS > VIDEO > MEMORY > HARD DISK > MEDIA

KING OF QUALITY

[www.plextor-europe.com](http://www.plextor-europe.com)

### Samsung SpinPoint P120 250GB



### Seagate Barracuda 7200.8 250GB



### Maxtor DiamondMax 10 200GB



### Western Digital Caviar SE 250GB



Paralel ATA

Serial ATA

Preț	409 RON	407 RON	393 RON	446 RON
<b>Detalii tehnice</b>				
Model	SP2514N	ST3250823A	6L200PO	WD2500JB
Firmware	VF100-33	3.03	BAH41G10	08.02D08
Interfață	PATA 133	PATA 100	PATA 133	PATA 100
Capacitate	250	250	200	250
Capacitate efectivă	232.88	232.88	189.92	232.88
RPM / Cache	7200 / 8MB	7200 / 8MB	7200 / 8MB	7200 / 8MB

<b>Rezultate teste</b>				
Rată minimă citire (MB/s)	27.4	31.6	35	37.4
Rată medie citire (MB/s)	58.3	58.3	55.1	53.1
Rată maximă citire (MB/s)	69.8	70.7	104.3	63.5
Rată minimă scriere (MB/s)	17.8	11.6	12.6	19.2
Rată medie scriere (MB/s)	26.7	30.5	27.1	25.1
Rată maximă citire (MB/s)	33.8	51.5	45.6	39.4
Timp de acces (ms)	13.4	15	13.7	19.50
Temperatură (°C)	46	45	48	42
SiSoft Sandra 2005 (MB/s)	62	58	53	48
PCMark05 HDD	4735	5042	5156	5091
PCMark05 XP Startup (MB/s)	8.51	9.04	8.21	8.8
PCMark05 aplicații (MB/s)	6.37	6.54	6.52	6.77
PCMark05 copiere (MB/s)	63.03	64.67	58.32	59.02
PCMark05 utilizare (MB/s)	5.29	5.39	5.48	5.67
Copiere DVD (s)	147	192	149	173
Copiere kit WinXP (s)	27	38	49	39
Verdict	6.91	6.05	5.97	5.66

### Maxtor DiamondMax 10 200GB



### Maxtor DiamondMax 10 300GB



### Seagate Barracuda 7200.8 400GB



### Seagate Barracuda 7200.9 500GB



Preț	398 RON	531 RON	1035 RON	1607 RON
<b>Detalii tehnice</b>				
Model	6L200MO	6L300SO	ST3400832AS	ST3500641AS
Firmware	BACE1G10	BANC1G10	3.03	3.AAB
Interfață	SATA 150	SATA 150	SATA 150	SATA 300
Capacitate	200	300	400	500
Capacitate efectivă	189.92	279.48	372.61	465.76
RPM / Cache	7200 / 8MB	7200 / 16MB	7200 / 8MB	7200 / 16MB

<b>Rezultate teste</b>				
Rată minimă citire (MB/s)	35.8	36.2	31.5	31
Rată medie citire (MB/s)	56.4	57.1	60.4	51
Rată maximă citire (MB/s)	127.1	126.5	74.7	70.2
Rată minimă scriere (MB/s)	17.2	14.1	19.5	14
Rată medie scriere (MB/s)	28.3	29.3	29.6	26.5
Rată maximă citire (MB/s)	62.7	57.6	52.7	76.5
Timp de acces (ms)	13.4	13.6	14.8	13.5
Temperatură (°C)	47	50	44	43
SiSoft Sandra 2005 (MB/s)	49	54	58	52
PCMark05 HDD	5551	5766	5685	5052
PCMark05 XP Startup (MB/s)	8.79	8.87	9.35	8.67
PCMark05 aplicații (MB/s)	6.78	7.31	7.76	7.67
PCMark05 copiere (MB/s)	64.32	63.57	67.25	58.12
PCMark05 utilizare (MB/s)	5.92	6.61	6.33	5.8
Copiere DVD (s)	135	137	187	143
Copiere kit WinXP (s)	44	55	36	36
Verdict	6.55	6.50	6.47	6.40

**Seagate**  
Barracuda 7200.8 200GB



389 RON

**Samsung**  
SpinPoint P120 200GB



398 RON

**Samsung**  
SpinPoint P120S 250GB



431 RON

**Hitachi**  
Deskstar 500GB



1371 RON

ST3200826A  
3.03  
PATA 100  
200  
186.31  
7200 / 8MB

SP2014N  
VC100-33  
PATA 133  
200  
186.31  
7200 / 8MB

SP2504C  
VT100-33  
SATA 300  
250  
232.88  
7200 / 8MB

HDS725050KLA360  
KZAOA51A  
SATA 300  
500  
465.76  
7200 / 8MB

Pret

**Detalii tehnice**

Model  
Firmware  
Interfață  
Capacitate  
Capacitate efectivă  
RPM / Cache

30.2  
52  
66.8  
17.9  
27.8  
41.8  
14.8  
45  
52  
4839  
8.63  
6.47  
56.83  
5.26  
195  
39  
5.53

25.6  
46.1  
56.4  
18.1  
24.7  
30.1  
13.6  
43  
47  
4437  
7.98  
6.06  
55.06  
4.91  
172  
34  
5.4

31.1  
60.7  
77  
20.3  
27.2  
33.2  
13.7  
46  
60  
5356  
8.6  
7.22  
73.86  
5.67  
145  
30  
7.02

33.6  
52.3  
69  
12  
27.3  
71  
12.6  
50  
55  
6111  
10.11  
8.79  
56.37  
7.49  
147  
31  
6.89

**Rezultate teste**

Rată minimă citire (MB/s)  
Rată medie citire (MB/s)  
Rată maximă citire (MB/s)  
Rată minimă scriere (MB/s)  
Rată medie scriere (MB/s)  
Rată maximă citire (MB/s)  
Timp de acces (ms)  
Temperatură (°C)  
SiSoft Sandra 2005 (MB/s)  
PCMark05 HDD  
PCMark05 XP Startup (MB/s)  
PCMark05 aplicații (MB/s)  
PCMark05 copiere (MB/s)  
PCMark05 utilizare (MB/s)  
Copiere DVD (s)  
Copiere kit WinXP (s)

Verdict

**Western Digital**  
Caviar SE 250GB



508 RON

**Samsung**  
SpinPoint P120S 200GB



368 RON

**Western Digital**  
Caviar SE 200GB



389 RON

**Seagate**  
Barracuda 7200.8 300GB



697 RON

WD2500JD  
08.02D08  
SATA 150  
250  
232.88  
7200 / 8MB

SP2004C  
VM100-33  
SATA 150  
200  
186.31  
7200 / 8MB

WD200JS  
10.02E01  
SATA 300  
200  
186.31  
7200 / 8MB

ST3300831AS  
3.03  
SATA 150  
300  
279.46  
7200 / 8MB

Pret

**Detalii tehnice**

Model  
Firmware  
Interfață  
Capacitate  
Capacitate efectivă  
RPM / Cache

36.4  
56.1  
67.8  
17.4  
24.3  
29.9  
12.9  
45  
50  
5640  
8.89  
7.87  
62.3  
6.5  
157  
36  
6.21

26  
50.8  
66  
17  
23.9  
31.9  
13.7  
47  
51  
5265  
8.61  
7.57  
59.51  
6  
171  
29  
6.01

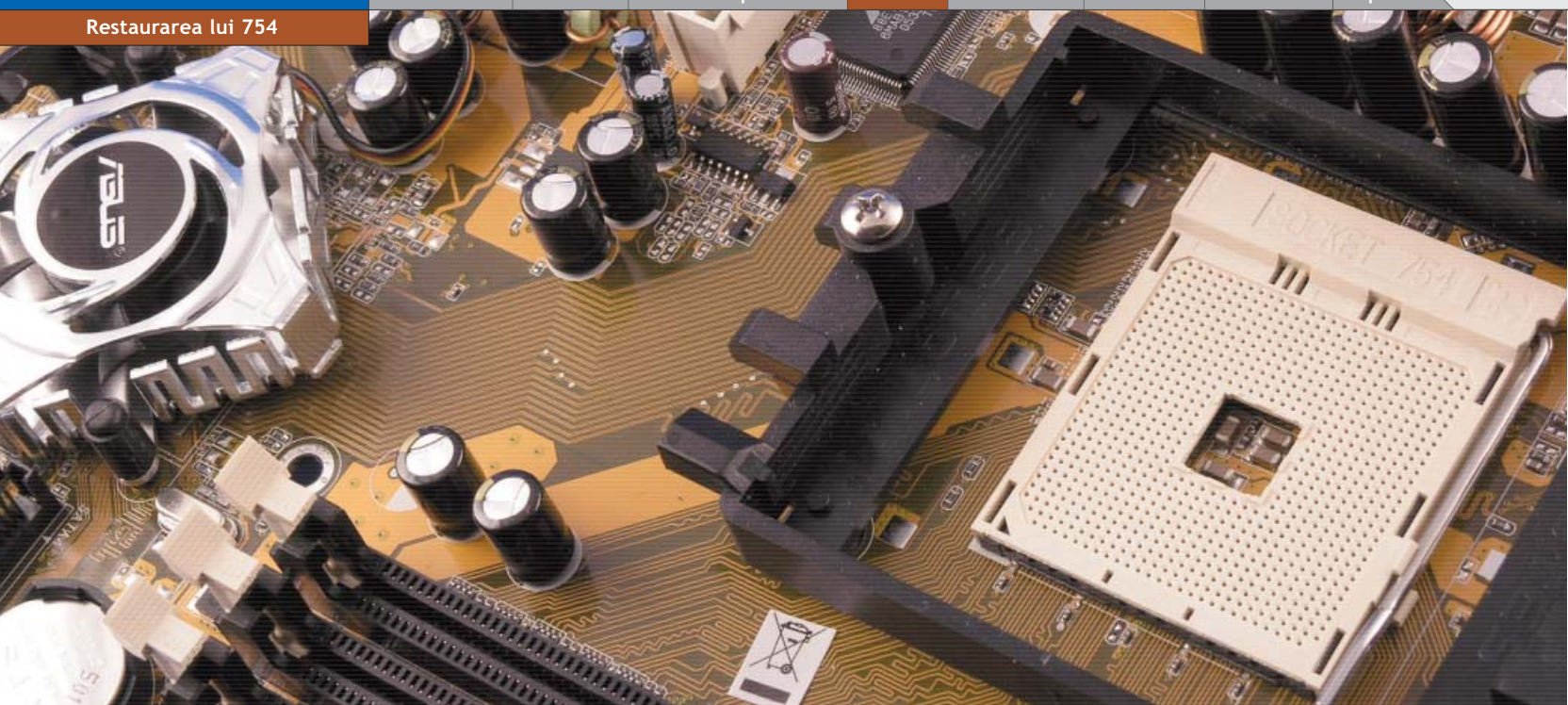
39.4  
56  
67.8  
16.2  
23.2  
27.5  
18  
42  
54  
5489  
9.18  
7.5  
60.1  
5.67  
167  
38  
5.89

29.6  
53.4  
65.3  
18.6  
28  
44  
14.9  
43  
52  
5446  
9.19  
7.73  
58.11  
6.06  
198  
39  
5.77

**Rezultate teste**

Rată minimă citire (MB/s)  
Rată medie citire (MB/s)  
Rată maximă citire (MB/s)  
Rată minimă scriere (MB/s)  
Rată medie scriere (MB/s)  
Rată maximă citire (MB/s)  
Timp de acces (ms)  
Temperatură (°C)  
SiSoft Sandra 2005 (MB/s)  
PCMark05 HDD  
PCMark05 XP Startup (MB/s)  
PCMark05 aplicații (MB/s)  
PCMark05 copiere (MB/s)  
PCMark05 utilizare (MB/s)  
Copiere DVD (s)  
Copiere kit WinXP (s)

Verdict



# RESTAURAREA LUI 754

## PCI-EXPRESS PENTRU ENTRY LEVEL

**Până nu demult platforma entry level a celor de la AMD era lipsită de suport pentru tehnologia PCI-Express. Situația însă pare că s-a rezolvat iar acest gen de soluții se regăsesc tot mai des.**

**ACUM, CÂND PE POARTA COMUNITĂȚII IT MAI AU puțin și intră viitoarele procesoare AMD cu 940 pini pe Socket M2, ne-am decis să mai aducem încă o dată în prim-plan platforma 754, cea care a fost deschizătoarea de drumuri a renumitului Athlon64. Fac aici o mică paranteză și exclud din ecuație primele procesoare cu 940 de pini (Opteron și FX-51) care și-au făcut apariția cu câteva luni în urma celor cu 754 de pini, dar care erau adresate strict gamei high end și serverelor. În acest articol ne vom adresa în special utilizatorilor sensibili la preț pentru care platformele PCI-Express bazate pe Socket-ul 939 sau LGA775 ies din discuție.**

Puși în fața necesității unui upgrade al subsistemului video, posesorii de calculatoare motorizate de procesoare cu 754 de pini erau nevoiți, până nu demult, să schimbe, pe lângă placa de bază, și procesorul pentru a putea achiziționa un acceleror grafic PCI-Express. Aproape de sfârșitul carierei, platforma 754 a primit o gură de aer binemeritată din partea producătorilor plăcilor de bază care au implementat pe aceasta chipset-ul nForce4-4x și, implicit, suportul lui pentru portul grafic PCI-Express. În acest fel posesorul nepretențios al unui Athlon64 3000+ sau Sempron poate prelungi durata de viață a platformei actuale făcând upgrade din când în când doar la acceleror grafic, care, din cât se întrevede, va zăbovi o lungă perioadă de timp pe PCI-Express. În

testele efectuate într-unul din numerele precedente ale XtremPC am observat că sporul adus de tehnologia dual channel corespunzătoare procesoarelor cu 939 de pini este neglijabil în comparație cu performanțele platformei 754.

În rândurile care urmează am analizat și pus față în față performanțele unor platforme PCI-Express adresate procesoarelor Athlon64 sau Sempron cu 754 de pini. Printre ele se numără chiar una care oferă două porturi PCI-Express destinate plăcilor grafice, dar care nu oferă suport pentru SLI. De altfel, este și normal deoarece nu știu câți utilizatori s-ar îndrepta către un procesor Sempron și două acceleratoare video de top pentru a le monta în SLI.

### PLATFORMA DE TEST

Pentru a nu pune într-o lumină proastă platformele participante am decis să nu utilizăm un procesor Sempron, ci unul Athlon64 3000+, pe care îl putem considera ca fiind o soluție de nivel mediu pe Socket-ul 754. Acesta, oferit de ISA Hardware - Master Distributor AMD, a fost tactat la 2000MHz și a dispus de 512KB de memorie cache L2. Cantitatea de memorie cache L1 a fost cea standard a acestui socket, 128KB, împărțiti - 64KB pentru date și 64KB pentru instrucțiuni. Ca acceleror grafic am utilizat Leadtek WinFast PX6800GT cu 256MB, ce-i drept o soluție care iese din sfera gamei entry level, dar care nu am vrut să intervină în calea

performanțelor plăcilor de bază. Cantitatea de memorie instalată pe placa de baza a fost de 1GB, compusă din două module de 512MB ale căror timinguri au fost setate la 2.5/3/3/6 și cu command rate 1T. Ca sistem de operare am utilizat deja obișnuitul Windows XP Professional cu Service Pack 2, instalat pe un harddisk de 80GB ATA100. Chiar dacă toate plăcile de bază au avut conector ATX cu 24 de pini, acestea au funcționat fără probleme cu o sursă Antec de 400W "de modă veche", cu doar 20 de pini pe mufa ATX.

### PROCEDURA DE TESTARE

În test am inclus și jocuri, dar și suite sintetice care să prezinte per ansamblu performanțele concurenților. De la începutul testelor am dezactivat din driverele video funcțiile antialiasing și de filtrare anisotropică, precum și opțiunea V-Sync. Am utilizat trei jocuri, fiecare analizat la două rezoluții: 640x480 și 1024x768. În Far Cry am apelat la utilitarul de testare HardwareOC pe demo-ul Ubisoft Volcano la penultimul nivel de calitate (Maximum Details). În Half Life 2 am setat nivelul de calitate la maximum, dar cu mențiunea că la opțiunea "Water detail" am setat "Reflect world" și am lansat demo-ul d1\_canals\_09. De asemenea, DOOM 3 a fost rulat la un nivel de calitate superior: High Quality. Din suita PCMark05, pe lângă punctajul general, am notat scorul obținut la comprimarea unui material video în testul Multithreaded 2 și

Albatron  
K8NF4X-754MSI  
K8N Neo3ASUS  
K8N4-E DeluxeGigabyte  
K8NE

Distribuitor	Depozitul de Calculatoare	Skin Media	Depozitul de Calculatoare / RHS Company	Best Computers / Diverta / Caro Group
Preț	252 RON	266 RON	330 RON	263 RON
Garanție	36 luni	36 luni	36 luni	36 luni

#### Detalii tehnice

Chipset	NVIDIA nForce4-4x	NVIDIA nForce4-4x	NVIDIA nForce4-4x	NVIDIA nForce4-4x
Sloturi PCI-Express x1/x4	0/1	1/0	3/0	2/0
Sloturi PCI	2	3	3	3
Sloturi memorie	2	2	3	3
PATA/SATA	2/4	2/4	2/8	2/4
USB/Firewire	4/0	4/0	4/1	4/0
Audio	ALC655	ALC655	ALC850	ALC850
LAN	10/100Mbps	1000Mbps	1000Mbps	1000Mbps
Răcire chipset	Activă	Activă	Activă	Pasivă
Extra	Audio SPDIF Dual graphics	Slot AGR Radiatoare Mosfet	Audio SPDIF Audio optic	Audio SPDIF

punctajul obținut de harddisk la rubrica XP Startup. Testul de arhivare s-a efectuat asupra directorului I386 din kit-ul de instalare al sistemului de operare.

#### CONCURENȚII

Nu putem spune că ne-a suprins, dar toate cele patru plăci de bază prezente la test au folosit același chipset, NVIDIA nForce4-4X. Principalul motiv al implementării acestui chipset îl reprezintă prețul său, mult mai mic decât al celorlalte variante nForce4, dar și faptul că precedentul chipset, nForce3, nu suportă tehnologia PCI-Express. Totuși, diferențe între concurențe există, în principal la capitolul dotări. Toate plăcile dispun în BIOS de opțiuni de overclocking avansate, cum ar fi posibilitatea modificării tensiunilor de alimentare a procesorului și memoriei, precum și setarea principalilor timinguri ale celei din urmă. Toate plăcile au fost capabile de a rula la FSB 225MHz, frecvența maximă atinsă cu procesorul din test fiind 2370MHz, corespunzătoare unui FSB 237MHz, atinsă cu modelul ASUS.

O implementare mai deosebită o reprezintă cele două porturi PCI-Express prezente pe

Albatron K8NF4X-754. Primul port utilizează 16 canale PCI-Express iar cel de-al doilea pe restul de patru. Acestea oferă suport pentru tehnologia dual graphics, care permite utilizarea în paralel a două plăci video ce pot afișa imaginea în total pe patru monitoare (a nu se confunda însă cu SLI, care permite randarea scenelor 3D în paralel). PCB-ul plăcii Albatron are dimensiunile reduse (293x198mm) totuși conforme cu standardul ATX. Pe acesta regăsim două sloturi de memorie DDR, două PCI și patru porturi SATA configurabile în matrice RAID (0,1 și 0+1). Se remarcă și socket-ul procesorului întors la 90 de grade. Performanțele ceva mai slabe ale modelului Albatron sunt puse pe seama incapacității sale de a lucra cu command rate-ul memoriilor în 1T, ci doar la 2T. În rest, celelalte timinguri nu au creat probleme, reușind să funcționeze chiar și la 2/2/2/5.

Placa ASUS, K8N4-E Deluxe, este un produs complet cu dotări de top: trei sloturi de memorie, opt porturi SATA configurabile RAID, două porturi Firewire și nu mai puțin de 10 conectori USB2.0, majoritatea oferiți pe bracket-uri PCI. Răcirea chipset-ului se face activ (ca la majoritatea produselor din test) cu

un sistem standard fără heat-pipe-uri, cum ne-a obișnuit ASUS. Back-panel-ul oferă, pe lângă un port de rețea Gigabit, și două ieșiri audio SPDIF, una pe mufă RCA și cealaltă optică. ASUS K8N4-E Deluxe oferă ca bundle software WinDVD Suite, un pachet de editare și scriere pe DVD a materialului video.

Dacă ar fi să facem un clasament, pe primul loc s-ar situa modelul Gigabyte K8NE, dar la o diferență insesizabilă față de ceilalți concurenți. Aceasta este singura placă al cărei chipset este răcit pasiv cu un radiator ale cărui dimensiuni sunt implicit ceva mai mari, dar nu exagerate. Dotările adiționale din pachet nu excelează și se rezumă la cele standard: cabluri de date SATA și PATA, CD-ul cu drivere și manualul.

O soluție atractivă de trecere de la interfața AGP la cea PCI-Express o reprezintă MSI K8N Neo3 pe PCB-ul căreia se găsesc ambii conectori grafici. Totuși, suportul pentru AGP este oferit printr-un port AGR (Advance Graphics Riser), care este compatibil doar cu o serie de plăci video de pe vechiul standard. Lista de compatibilitate se găsește pe site-ul producătorului și vă recomandăm să o consultați dacă aveți în vedere utilizarea unei plăci video AGP pe acest produs. În cutia sa regăsim cabluri de date și de alimentare SATA, cabluri rotunde IDE, dar și un bracket PCI pe care sunt dispuse două porturi USB2.0 și patru LED-uri de diagnoză.

#### CONCLUZIE

Articolul de față relevă încă o dată faptul că platforma AMD pe Socket 754 încă nu și-a spus ultimul cuvânt. Lipsa suportului pentru tehnologia dual channel nu este sesizabilă, iar prezența portului PCI-Express ridică valoarea acestei platforme. În plus, plăcile grafice care folosesc această interfață sunt ceva mai ieftine decât corespondentele lor pe AGP.

Ștefan Matei

Rezultate teste	Albatron K8NF4X-754	MSI K8N Neo3	ASUS K8N4-E Deluxe	Gigabyte K8NE
Far Cry 640x480	118.01	119.82	119.41	119.65
Far Cry 1024x768	116.21	118.72	119.15	119.49
DOOM 3 640x480	94.9	96.3	95.1	99.5
DOOM 3 1024x768	93.7	94.1	94.2	94.5
Half Life 2 640x480	106.51	111.87	111.57	113.33
Half Life 2 1024x768	86.31	87.65	88.89	88.31
Comanche 4 640x480	61.13	62.41	62.65	62.19
Aquamark3 1024x768	59413	60811	60601	60700
PCMark05	3478	3519	3521	3497
PCMark05 CPU	140.715KB/s	142.286KB/s	142.149KB/s	142.584KB/s
PCMark05 HDD XP Startup	7.601MB/s	7.636MB/s	7.735MB/s	7.731MB/s
3DMark2001	19946	20557	20136	20408
3DMark2005	4939	4946	4943	4959
SiSoftSandra 2005 Mem	2687	3024	3014	3065
Arhivare WinACE	6' 44"	6' 11"	6' 01"	6' 04"



# 3DMARK06

## NOUL STANDARD 3D

**Evoluția acceleratoarelor grafice din ultimele luni a determinat producătorul suitei 3D Mark să lanseze o nouă revizie a acestuia la doar un an de la apariția precedentei versiuni.**

**DACĂ SUITA PCMARK ANALIZEAZĂ PERFORMANȚA** generală a unui calculator, 3DMark se axează exclusiv pe capacitățile 3D ale acestuia. Futuremark, compania producătoare a celor două aplicații, ne obișnuie ca la fiecare doi ani să lanseze o nouă versiune a suitei 3DMark. A fost însă nevoită să se abată de la regulă datorită puterii de procesare mare la care au ajuns acceleratoarele grafice de top care nu erau folosite la întreaga capacitate de 3DMark05. ATI și NVIDIA s-au axat pe creșterea calității în produsele lansate anul trecut investind în creșterea puterii de procesare a tehnologiilor prezente în Shader Model 3.0 și în special a HDR (High Dynamic Range). Astfel, seria GeForce 7 de la NVIDIA și X1000 de la ATI sunt primele care oferă suport complet pentru Pixel Shader 3.0, capacități pe care 3DMark05 nu le putea exploata la maxim.

### PREZENTARE GENERALĂ

Ca și versiunile precedente ale seriei, 3DMark06 este oferită gratuit utilizatorilor obișnuiți, fără pretenții. Varianta de bază se găsește pentru download pe mai multe site-uri de profil pe care cu greu se găsea un loc liber în primele zile ale lansării. De asemenea, contra sumei de 19.95\$ se poate achiziționa o cheie care deblochează o serie de opțiuni avansate ale aplicației. Însă, cea mai completă variantă a 3DMark06 este cea

Professional adresată mediului business, a cărei valoare este listată pe site-ul producătorului la 490\$. Spre deosebire de versiunile anterioare, care nu au depășit 100MB, aceasta necesită răbdare pentru a fi descărcată, cei 580MB reprezentând un volum mare de date pentru majoritatea utilizatorilor de Internet din România. Versiunea Advanced a suitei oferă în plus față de cea de bază Feature Test și Batch Size Test care conțin teste precum Fill Rate, Pixel Shader, Vertex Shader sau Image Quality. De asemenea, oferă posibilitatea ca rezultatele să fie exportate în format Excel și beneficiază de suport tehnic din partea Futuremark dar și posibilitatea de a selecta testele care se doresc a fi rulate. Versiunea de top a 3DMark06 oferă în principal posibilitatea de a folosi aplicația în scopuri comerciale.

Rezoluția implicită pe care 3DMark06 o folosește este 1280x1024, existând totuși posibilitatea de a o schimba. La calcularea notei finale se ține cont și de scorurile obținute la testele de procesor care nu pot fi dezactivate în versiunea de bază a suitei. Principalele diferențe între versiunea precedentă și actuala se rezumă la includere instrucțiunilor Shader Model 3.0 și în special a HDR, creșterea calității texturilor și a nivelului de detaliu dar și în ceea ce privește testele de procesor. Astfel, 3DMark06 este optimizat să recunoască și să utilizeze ca atare

procesorele dual core. Testele corespunzătoare lor folosesc instrucțiuni complexe pentru AI și de fizică. Testele 3D efective sunt în număr de patru, împărțite pe două categorii. Prima, denumită SM2.0 (shader model 2.0), conține două teste 3D care au la bază aceleași scene prezente în testele Return to Proxycon și Firefly Forest din 3DMark05 doar că diferă calitatea imaginilor 3D care acum par mai realiste, mai pline de detalii și de lumini. A doua categorie de teste 3D, denumită HDR/SM3.0, se compune din Canyon Flight (prezent și în precedenta suită) și dintr-o nouă simulare 3D, Deep Freeze, a cărei acțiune se petrece în jurul unei baze de cercetare aflate



➔ Imagine din testul Deep Freeze, cel de-al patrulea al suitei și care a lipsit din 3DMark05.



într-un ținut arctic. În Canyon Flight se observă cel mai bine îmbunătățirile aduse testelor. Acesta este acum mult mai avansat din punct de vedere grafic, primul aspect remarcabil fiind ceața care acoperă apa, care are acum o transparență mult mai naturală și a cărei suprafață a căpătat un aspect mai realist. Probabil cea mai ușoară cale de a explica tehnologia HDR unui necunosător o reprezintă analizarea diferențelor de calitate a surselor de lumină din testul Canyon Flight din ambele suite 3DMark. Nota procesorului se compune din două teste denumite Red Valey, care pe configurația noastră nu aU depășit trei cadre pe secundă, media situându-se sub un cadru pe secundă, în condițiile utilizării unui procesor din gama high end.

Configurația hardware minimă necesară (prezentată pe site-ul producătorului) pentru a putea rula 3DMark06 trebuie să fie construită în jurul unui procesor tactat la 2.5GHz sau echivalent, în cazul AMD, și 1GB de memorie RAM. De asemenea, acceleratorul grafic trebuie să suporte DirectX 9.0 și mai exact Pixel Shader 2.0 și să dispună de cel puțin 256MB de memorie. Rularea benchmark-ului pe un sistem cu doar 512MB RAM are ca efect utilizarea frecventă a memoriei swap care încetinește vizibil rularea testelor.

#### PLATFORMA DE TEST

Cele două versiuni ale benchmark-ului companiei Futuremark (3DMark05 și 3DMark06) au fost puse față în față pe o platformă de top construită în jurul procesorului Intel Extreme Edition 3.73GHz care folosește FSB-ul 1066MHz, ajutat de două module de 512MB de memorie DDR2-667 și de cel mai rapid accelerator grafic al momentului, ATI Radeon X1900XTX dotat cu 512MB. Ca să ne

Tabel comparativ 3DMark05 - 3DMark06

	3DMark05	3DMark06
Scor	8879	5180
GT1 - Return to Proxycon	36.1fps	17.878 fps
GT2 - Firefly Forest	24.5fps	20.145 fps
GT3/HDR1 - Canyon Flight	50.6fps	24.898 fps
HDR2 - Deep Freeze	N/A	26.929 fps
CPU1	2.9fps	0.355fps
CPU2	4.8fps	0.567fps
Fill Rate Single-Texturing	5000.4 MTexels/s	4994.616 MTexels/s
Fill Rate Multi-Texturing	10304.6 MTexels/s	10340.108 MTexels/s
Pixel Shader	285.2fps	267.573fps
Vertex Shader - Simple	139.6 MVertices/s	183.151 MVertices/s
Vertex Shader - Complex	61.9 MVertices/s	61.862 MVertices/s
Shader Particles (SM3.0)	N/A	N/A
Perlin Noise (SM3.0)	N/A	70.441fps
Batch Size - 8 Triangles	7.2 MTriangles/s	13.958 MTriangles/s
Batch Size - 32 Triangles	28.6 MTriangles/s	53.559 MTriangles/s
Batch Size - 128 Triangles	111.8 MTriangles/s	203.328 MTriangles/s
Batch Size - 512 Triangles	209.1 MTriangles/s	209.328 MTriangles/s
Batch Size - 2048 Triangles	273.3 MTriangles/s	280.835 MTriangles/s
Batch Size - 32768 Triangles	260.9 MTriangles/s	265.430 MTriangles/s

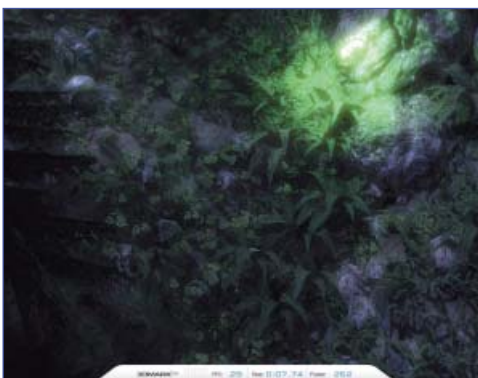
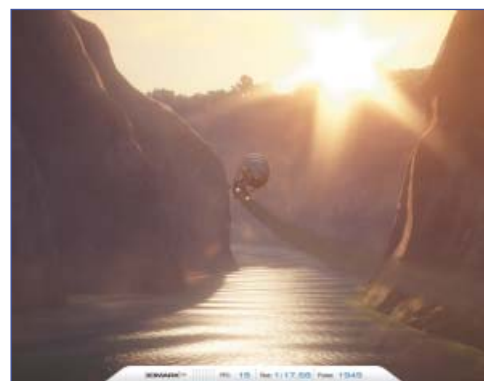
aliniam la standardul pe care Futuremark încearcă să îl impună am utilizat și noi rezoluția 1280x1024 pixeli în ambele suite de teste. Ca suport software am folosit Windows XP Professional SP2 și versiunile de drivere nForce 7.15 și cele generice oferite de ATI pentru testarea serie X1900 (catalyst 6.1 nefiind suportat de acestea), toate acestea instalate pe un harddisk Seagate de 80GB conectat pe interfața ATA100.

#### CONCLUZIE

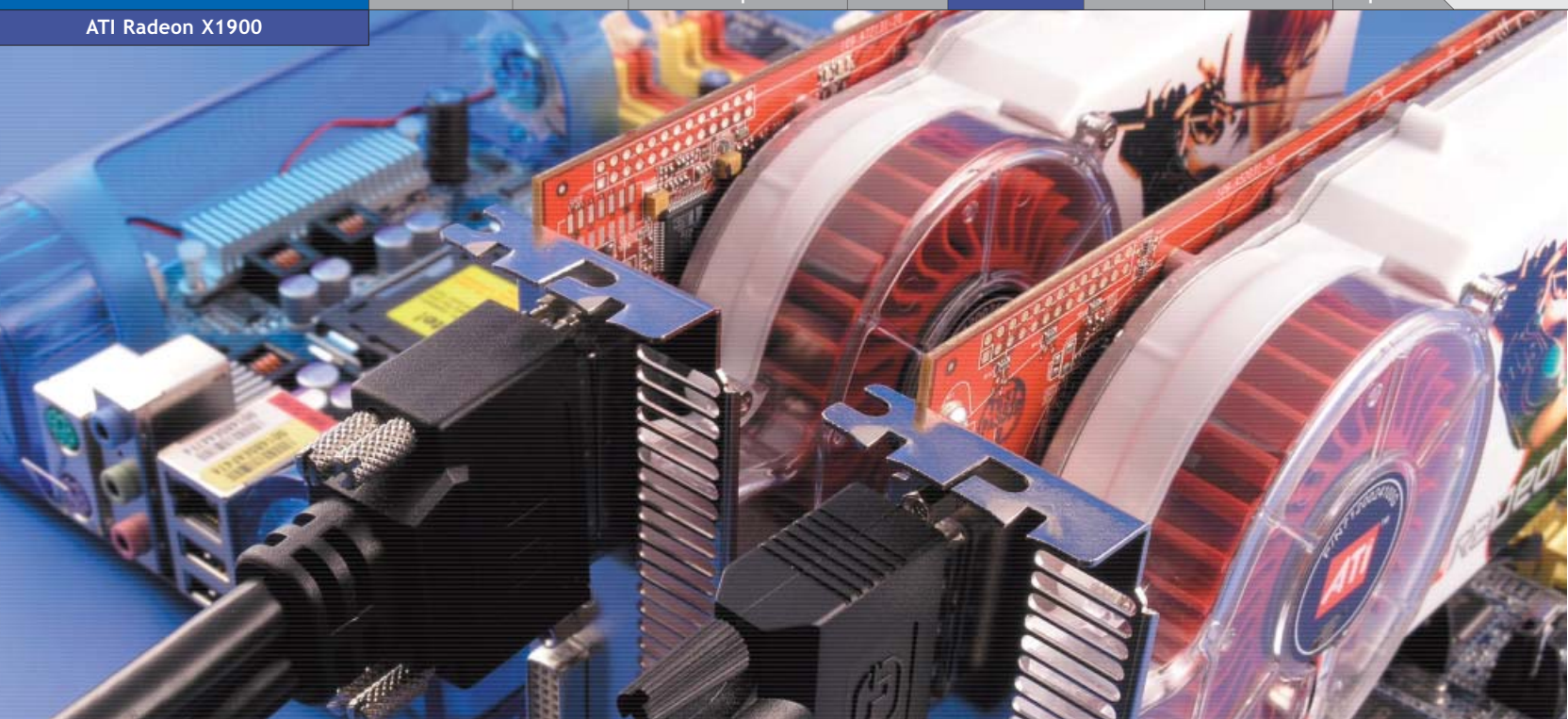
Noua suită 3DMark06 ne-a făcut să realizăm cât de "înapoiată" era calitatea imaginilor 3D prezente la precedenta versiune pe care nu de mult o consideram ca un etalon. Putem observa cum tehnologia HDR prezentă în standardul de calitate Shader Model 3.0 dă o nouă culoare

imaginilor 3D mai ales când acțiunea se petrece la lumină naturală. Din păcate pentru majoritatea utilizatorilor care deține acceleratoare grafice din zona mainstream și entry level, HDR încetinește prea mult jocurile care o suportă și astfel utilizarea ei se amână până la un viitor upgrade. Scorul în 3DMark06 va fi de acum influențat și de procesorul central al sistemului așa cum se întâmpla și la versiunea din anul 2001 a suitei. Din imaginile oferite de spațiile 3D create în acest benchmark putem trage concluzia că această nouă versiune era necesară, 3DMark05 nu era capabil de a utiliza la maxim capacitățile plăcilor grafice de top și, mai mult, nu punea în valoare prezența unui procesor dual core pe placa de bază.

Ștefan Matei



➔ Diferențele de calitate dintre 3DMark06 (sus) și 3DMark05 (jos) sunt evidente și prezintă capacitățile la care au ajuns acceleratoarele grafice de ultimă generație.



# ATI RADEON X1900

## R580 PRINDE VIAȚĂ

**Bătălia pentru performanța 3D supremă nu a încetat în domeniul chip-urilor grafice, atât ATI cât și NVIDIA arătând disponibilități virtual nelimitate de a contracara toate manevrele adversarului.**

### ESTE PENTRU PRIMA OARĂ

când, pentru a mă documenta în vederea realizării unui articol despre o placă video, sunt nevoit să mă mulțumesc cu propaganda producătorului și cu rezultatele testelor efectuate în laborator. Nici o altă sursă de documentare nu există la data realizării acestui articol pentru că este, probabil, prima dată când o publicație românească primește spre testare ultima realizare tehnologică înainte de lansarea oficială și, implicit, înainte de expirarea termenului prevăzut în acordul de confidențialitate (NDA).

Dacă pentru noi este o premieră testarea noii generații de chip-uri grafice ATI Radeon X1900 înainte de lansarea oficială, cu siguranță și pentru ATI este fără precedent lansarea unei familii noi de chip-uri înainte chiar ca cea "veche" să ajungă, în cantități suficiente, în magazinele de specialitate. Această situație interesantă a fost generată de întârzierea cu care a fost lansată seria X1000, întârziere datorată, potrivit inginerilor ATI, unei erori în structura de siliciu a tranzistoarelor din componența chip-urilor. O eroare care a costat ATI șapte luni de căutări și, desigur, multe milioane de dolari, ca să nu mai vorbim de problema de imagine apărută. Problema de imagine pe care ATI încearcă să o rezolve acum prin lansarea, la scurt interval, a unei noi generații de chip-uri grafice, precum și

printr-un marketing agresiv care a dus la inundarea laboratoarelor de testare ale publicațiilor de specialitate din întreaga lume cu sample-uri ale noilor plăci grafice.

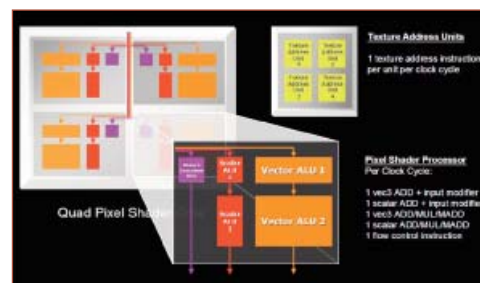
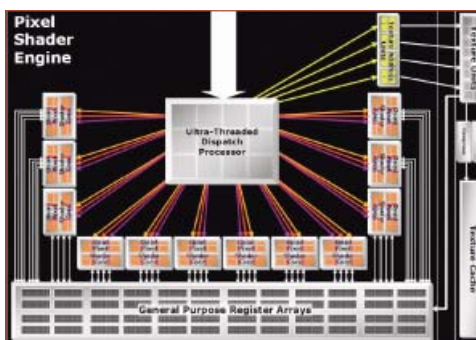
### FORTĂ PURĂ

Familia X1900 de chip-uri grafice ATI (cunoscute și sub denumirea de R580) beneficiază de pe urma maturizării procesului tehnologic pe 90nm, adoptat de ATI prima oară la seria X1000. Această maturizare a permis înghesuirea a nu mai puțin de 380 milioane de tranzistoare în pastila chip-ului, astfel încât putem considera X1900 ca fiind un X1800 "umflat" cu steroizi. Tocmai de aceea nu insistăm foarte mult pe detaliile care au fost prezentate la momentul respectiv. X1900 folosește aceeași arhitectură multi-threaded și același controller de memorie cu Ring Bus care au

fost punctele de atracție ale seriei X1000.

Principala diferență arhitecturală dintre cele două familii o constituie prezența a nu mai puțin de 48 de unități de procesare a pixelilor (de trei ori mai multe decât în cazul lui X1800!), precum și implementarea unui nou sistem de sampling al texturilor, Fetch4, care permite accelerarea umbrelor soft.

Prin implementarea a 48 de unități de procesare a pixelilor (de două ori mai multe decât oricare altă placă video din istorie), ATI mizează pe creșterea constantă a numărului de instrucțiuni executate pentru fiecare pixel în jocurile actuale. Într-adevăr, numărul shaderelor folosite în jocuri tinde să se dubleze de la an la an, în același timp crescând ponderea operațiilor aritmetice în detrimentul celor de texturare. Aceste tendințe urmează să fie exploatate la maximum de noua generație de chip-uri grafice ATI, reciproca fiind și ea valabilă,

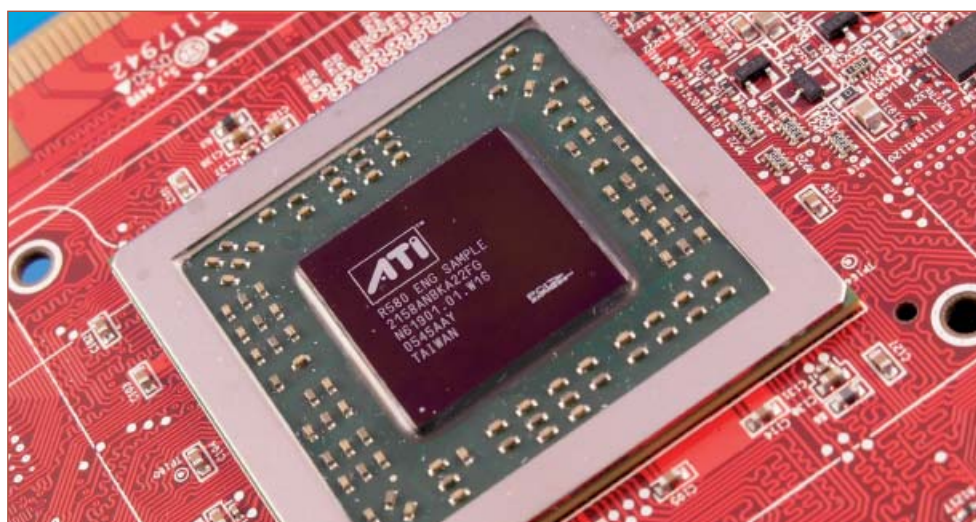


în sensul că dezvoltatorii de jocuri vor folosi, fără doar și poate, posibilitățile oferite de uriașa putere de procesare a noii generații de plăci video. Astfel, chip-urile din seria X1900 au posibilitatea să proceseze calculele pentru simulările fizice ale mișcării particulelor, ale dinamicii fluidelor etc., eliberând procesorul central și făcând inutilă implementarea unui co-procesor pentru calcule fizice cum este cel dezvoltat de Ageia.

ATI intenționează lansarea a patru produse care folosesc chip-urile Radeon X1900, acestea fiind X1900 XTX, X1900 XT, X1900 CrossFire Edition și, respectiv, All In Wonder X1900, la prețuri cuprinse între 499\$ (pentru placa All In Wonder) și 649\$ pentru modelul de vârf XTX. Principala diferență dintre acesta și X1900 XT o constituie chip-urile de memorie folosite (de unde și diferența de preț de 100\$) și, desigur, frecvențele de funcționare. Acestea sunt de 625MHz pentru GPU și 1450MHz pentru memorie în cazul versiunilor X1900 XT și CrossFire, respectiv 650MHz pentru GPU și 1550MHz pentru memorie în cazul versiunii X1900 XTX. Toate plăcile video care folosesc chip-uri din noua familie ATI sunt dotate cu 512MB memorie GDD3 (deși controller-ul de memorie suportă GDDR4, va mai trece un timp până când vom vedea o implementare a acestor memorii în plăcile grafice), oferă suport pentru HDTV și permit decodare în hardware a conținutului H.264.

#### UMBRE REALISTE

Noul sistem de mapare a umbrelor Fetch4, introdus în procesoarele grafice din seria X1900, permite creșterea de patru ori a performanțelor în cazul umbrelor soft. În mod obișnuit, pentru calcularea și reprezentarea umbrelor, scena este inițial randată din punctul de vedere al sursei de lumină care generează umbrele. Rezultatele nu sunt afișate, ci stocate ca valori ale distanței obiectelor față de sursa de lumină. Scena este apoi randată în modul standard, fiecare pixel fiind apoi comparat cu valorile stocate pentru a se determina dacă există vreun obiect între acesta și sursa de lumină. În cazul în care există, pixelul respectiv este în umbră și va fi



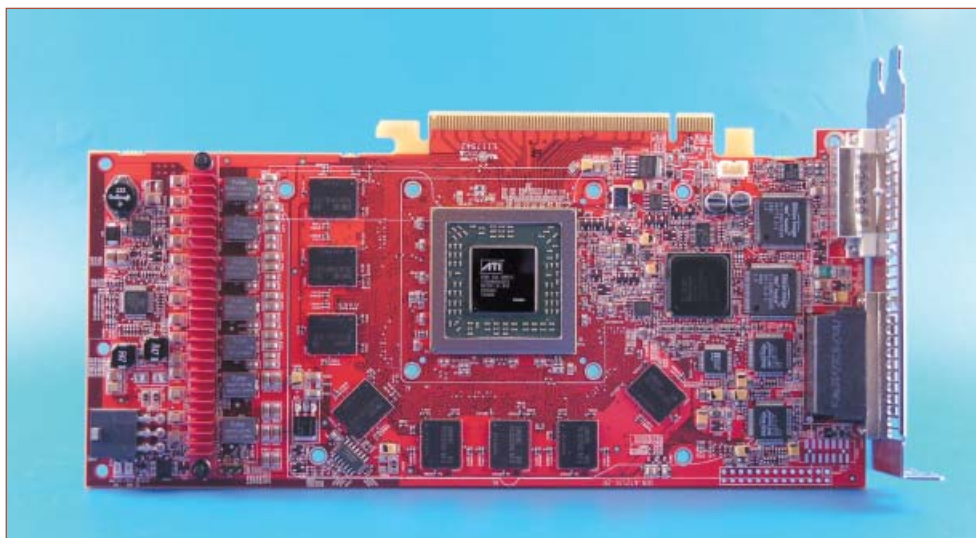
reprezentat mai întunecat. Această metodă are dezavantajul că produce umbre cu marginile dure. În realitate, umbrele au margini estompate, "moi". Acestea pot fi realizate prin filtrarea texturilor inițiale, dar operațiunea implică un număr mare de calcule, care afectează semnificativ performanțele procesorului grafic. Din acest motiv, activarea opțiunii "Soft Shadows" din meniurile celor mai noi jocuri (F.E.A.R. este un exemplu) va avea ca efect scăderea drastică a frame-rate-ului. Pentru îmbunătățirea performanțelor se identifică pixelii aflați la marginea umbrelor și, folosind dynamic branching, se aplică filtrele numai asupra acestor pixeli. ATI rafinează această tehnică, pornind de la ideea că orice textură este reprezentată de patru valori, corespunzătoare culorilor de bază (roșu, verde, albastru) și transparenței, iar unitățile de texturare sunt concepute să eșantioneze și să filtreze toate cele patru valori. În cazul texturilor care conțin o singură componentă (cum este cazul umbrelor, care nu au culoare, ci doar transparență), noul sistem Fetch4 permite eșantionarea simultană a patru pixeli adiacenți, crescând corespunzător performanțele în cazul reprezentării umbrelor. Această abordare permite reprezentarea umbrelor soft în condițiilor unei degradări minore a performanțelor.

#### ÎN LABORATOR

Desigur că specificațiile și detalierea tehnologiilor implementate în noile chip-uri Radeon X1900 sunt impresionante, dar ceea ce contează până la urmă sunt performanțele obținute în jocuri. Generația precedentă de chip-uri ATI (seria X1000) folosește o arhitectură revoluționară și avea, la data lansării, specificații uluitoare, dar în realitate nu a reușit decât un spor de performanță nesemnificativ (acolo unde acest spor a existat) față de chip-urile G70 ale NVIDIA. De altfel, această situație a fost imediat corectată de NVIDIA doar prin ridicarea frecvențelor de funcționare și folosirea a 512MB de memorie pentru plăcile video GeForce 7800GTX 512MB, ATI bucurându-se atunci de o supremație de doar câteva săptămâni în domeniul video.

Pentru testare am folosit platforma obișnuită, formată dintr-o placă de bază P4N Diamond, procesor Intel Pentium 4 Extreme Edition la 3.73GHz, un kit dual channel Geil de 1GB DDR2 la 667MHz și un harddisk Seagate Barracuda 7200.7 de 80GB pe care am instalat Windows XP Professional cu SP2. Alimentarea sistemului de test a fost realizată de o sursă Tagan EasyCon de 530W. Versiunile de drivere folosite au fost nForce 7.15 pentru placa de bază, respectiv ForceWare 81.98 pentru plăcile video cu chipset NVIDIA. Testarea plăcilor ATI s-a făcut, ca de obicei în cazul unui produs nelansat, folosind drivere beta furnizate de inginerii ATI, în cazul nostru versiunea fiind 8-203-3-060104a.

Ca aspect exterior, plăcile grafice din seria X1900 nu se deosebesc de modelul X1800 XT, având același ventilator care ocupă al doilea slot PCI din carcasa. Un ochi avizat va observa însă prezența a două regulatoare suplimentare de tensiune (de tip MOS-FET), plăcile seriei X1900 fiind mari consumatoare de curent. De altfel, în timpul funcționării, acestea se transformă rapid în adevărate aeroterme, sistemul de răcire (curioasă denumire) producând atât temperatura necesară, cât și zgomotul corespunzător. Eficiența acestuia nu poate fi însă contestată, lucru evidențiat în momentul activării protecției la supra-curent a sursei. În primele secunde după oprirea alimentării în plină sarcină, temperatura chip-ului grafic și a





memoriilor urcă brusc, fiind sesizabil mirosul specific de componente electronice supra-încălzite. Cu acest prilej ne-am amintit subit zâmbetele superioare pe care le-am afișat când am citit primele știri despre sursele de 1KW... În cazul sistemului CrossFire, sursa Tagan de 530 s-a oprit de mai multe ori în timpul testelor, lucru remediat în momentul în care am unificat cele două rail-uri de 12V (facilitate pentru care i-am felicitat pe producători). De altfel, folosind o sursă Antec TrueControl de 550W nu am reușit să avem imagine pe monitor în cazul sistemului CrossFire, această sursă oferind o valoare inferioară a curentului pe rail-urile de 12V față de Tagan (19A pe fiecare rail, față de 20A în cazul Tagan).

Trecând peste aceste aspecte mai puțin importante pentru fanaticii frame-rate-ului, rezultatele testelor confirmă performanțele

remarcabile ale seriei X1900 a ATI. Sporul de putere față de generația anterioară (Radeon X1800 XT în speță) este palpabil, făcând să pălească până și produsul de top al NVIDIA, GeForce 7800 GTX 512MB. De altfel, modelul Leadtek PX7800GTX 512MB Extreme inclus în testul nostru este unul supra-tactat de producător și, deci, mai performant decât un 7800 GTX 512MB obișnuit. Cu toate acestea, nu a pus prea multe probleme plăcilor ATI, fiind întrecut ușor chiar și de modelul X1900 XT. Ajungând în acest punct, trebuie precizat că diferența de performanță dintre XT și XTX este nesemnificativă, justificând cu greu diferența de preț de 100\$. OpenGL rămâne în continuare un bastion NVIDIA, jocurile care folosesc acest API fiind singurele în care X1900 nu reușesc o victorie concludentă, dar diferența este nesemnificativă.

Rezultatele obținute în cazul sistemului CrossFire sunt prezentate doar cu rol informativ, acesta sosind în redacție mult prea târziu pentru a putea fi testat corespunzător. O prezentare detaliată a acestui sistem, precum și un comparativ cu soluția concurentă de la NVIDIA veți putea citi în numărul viitor al XtremPC. În lipsa unei plăci de bază cu chipset ATI am folosit pentru acest test o placă de bază cu chipset Intel 975X (în speță Gigabyte GA-G1975X). În aceste condiții am fost întrucâtva dezamăgiți de rezultatele obținute în CrossFire, sporul maxim de performanță atins fiind sub 50% și doar în jocurile cele mai pretentioase, F.E.A.R. fiind unul dintre acestea. Trebuie precizat că această situație se datorează și limitării procesorului, sporul de performanță fiind evident doar la rezoluții mari și în condițiile unor setări de calitate maximă. Suntem curioși să vedem cum se vor comporta plăcile X1900 în configurație CrossFire pe o placă de bază cu chipset ATI.

### CONCLUZIE

ATI pare să fi dat lovitură cu seria X1900. Sporul de performanță față de ceea ce oferă NVIDIA în acest moment este real, nu ipotetic ca în cazul Radeon X1800 XT versus GeForce 7800 GTX. Însă adevărata performanță a seriei X1900 va putea fi exploatată eficient abia după definitivarea driverelor, surse din cadrul ATI declarând că se așteaptă întâi mișcarea NVIDIA prin G71 pentru a se hotări exact câtă performanță să fie pusă la dispoziția utilizatorului. Această declarație și perspectiva în care dezvoltatorii de jocuri vor începe să folosească uriașa putere de calcul a noilor GPU-uri ne fac să bănuim un viitor luminos pentru seria X1900, aceasta având șansa să repeta istoria lui Radeon 9700 Pro.

Cristian Agatie

Rezultate teste						
	ATI Radeon X1900XTX	ATI Radeon X1900XT/ CrossFire Edition	ATI Radeon X1800XT	ATI Radeon R520	Leadtek WinFast PX7800GTX 512MB Extreme	Leadtek WinFast PX7800GTX
Chipset	Radeon R580	Radeon R580	Radeon R520	Radeon R520	GeForce 7800GTX (NV47)	GeForce 7800GTX (NV47)
Memorie	512MB	512MB	512MB	512MB	512MB	256MB
Frecvență chipset/memorie	650MHz/1550MHz	625MHz/1450MHz	625MHz/1500MHz	625MHz/1500MHz	550MHz/1700MHz	430MHz/1200MHz
Bus memorie	256biți	256biți	256biți	256biți	256biți	256biți
Pixel processors	48	48	16	24	24	24
Vertex processors	8	8	8	8	8	8
Rezultate teste	Single-GPU	Single-GPU	CrossFire	Single-GPU	Single-GPU	Single-GPU
Far Cry 1280x1024	142.21	142.68	137.87	128.94	131.97	130.39
Far Cry 1600x1200	140.67	138.67	140.36	111.93	130.56	113.67
Far Cry 1280x1024 4X/8X	133.53	129.43	137.12	114.55	118.58	93.76
Far Cry 1600x1200 4X/8X	109.83	104.20	136.13	86.78	90.56	68.05
HL2 1280x1024	116.98	116.49	114.40	106.47	115.49	101.41
HL2 1600x1200	111.37	110.01	111.70	96.52	99.02	89.65
HL2 1280x1024 4X/8X	102.99	100.39	111.61	90.58	92.71	80.26
HL2 1600x1200 4X/8X	91.91	88.00	109.00	78.10	75.13	64.74
F.E.A.R. 1280x960	93.00	88.00	123.00	69.00	91.00	73.00
F.E.A.R. 1600x1200	70.00	69.00	96.00	47.00	66.00	52.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	67.00	65.00	83.00	42.00	46.00	35.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	50.00	48.00	61.00	28.00	32.00	24.00
DOOM 3 1280x1024	110.20	108.90	113.90	101.40	117.60	109.50
DOOM 3 1600x1200	96.80	93.70	112.10	77.00	107.70	93.30
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	86.70	83.40	109.40	63.00	91.60	71.70
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	69.00	65.70	100.70	46.20	72.30	53.40
AquaMark3 Default	85336	85055	85.12	82161	85955	82774
3DMark05 Default	9209	9138	9646	8297	8540	7520
3DMark06 Default	5179	5011	6462	3937	4800	3643



# mo·bi·li·ta·te (n.)

1. abilitatea de a va misca liber si cu usurinta. (de ex. linia completa de solutii wireless a TRENDnet imbunatateste mobilitatea astfel incat oamenii sa poata sta conectati oriunde, in orice loc si in orice moment.)



TEW-611BRP



TEW-601PC

Profesionistii mobili nu sunt niciodata satisfacuti cu accesul lor wireless si acesta este un lucru care ne place. Sigur ca ei se pot conecta in mii de hoteluri si cafenele, langa piscina sau la cabana de ski, dar ei intotdeauna cer un acoperire mai buna, securitate marita si performanta mai mare. Cu aceste necesitati in minte TRENDnet continua sa ofere tot ce este mai nou in materie de tehnologie wireless convenabila pentru a ajuta partenerii nostri in redefinirea mobilitatii la locul de munca.



TEW-511BRP TEW-501PC

Super 108A+G



TEW-452BRP TEW-444UB

Super 108G



TEW-432BRP TEW-423PI

54G

prin



ROMSOFT®  
THE HARDWARE COMPANY  
www.romsoft.ro

prin



DC®  
DEPOZITUL DE CALCULATOARE®  
www.dc-shop.ro

## GeCube Radeon X1600 Pro



Primul produs comercial al clasei X1600 pe care am avut plăcerea de a-l testa a fost bazat pe nucleul ATI Radeon X1600 Pro.

echipamentele periferice se realizează prin două porturi DVI sau prin cel S-Video.

### PERFORMANȚE

În topul nostru se încadrează la jumătatea clasamentului soluțiilor mainstream. Performanțele sale se situează deasupra celor obținute cu plăci grafice Radeon X700 Pro standard, dar sub soluțiile bazate pe GeForce 6600GT. Scorul raportat de 3DMark05 a fost de 4037 de puncte utilizând driverul Catalyst 5.13.

### CONCLUZIE

GeCube RX1600PG2-D3 intră pe piață ca un concurent serios pe segmentul de mijloc al plăcilor grafice, având prețul ca principal aliat, dar și performanțe acceptabile.

Preț	Garanție	Contact
583 RON	24 luni	Skin Media

#### Detalii tehnice

Chipset: ATI Radeon X1600PRO · Memorie: 256MB DDR3 · Frecvență chipset/memorie: 500/780MHz  
Interfață: PCI-Express · Bus memorie: 128 biți · Conectori: Dual DVI, S-Video

#### Teste

Far Cry 1280	53.71	F.E.A.R. 1280	28
Far Cry 1600	37.52	F.E.A.R. 1600	20
Far Cry 1280 4X/8X	32.47	F.E.A.R. 1280 4X/8X	17
Far Cry 1600 4X/8X	20.02	F.E.A.R. 1600 4X/8X	11
Half Life 2 1280	39.02	DOOM 3 1280	28.7
Half Life 2 1600	30.84	DOOM 3 1600	21.2
Half Life 2 1280 4X/8X	24.16	DOOM 3 1280 4X/8X	19.3
Half Life 2 1600 4X/8X	18.36	DOOM 3 1600 4X/8X	12.7
AquaMark3 Default	49348	3DMark05 Default	4037

#### Performanțe

Jocuri: 1.94      Sintetice: 0.45      Dotări: 0.10

**2.49**

## Gigabyte Radeon X1800XL



Soluția grafică high end ceva mai accesibilă la preț a celor de la ATI este Radeon X1800XL, concurent direct al GPU-ului GeForce 7800GT.

### DOTĂRI

Gigabyte a decis să păstreze specificațiile ATI privind frecvențele de funcționare și sistemul de răcire. Astfel, nucleul X1800XL funcționează la 500MHz și este alimentat cu 1.1V, iar memoriile GDDR3 sunt tactate la 1GHz. Placa grafică dispune de chip-ul ATI Rage Theater ce îi conferă acesteia capacitatea VIVO, în pachet fiind livrate și cablurile și conectorii necesari acestei tehnologii. Bundle-ul se compune din CyberLink PowerDirector 3 și două jocuri în variantă completă: Counter Strike Condition Zero, des întâlnit alături de plăci grafice motorizate de nuclee Radeon și Xpand Rally.

### PERFORMANȚE

Per ansamblu, în aplicațiile 3D sintetice a avut un comportament superior plăcilor GeForce 7800GT standard, dar a cedat în schimb în jocuri. Nota la acest capitol a fost scăzută de scorurile obținute în DOOM 3, care se știe că avantajează plăcile motorizate de NVIDIA. Totuși, trebuie remarcată performanța reală a plăcii care se dovedește a fi capabilă să ruleze toate jocurile la un frame rate ridicat în rezoluții și setări de calitate superioare. Temperatura nucleului grafic s-a stabilizat în regim de încărcare la 65-66 de grade.

### CONCLUZIE

Gigabyte Radeon X1800XL este un produs decent al categoriei high end, adresat entuziaștilor sensibili la preț.

Preț	Garanție	Contact
1449 RON	36 luni	Distribuitorii Gigabyte

#### Detalii tehnice

Chipset: ATI Radeon X1800XL · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 500/1000MHz  
Interfață: PCI-Express · Bus memorie: 256 biți · Conectori: Dual DVI, VIVO

#### Teste

Far Cry 1280	118.04	F.E.A.R. 1280	60
Far Cry 1600	87.30	F.E.A.R. 1600	43
Far Cry 1280 4X/8X	87.26	F.E.A.R. 1280 4X/8X	44
Far Cry 1600 4X/8X	63.92	F.E.A.R. 1600 4X/8X	30
Half Life 2 1280	94.57	DOOM 3 1280	76.2
Half Life 2 1600	80.44	DOOM 3 1600	57.3
Half Life 2 1280 4X/8X	71.42	DOOM 3 1280 4X/8X	52.1
Half Life 2 1600 4X/8X	59.39	DOOM 3 1600 4X/8X	38.5
AquaMark3 Default	78245	3DMark05 Default	7238

#### Performanțe

Jocuri: 4.98      Sintetice: 0.75      Dotări: 0.10

**5.83**



# Premiile IT&C ale României pentru anul 2005

[www.premii-tic.ro](http://www.premii-tic.ro)

Sub patronajul Guvernului României

Februarie 2006

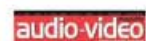
Organizator

**events**  
[www.events.ro](http://www.events.ro)

Parteneri



Parteneri media



COMPUTERWORLD



Market Watch  
Soluții Inovative pentru Management



NETWORKWORLD

PC - Practic



România Liberă

SOLUTIA IT

## ASUS EN7800GT TOP Silent



Seria de plăci grafice Silent de la ASUS se caracterizează prin răcire pasivă. În această gamă selectă a fost introdus și un model ce are la bază chip-ul GeForce 7800GT.

### DOTĂRI

Nu a fost de ajuns că EN7800GT TOP Silent folosește un sistem de răcire pasiv pe un GPU destul de fierbinte, dar ASUS a ridicat și frecvențele de funcționare ale acesteia până la 420/1240MHz. Sistemul de răcire este unul dezvoltat de ASUS, întâlnit la mai multe produse silent, care permite rotirea uneia dintre părțile sale cu 90 de grade pentru a fi poziționată deasupra ventilatorului de pe procesor. Conectorii corespunzători tehnologiilor suportate (VIVO și HDTV) sunt disponibili prin intermediul unui dongle extern. În cutie se regăsesc

mai multe jocuri printre care și Peter Jackson's King Kong.

### PERFORMANȚE

Grație frecvențelor de funcționare ridicate, nivelul performanțelor s-a situat în imediata apropiere a soluțiilor bazate pe GeForce 7800GTX. În 3DMark05 scorul raportat în testul default a fost de 7776, punctaj care poate fi pus și pe seama versiunii de drivere mai noi, ForceWare 81.98. Temperatura maximă a nucleului înregistrată în teste a fost de 84 de grade.

### CONCLUZIE

ASUS EN7800GT TOP Silent se dovedește a fi o soluție performantă, dar care se recomandă a fi utilizată într-o carcasă dotată cu cel puțin un ventilator de sistem.

Preț	Garanție	Contact
1774 RON	36 luni	Depozitul de Calculatoare
1774 RON	36 luni	RHS Company

### Detalii tehnice

Chipset: GeForce 7800GT · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 420/1240MHz Interfață: PCI-Express · Bus memorie: 256biți · Conectori: Dual DVI, VIVO

### Teste

Far Cry 1280	127.24	F.E.A.R. 1280	74
Far Cry 1600	108.53	F.E.A.R. 1600	52
Far Cry 1280 4X/8X	98.53	F.E.A.R. 1280 4X/8X	37
Far Cry 1600 4X/8X	72.31	F.E.A.R. 1600 4X/8X	25
Half Life 2 1280	96.55	DOOM 3 1280	109.3
Half Life 2 1600	83.93	DOOM 3 1600	94.6
Half Life 2 1280 4X/8X	77.36	DOOM 3 1280 4X/8X	75.6
Half Life 2 1600 4X/8X	62.51	DOOM 3 1600 4X/8X	52.6
AquaMark3 Default	83176	3DMark05 Default	7776

### Performanțe

Jocuri: 5.83      Sintetice: 0.80      Dotări: 0.11

6.74

## GeCube Radeon X1800 XL



Acceleratoarele grafice Radeon X1800 XL sunt tot mai numeroase pe piață, fiind adoptate de majoritatea integratorilor ATI.

### DOTĂRI

GeCube respectă designul de referință propus de ATI, dar și frecvențele de funcționare, 500/1000MHz. Interfața de lucru a memoriei este pe 256 biți, oferind astfel o lățime de bandă maximă de 32GB/s. Placa are implementată tehnologia AVIVO și, prin intermediul chip-ului ATI Rage Theater, prezent pe PCB, se pot face capturi de pe diverse echipamente video externe. În cutie, GeCube oferă un pachet software generos format din aplicațiile Power DVD 5 și Power Director, precum și jocul Counter Strike: Condition Zero în varianta completă.

### PERFORMANȚE

Testarea am efectuat-o cu noua versiune de drivere Catalyst 6.1, care însă nu a influențat performanțele sesizabil, acestea situându-se la nivelul celorlalte plăci grafice din familia X1800 XL. În F.E.A.R., unul dintre cele mai pretențioase jocuri în materie de hardware, a reușit să depășească 30 de cadre pe secundă, la toate cele patru teste, condiții în care temperatura nu a sărit de 70 de grade. Punctajul obținut în testul sintetic 3DMark05, luat ca etalon în acest domeniu, a fost 7236.

### CONCLUZIE

GeCube Radeon X1800 XL s-a dovedit a fi un produs stabil ale cărui performanțe se încadrează în media valului de soluții bazate pe acest tip de GPU.

Preț	Garanție	Contact
1699 RON	24 luni	Skin Media

### Detalii tehnice

Chipset: ATI Radeon X1800XL · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 500/1000MHz Interfață: PCI-Express · Bus memorie: 256biți · Conectori: Dual DVI, VIVO

### Teste

Far Cry 1280	117.32	F.E.A.R. 1280	59
Far Cry 1600	87.35	F.E.A.R. 1600	42
Far Cry 1280 4X/8X	87.55	F.E.A.R. 1280 4X/8X	44
Far Cry 1600 4X/8X	63.94	F.E.A.R. 1600 4X/8X	31
Half Life 2 1280	94.21	DOOM 3 1280	76.3
Half Life 2 1600	80.37	DOOM 3 1600	58.2
Half Life 2 1280 4X/8X	71.24	DOOM 3 1280 4X/8X	53.3
Half Life 2 1600 4X/8X	59.89	DOOM 3 1600 4X/8X	39.1
AquaMark3 Default	78623	3DMark05 Default	7236

### Performanțe

Jocuri: 4.99      Sintetice: 0.75      Dotări: 0.10

5.84



## ASUS P5WD2-E Premium



Chipset-ul format din northbridge-ul Intel 975X și southbridge-ul ICH7R a fost rapid adoptat de ASUS în modelul P5WD2-E Premium.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Primul lucru pe care l-am remarcat la acest produs a fost inscripția de pe cutie "CrossFire Ready", semn că tehnologia celor de la ATI începe să aibă admiratori. Sistemul de răcire al chipset-ului este pasiv, radiatorul northbridge-ului având dimensiuni considerabile. Terminația "Premium" din cadrul numelui indică un produs cu dotări numeroase, P5WD2-E dispunând de nu mai puțin de opt porturi SATA configurabile RAID (0,1,5,10), două plăci de rețea Gigabit și mai multe porturi USB2.0 și Firewire amplasate pe back-panel și bracket-uri PCI. În BIOS-ul de 8Mb sunt prezente

opțiuni avansate de overclocking cu care se poate trece cu ușurință de bariera de 300MHz a FSB-ului.

### PERFORMANȚE

Am rămas surprinși să vedem cum performanțele noului chipset Intel sunt ceva mai bune decât cele ale NVIDIA nForce4 SLI IE. De curiozitate, am testat și suportul pentru CrossFire, care, din primele rezultate, pare a fi o implementare de succes. Controlerul de memorie suportă maximum 800MHz, la testul de lățime de bandă raportând 5035MB/s cu două module de 512MB tactate la 667MHz.

### CONCLUZIE

ASUS a reușit cu ajutorul lui Intel să lanseze un concurent serios pentru NVIDIA, atât pe segmentul ocupat de tehnologia SLI, cât și pe piața chipset-urilor.

## Gigabyte GA-G1975X



Gigabyte GA-G1975X are la bază recent lansatul chipset al celor de la Intel, 975X+ICH7R.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

La prima vedere, observăm un sistem de răcire mai deosebit, denumit Turbojet, format din patru ventilatoare și un sistem de ghidaj al fluxului de aer. Acesta are rolul de a răci memoriile, northbridge-ul și tranzistorii Mosfet, sporind astfel capacitățile de overclocking ale plăcii. GA-G1975X suportă până la patru plăci grafice PCI-Express simultan, două prin intermediul sloturilor x16 iar două pe conectorii x4. Gigabyte a ales să renunțe la codec-ul de sunet Azalia și a utilizat unul mult mai performant, Creative Live! 24-bit. Numărul total de porturi USB2.0, incluzându-le aici și pe cele prezente pe bracket-uri PCI, este de opt iar tehnologia Firewire

este prezentă prin doi conectori. Bundle-ul software este format din suita Cyberlink DVD Solution și Norton Internet Security.

### PERFORMANȚE

Standard, fără a fi activată opțiunea Top Performance prezentă în BIOS-ul plăcilor Gigabyte, FSB-ul este setat la 206MHz, însă la teste am redus frecvența la cea default. Rezultatele încadrează placa deasupra concurențelor bazate pe chipset NVIDIA, iar opțiunile de overclocking sunt și ele bine implementate, granița celor 300MHz a FSB-ului fiind depășită cu ușurință prin scăderea multiplicatorului.

### CONCLUZIE

Gigabyte GA-G1975X este un susținător serios al platformei LGA775 prin prisma dotărilor și a performanțelor.

Preț	Garanție	Contact
804 RON	36 luni	Depozitul de Calculatoare
946 RON	36 luni	RHS Company

### Detalii tehnice

Socket: LGA775 · Chipset: Intel 975X + ICH7R · FSB: 1066MHz · Sloturi: 2xPCI-E x16 / 1xPCI-E x4 / 3xPCI / 1xPCI-E x1 Memorie / Capacitate: DDR2-800 / 8GB · Conectori: 4xUSB 2.0, 2xGigabit LAN, S/PDIF ATA: 2xATA133 / 8xSerial ATA II · Extra: Conector SATA extern

### Overclocking

FSB / Multiplicator: 133-400 / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

### Teste

Doom 3 640x480	112.1	Conversie WAV-MP3	30"
Half Life 2 640x480	123.31	Arhivare WinACE	256"
3DMark2001SE	22823	PCMark05 CPU	4350
Comanche 4 640x480	65.71	Sandra 2005 Mem. int. MB/s	5035
UT 2004 640x480	93.81	PCMark05 Disk	3879

### Performanțe

Sintetice: 4.48      Jocuri: 4.72      Dotări: 1.02

10.22

Preț	Garanție	Contact
929 RON	36 luni	Distribuitorii Gigabyte

### Detalii tehnice

Socket: LGA775 · Chipset: Intel 975X + ICH7R · FSB: 1066MHz · Sloturi: 2xPCI-E x16 / 2xPCI-E x4 / 2xPCI Memorie / Capacitate: DDR2-667 / 8GB · Conectori: 2xUSB 2.0, Gigabit LAN ATA: 2xATA133 / 4xSerial ATA II · Extra: Sistem de răcire avansat

### Overclocking

FSB / Multiplicator: 100-600 / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Da / Da

### Teste

Doom 3 640x480	110.8	Conversie WAV-MP3	30"
Half Life 2 640x480	120.67	Arhivare WinACE	257"
3DMark2001SE	21967	PCMark05 CPU	4248
Comanche 4 640x480	63.72	Sandra 2005 Mem. int. MB/s	4922
UT 2004 640x480	91.71	PCMark05 Disk	3875

### Performanțe

Sintetice: 4.44      Jocuri: 4.61      Dotări: 1.02

10.07

## ASUS W5F



Noua gamă de procesoare Intel pentru platforma Centrino, Core Duo, începe să își facă apariția pe piață.

prin utilizarea tehnologiei Color-Shine prezentă pe mai multe modele de notebook-uri ASUS.

### CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Carcasa este construită dintr-un aliaj metalic și ascunde o placă de bază construită în jurul chipset-ului Intel 945GM Express. Astfel, folosește memorii DDR2-400, modelul de față fiind dotat cu 512MB. Diagonala ecranului este de 12.1" în format wide și poate afișa o rezoluție maximă de 1280x800 pixeli.

### PORTABILITATE

Pentru a acoperi un segment cât mai larg de utilizatori, ASUS livrează în pachet doi acumulatori, unul de 2400mAh iar celălalt de 4800mAh, dar ceva mai greu și mai voluminos. Noua platformă Intel Centrino Duo oferă o autonomie ridicată, la fel ca și precedentele generații care au făcut-o celebră. ASUS W5F aproape că a reușit să depășească în toate testele de autonomie bariera celor trei ore, cu un maximum de 199 de minute la simularea citirii unui document.

### PERFORMANȚE

Noul procesor Intel Core Duo T2500 cu două nuclee tactate la 2GHz influențează pozitiv performanțele generale ale sistemului. În testele sintetice pentru procesor am remarcat o creștere a notelor cu aproape 50% față de corespondentul singlecore, Pentium M 760. Calitatea imaginii afișate de ecranul LCD este crescută

### CONCLUZIE

Se adresează gamei business datorită autonomiei ridicate, dimensiunilor reduse care facilitează transportarea sa, dar și nivelului performanței oferite de un procesor dual core.

Preț	Garanție	Contact
6929 RON	36 luni	Depozitul de Calculatoare
6929 RON	36 luni	RHS Company

### Detalii tehnice

Procesor: Intel Core Duo T2500 2GHz · Memorie RAM: 512MB · Display: 12.1" WXGA 1280x800 · HDD: 100GB · Unitate optică: DVD Writer Dual Layer · Conectori: 3xUSB2.0, 1xFirewire, LAN, Modem, PCMCIA, S-Video, VGA · Extra: Card reader, Bluetooth, WLAN, cameră Web 1.3MP · Dimensiuni: 305 x 220 x 31mm · Greutate: 1.6kg

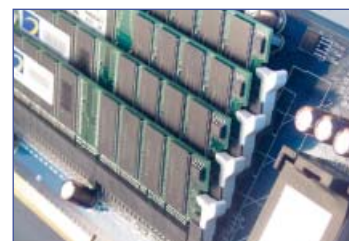
Teste			
BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	173'	PCMark05	2768
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	187'	PCMark05 CPU	4646
BAPCO MobileMark 2005 Reader	199'	PCMark05 Memory	2312
SiSoft Sandra 2005 Memory	3881MB/s	PCMark05 HDD	3643

### Performanțe

Autonomie: 9.6      Dotări: 9.8      Performanță: 8.8

9.2

## Gigabyte i-RAM



Anul trecut în cadrul târgului COMPUTEX desfășurat la Taipei, am observat la standul Gigabyte un produs cel puțin bizar la prima vedere. Recent am avut în sfârșit plăcerea de a-l și testa. i-RAM este un echipament care folosește module de memorie DDR pe post de soluție de stocare de mare viteză, ca alternativă a harddisk-urilor. Acesta se folosește de lățimea de bandă mare de care dispun memoriile DDR și de un port SATA-150 pentru a oferi rate de transfer apropiate de valorile teoretice ale interfeței. Prima versiune i-RAM, de care de altfel am dispus și noi, suportă maximum 4GB de memorie. Astfel, acest echipament poate fi utilizat cu precădere pentru stocarea sistemului de operare și a fișierului swap. În cele patru slot-uri de memorie pot fi instalate majoritatea memoriilor DDR, indiferent de frecvența de funcționare a acestora. Un mare neajuns al memoriilor RAM îl

reprezintă incapacitatea lor de a păstra datele după înlăturarea sursei de energie electrică. Gigabyte a combătut această problemă utilizând capacitățile plăcilor de bază ATX, ale căror sloturi PCI rămân alimentate și când calculatorul este oprit. Penele de curent de scurtă durată sunt combătute cu ajutorul unui acumulator de 1600mAh, care reușește să alimenteze modulele de memorie aproximativ 10 minute.

### PERFORMANȚE

După cum se poate vedea și din tabel, rezultatele sunt excelente, depășind fără drept de apel cel mai rapid harddisk al interfeței SATA.

### CONCLUZIE

Gigabyte i-RAM are, pe lângă performanțe ridicate, și o serie de deficiențe, cum ar fi capacitatea de stocare redusă și pierderea datelor în cazul unor pene de curent de lungă durată, mai mari de 10 minute.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii Gigabyte

### Detalii tehnice

Socket: PCI · Slot-uri memorie: 4 · Capacitate maximă: 4GB · Frecvență funcționare memorii: DDR200  
Capacitate acumulator: 1600mAh · Interfață: SATA-150

Rezultate teste	Gigabyte i-RAM	Western Digital Raptor 74GB	
PCMark05	6986	PCMark05	4883
PCMark05 HDD	33321	PCMark05 HDD	5667
SiSoftSandra 2005 HDD	136MB/s	SiSoftSandra 2005 HDD	50MB/s
Timp copiere fișier 700MB	12.4"	Timp copiere fișier 700MB	35.8"
Timp copiere 460MB (6400 de fișiere)	14.5"	Timp copiere 460MB (6400 de fișiere)	75.3"

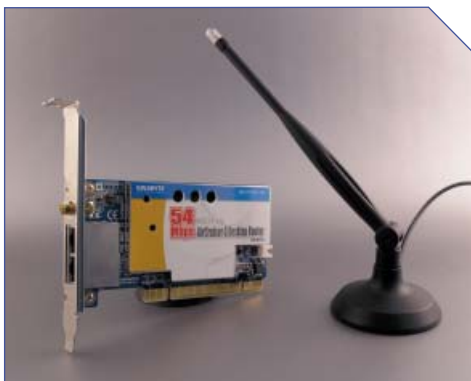
### Performanțe

Performanțe: 10      Implementare: 9      Capacitate: 6

9.0



## Gigabyte AirCruiser G Desktop



Gigabyte AirCruiser G Desktop este un router care oferă atât conectare wireless în standardul 802.11g, cât și prin cablu UTP.

### DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Acesta se instalează într-un slot PCI liber și oferă în partea exterioară două porturi RJ45, unul pentru legătura cu furnizorul de servicii Internet, iar al doilea pentru rețeaua internă. De asemenea, oferă un conector pentru antena wireless, un buton pentru reset și un LED pentru indicarea stării de funcționare.

### PERFORMANȚE

Interfața router-ului se accesează direct din browser, de unde se pot crea tabele statice de routare, configura funcția DMZ (demilitarized zone, necesară pentru a lăsa un calculator din rețea complet accesibil din Internet) sau configura opțiunile de port forwarding. Deși pare o placă de extensie PCI uzuală, acest router nu este văzut ca atare, iar calculatorul care urmează să îl găzduiască nu poate avea acces în rețea sau la Internet decât prin intermediul altei plăci de rețea prezente în sistem.

### CONCLUZIE

Produsul este unul interesant, cu facilități utile, dar modalitatea pe care a ales-o Gigabyte de a nu permite folosirea lui ca placă de rețea pe calculatorul-gazdă și, mai mult, lipsa acestei indicații în ghidul de instalare îi trag simțitor nota în jos.

Preț	Garanție	Contact
171 RON	36 luni	Distribuitorii Gigabyte

### Detalii tehnice

Interfață: PCI · Conectori: 2xRJ45 · Standarde wireless suportate: 802.11B/G · Criptare date: 64/128 bit WEP, WPA · Antenă: Externă · Firewall: Da · Port forwarding: Da · DNS dinamic: Da

### Performanțe

Implementare: 7.5      Facilități: 7.8

**7.6**

## Planet WRT-410



Planet WRT-410 este un broadband router destinat unei rețele mici de birou, care oferă conectare wireless în standardul 802.11g sau clasică prin intermediul switch-ului cu patru porturi încorporat.

### DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Pe partea de conectare cu furnizorul de servicii Internet conexiunea se poate face prin IP static sau dinamic, PPPoE, L2TP sau PPTP. Pentru conexiunea cu rețeaua internă este prezent un server DHCP menit să ușureze întreținerea topologiei logice. Tot aici este prezent și suportul de DNS dinamic. Partea wireless funcționează în standardele 802.11b/g, oferind o rată de transfer de 54Mbps și chiar 108Mbps (SuperG).

### PERFORMANȚE

Instalarea este deosebit de simplă, presupunând doar conectarea cablului de rețea la echipamentul provider-ului și conectarea calculatoarelor din rețea la switch-ul inclus. Înainte de prima utilizare este recomandată o reinițializare a sistemului, deoarece la primul contact cu echipamentul am avut probleme cu conectarea la adresa IP de management. Alte facilități oferite ar fi managementul prin SNMP, posibilitatea salvării și încărcării configurației și un test de ping.

### CONCLUZIE

Planet WRT-410 este un router de calitate cu facilități multiple și bine implementate, doar carcasa de slabă calitate și antena de putere mică umbrind impresia bună pe care a lăsat-o.

Preț	Garanție	Contact
276 RON	12 luni	Ultra PRO Computers

### Detalii tehnice

Conectori: 1xWAN, 4xLAN · Standarde wireless suportate: 802.11B/G · Criptare date: 64/128 bit WEP · Antenă: Externă · Firewall: Da · Port forwarding: Da · DNS dinamic: Da

### Performanțe

Implementare: 7      Facilități: 9

**8.0**

## Arctic Cooling Freezer 64 Pro



Succesul înregistrat cu Freezer 64 i-a determinat pe cei de la Arctic Cooling să lanseze o versiune îmbunătățită a acestuia care a primit în cadrul numelui terminația Pro.

### DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Noua variantă păstrează într-o oarecare măsură designul precedentului, doar că dimensiunile acestuia sunt ceva mai mari. Freezer 64 Pro are o bază din cupru pe care stau montate trei heat-pipe-uri. Căldura preluată de acestea este cedată lamelelor de aluminiu, care la rândul lor sunt răcite de un ventilator cu diagonala de aproximativ 10cm. Sistemul de prindere al acestuia se bazează pe patru suporturi de cauciuc care au rolul de a atenua vibrațiile.

### PERFORMANȚE

Remarcant la acest cooler este distribuția uniformă a căldurii pe lamelele de aluminiu, semn că cele trei heat-pipe-uri își fac datoria pe deplin. Temperaturile înregistrate cu Freezer 64 Pro pe un Athlon64 tactat la 2.2GHz au fost 39 de grade în regim de încărcare maximă și, respectiv, 35 de grade după ce a fost lăsat 20 de minute în Idle.

### CONCLUZIE

Performanțele lui Freezer 64 Pro sunt de top, însă aceasta se obține cu un nivel de zgomot sesizabil, dar situat cu mult sub cel al soluției box.

Preț	Garanție	Contact
80 RON	72 luni	Best Computers / Diverta
80 RON	72 luni	pc.coolers.ro

Compatibilitate: 754/939/940 · Materiale de construcție: Aluminu/Cupru · Heat-pipe-uri: 3 · Dimensiuni ventilator: 107x96x43.5mm · Dimensiuni Radiator: 104x58x126.5mm  
Greutate: 528g · Turatie ventilator: 2200rpm  
Temperatură Athlon64 3500+ 2.2GHz · idle: 35 °C  
Temperatură Athlon64 3500+ 2.2GHz · full load: 39 °C

### Performanțe

Performanțe: 10      Nivel zgomot: 8.3

**9.3**

## ASUS S-presso



ASUS S-presso este un barebone cu dimensiunile corespunzătoare standardului SFF.

### DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

S-presso are la bază o platformă Intel construită în jurul chipset-ului 865/ICH5 care acceptă procesoare cu 478 de pini (Northwood/Prescott). Interfața grafică este Intel Extreme Graphics 2, dar este oferit și un port AGP dacă se dorește utilizarea unui accelerator 3D mai rapid. Panoul frontal oferă un ecran care indică data și ora, dar pe care, prin intermediul unei aplicații, se pot afișa diverși parametri de funcționare ai sistemului.

### PERFORMANȚE

Testarea s-a efectuat cu un Pentium 4 3.2 GHz și 1GB de memorie. Echipamentul se poate folosi și fără sistemul de operare Windows, caz în care se pot vizualiza filme de pe DVD, de la tunerul TV integrat, sau se pot asculta fișiere MP3. În acest sens este livrată o aplicație care se instalează pe harddisk-ul neformatat de pe un CD boot-abil.

### CONCLUZIE

ASUS S-presso poate fi utilizat ca un veritabil Media Center grație aplicației Homxe Theater și tunerului integrat, chiar și fără sistem de operare.

Pret	Garanție	Contact
922 RON	36 luni	RHS Company

#### Detalii tehnice

Platformă: SFF (Socket 478) · Chipset: Intel 865 + ICH5  
Memorie: DDR400 · Sloturi de expansiune: AGP + PCI  
Lăcașuri: 1x3.5", 1x5.25" · Putere sursă: 207W

#### Teste

PCMark05 CPU: 3958  
PCMark05 MEM: 3867  
PCMark05 HDD: 3890  
SiSoft Sandra 2005 Memory bandwidth: 4146MB/s  
SiSoft Sandra 2005 CPU Dhrystone: 9318 MIPS

#### Performanțe

Performanțe: 9

Dotări: 9.2

9.1

## Logitech DESKTOP S510



Cordless Desktop S510 este un kit wireless format dintr-o tastatură și un mouse, ambele cu un design specific Logitech.

### DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Tastatura necesită o scurtă perioadă de acomodare datorită layout-ului asemănător cu cel al unei tastaturi de notebook. Tastele funcționale sunt mai mici ca dimensiune și necesită o forță mai mare de apăsare. Mouse-ul ambidextru nu este tocmai ergonomic dar este precis și vine dotat cu tilt wheel. Imediat ce a fost conectat la un calculator printr-un port USB, kit-ul Desktop S510 este funcțional, exceptând majoritatea tastelor multimedia (necesită instalarea driver-ului).

### PERFORMANȚE

Tehnologia radio utilizată de Logitech pentru acest kit permite lucrul în condiții normale pe o rază de maximum 2m. Conectivitatea cu un calculator este asigurată pentru aproximativ șase luni dacă se folosesc baterii obișnuite AAA pentru mouse, respectiv AA pentru tastatură. Un LED indicator înștiințează utilizatorul cu zece zile înainte de terminarea bateriilor.

### CONCLUZIE

Logitech Cordless Desktop S510 ocupă un spațiu redus pe birou, timpul de acomodare este redus, iar instalarea și utilizarea sunt facile. Acesta poate satisface și gusturile utilizatorilor pretențioși.

Pret	Garanție	Contact
284 RON	24 luni	Ultra PRO Computers

#### Detalii tehnice

Interfață conectare: USB, PS/2 · Conectare la PC: Radio  
Alimentare mouse: 2 baterii AAA · Alimentare tastatură: 2 baterii AA · Scroll orizontal: Da · Număr butoane mouse: 3  
Taste multimedia: Volum, Play/Pause, Stop, Next etc.

#### Performanțe

Dotări: 8.8

Ergonomie: 8.1

8.4

## Scythe Ninja



Scythe, cunoscutul producător de sisteme de răcire pe aer, ne propune modelul Ninja, un cooler care se remarcă prin dimensiuni.

### DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

La prima vedere dimensiunile acestuia te fac să te întrebi unde încap tot ansamblul și dacă placa de bază rezistă la greutatea sa. Însă volumul mare ocupat de Scythe Ninja se datorează lamelelor de aluminiu, despre care se știe că este mult mai ușor decât cuprul, și astfel greutatea coolerului se rezumă la "doar" 815 grame. Radiatorul acceptă ventilatoare de 12cm, în pachet fiind livrat unul care poartă sigla Scythe și care lucrează la 1200rpm.

### PERFORMANȚE

Instalarea cooler-ului presupune scoaterea plăcii de bază din carcasă și prinderea cu șuruburi a clemelor speciale de fixare. Capacitățile cooler-ului le-am analizat cu unul dintre cele mai fierbinți procesoare de pe piață, Intel Pentium 4 670 tactat la 3.8GHz. Încărcat la maximum cu două instanțe Prime95, temperatura s-a stabilizat în jurul a 70 de grade. Cam mare totuși, însă puține coolere pot păstra sub 60 de grade acest model de procesor.

### CONCLUZIE

Scythe Ninja reușește să răcească la limită cel mai rapid procesor, semn că poate fi utilizat pe orice model inferior al acestuia.

Pret	Garanție	Contact
190 RON	12 luni	Extreme Computers
180 RON	24 luni	Quartz Computer

Compatibilitate: LGA775/478/754/939/940 · Materiale de construcție: Aluminiu/Cupru · Heat-pipe-uri: 6  
Dimensiuni ventilator: 120x120x25mm · Dimensiuni cooler: 150x110x110mm · Greutate: 815g · Turație ventilator: 1200rpm  
Temperatură Pentium 4 670 3.8GHz - Idle: 50°C  
Temperatură Pentium 4 670 3.8GHz - Full Load: 70°C

#### Performanțe

Performanțe: 8.8

Zgomot: 9.4

9.0

## Creative AUDIGY 2 ZS VIDEO



Audigy 2 ZS Video Editor este un produs All-In-One, conține o placă audio, un minihub USB 2.0 cu patru porturi, cu ajutorul său putându-se captura și edita secvențe video.

### DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Deoarece codarea video se realizează hardware, performanțele lui Audigy 2 ZS Video Editor sunt garantate pe orice calculator. Paleta largă de conectori de intrare/ieșire asigură legătura cu orice dispozitiv extern, de la MP3 playere până la harddisk-uri portabile. Chipset-ul Audigy 2 este certificat THX și oferă suport pentru sunetul 7.1 pe 24 biți, DTS-ES, Dolby Digital EX și EAX Advanced HD.

### PERFORMANȚE

Codarea MPEG PerfectView Pro previne pierderea detaliilor și apariția de artefacte chiar dacă înregistrarea se face cu un bitrate scăzut. În cazul în care se utilizează ca sursă video cablul TV, tehnologia MCTF (Motion Compensated Temporal Filtering) ajută la diminuarea nivelului de zgomot video. Cu ajutorul telecomenzii se pot accesa de la distanță cele mai importante funcții.

### CONCLUZIE

Audigy 2 ZS este în esență o placă audio externă ce permite captura, editarea și salvarea de material video. În pachet se mai găsește și suita de programe Ulead.

Preț	Garanție	Contact
1533 RON	12 luni	Ultra PRO Computers

#### Detalii tehnice

Interfață: USB 2.0 · Chipset: Audigy 2 · RSZ: 108dB  
Telecomandă: Da · Intrări: S-Video, RCA, SPDIF, USB 2.0, Video Composit · Ieșiri: Line, S-Video, SPDIF optic · Număr canale: 7.1 · Certificare THX: Da · Firewire: Nu

#### Performanțe

Dotări: 9.7 Performanțe: 9.3

9.4

## Aplus X-Blade



Aplus X-Blade este o carcasă cu un design simplu ce nu impresionează la o privire de ansamblu.

### DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Carcasa este masivă, construită din tablă de oțel cu grosimea de 1mm și are o greutate de 18,2kg (fără sursă). Pentru blocarea accesului persoanelor neautorizate la componentele din interiorul calculatorului, carcasa se poate încuia cu o cheie. Posibilitățile de extensie ale sistemului sunt destul de ridicate, fiind prevăzut cu șapte lăcașuri externe și patru interne. Fixarea celor 11 unități se realizează foarte ușor cu ajutorul șinelor. În partea superioară regăsim porturile USB, patru la număr, un port Firewire și conectorii audio. Circulația eficientă a aerului este asigurată de cele patru ventilatoare ce se pot monta în interiorul carcasei, dar acestea nu se livrează împreună cu produsul. Pentru a împiedica pătrunderea prafului în interior, Aplus X-Blade deține toate filtrele de aer necesare. Pentru a oferi o aerisire îmbunătățită, partea frontală și o mare parte din cea laterală sunt confecționate dintr-o plasă. În partea de jos a panoului frontal se află un potențiomtru cu ajutorul căruia se poate regla manual turația unuia dintre ventilatoare.

### CONCLUZIE

Datorită caracteristicilor sale Aplus X-Blade este o carcasă demnă de luat în seamă.

Preț	Garanție	Contact
476 RON	12 luni	pc-coolers.ro

#### Detalii tehnice

Compatibilitate: ATX, microATX, eATX · Număr ventilatoare: 4 5.25" externe: 6 · 3.25" interne: 4 · 3.25" externe: 1 · Geam lateral: Nu · Șine de montare: Da · Material construcție: Oțel Greutate: 18,2Kg · Porturi frontale: 4xUSB, Firewire, audio

#### Performanțe

Dotări: 9.7 Performanțe: 9.3

9.4

## Plantronics PULSAR 590



Cu ajutorul acestor căști puteți asculta muzică sau vorbi la telefon cu condiția ca telefonul să aibă suport pentru Bluetooth.

### DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Căștile au o autonomie de 12 ore în modul vorbire (sursa este telefonul mobil) și 10 ore pentru modul de ascultare (alte surse: PC, TV, MP3 player etc.). Timpul de încărcare al acumulatorilor Li-Ion Polimer este de două ore atât pentru căști cât și pentru receiverul Bluetooth. Butoanele dedicate pentru funcțiile de control ale volumului, înainte, mute și înapoi sunt plasate ergonomic pe casca dreaptă.

### CALITATE AUDIO

Sunetul are o calitate excelentă pe o rază de aproximativ nouă metri, întreruperi apărând în cazul în care adaptorul universal și căștile erau situate în camere separate. La nivelul maxim al volumului căștile nu distorsionează, toată gama de frecvențe fiind redată cu precizie. Microfonul telescopic folosește tehnologia voice tube, sunetul fiind captat cu ajutorul unui mic tub din plastic și "condus" către microfon. Conectarea la orice terminal mobil s-a realizat cu ușurință.

### CONCLUZIE

Plantronics Pulsar 590 îmbină perfect ultima tehnologie în domeniul wireless într-o pereche de căști compacte cu design futurist.

Preț	Garanție	Contact
583 RON	12 luni	Best Computers / Diverta

#### Detalii tehnice

Timp de încărcare: 2 ore · Timp de standby: 130 ore · Alimentare: Acumulator Li-Ion Polimer · Greutate căști: 97.7g · Greutate adaptor: 28.4g · Număr butoane: 6 · Microfon: Da · Difuzoare: 28mm Neodymium · Frecvența de răspuns: 20Hz-20kHz · Distorsiuni: <5% la 19kHz

#### Performanțe

Dotări: 10 Calitate audio: 10

10

## Logitech G7



Unul dintre produsele noului val de periferice de la Logitech este mouse-ul G7, probabil cel mai avansat dintre toate.

### DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

La formă și dimensiuni se aseamănă cu G5, însă principala modificare față de acesta o reprezintă eliminarea firului și utilizarea unei interfețe de comunicație radio în banda de 2.4GHz. Alimentarea sa se face de la un acumulator de 600mAh, în pachet fiind livrați doi. Aceștia se încarcă prin intermediul unui dongle USB. Un acumulator încărcat la maxim poate ține alimentat mouse-ul pentru aproximativ trei zile, la un regim de utilizare de 6 ore pe zi. Suprafețele de contact cu mouse pad-ul sunt mult mai mari decât la alte mouse-uri.

### PERFORMANȚE

Senzorul laser este la fel de precis ca și la G5, oferind aceeași rezoluție maximă, 2000dpi. În jocuri a avut o comportare acceptabilă, diferențierea de un mouse cu fir de top putând fi făcută doar de către un împătimit al FPS-urilor. Probleme de detectare a mișcării am întâlnit la utilizarea lui G7 pe un mouse pad tocit a cărei textură varia între mat și lucios.

### CONCLUZIE

Mouse-ul de top al celor de la Logitech oferă o performanță bună dar o perioadă de funcționare a acumulatorului relativ mică, pentru acest lucru fiind livrați doi în pachet.

Preț	Garanție	Contact
514 RON	24 luni	Ultra PRO Computers

Interfață: USB2.0 · Senzor: Laser · Rezoluție maximă senzor: 2000dpi · Megapixeli senzor: 6.4 · Rotiță: Tilt Wheel  
Greutăți suplimentare: Nu · Accelerație maximă: 20g  
Frecvență de funcționare pe USB: 500Hz

### Performanțe

Performanță: 8.5

Dotări: 10

# 9.1

## Antec True Control 2.0 550W



Seria de succes True Control 2.0 de la Antec are ca produs de top modelul de 550W.

### DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Puterea totală oferită pe rail-urile de 3.3V, 5V și cele două de 12V, este de 530W, la care se adaugă cea de pe linia de -12V. Fiecare din cele două linii de 12V oferă un curent de maxim 19A, teoretic suficient pentru consumul componentelor actuale. Având inscripția SLI Ready, True Control 2.0 oferă doi conectori de alimentare pentru plăcile video PCI-Express. De asemenea, sursa dispune de patru conectori de alimentare pentru unitățile de stocare SATA, cinci molex și doi pentru alimentarea unităților floppy. În pachet regăsim un controller cu care se pot mări în timp real tensiunile pe liniile 3.3V, 5V și 12V și cu care se poate modifica turația ventilatorului sursei.

### PERFORMANȚE

Sursa Antec se dovedește a fi suficientă pe majoritatea platformelor de ultimă generație, cu o mică excepție însă. La testarea unei configurații CrossFire realizată cu două dintre cele mai gurmande acceleratoare grafice ale momentului, puterea oferită s-a dovedit a fi insuficientă.

### CONCLUZIE

Chiar dacă am reușit să-l înghinchem, Antec True Power 2.0 este un echipament performant și silențios care poate alimenta fără probleme configurații SLI de ultimă generație.

Preț	Garanție	Contact
809 RON	36 luni	Ultra PRO Computers

Putere maximă: 550W · Standard: ATX12V v2.0 · Rail-uri 12V: 2  
Intensitate maximă per rail 12V: 19A · Ventilator: 12cm  
Conectori PCI-Express: 2 · Conectori Molex: 5 · Conectori SATA: 4  
Conectori FDD: 2

### Performanțe

Performanță: 8.5

Dotări: 9.3

# 8.8

## Apple iPod 30GB



Apple iPod este cel mai de succes player MP3 al momentului.

### DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Noua generație iPod a intrat parcă la apă, Apple reușind să înghesuie un harddisk de 30GB (există și o versiune cu 60GB) în condițiile reducerii grosimii player-ului la doar 1cm. Funcțiile în schimb au fost îmbunătățite, iPod suportând acum formate de sunet, foto și video, inclusiv standardul H.264 folosit pentru codarea conținutului high definition. Display-ul de calitate, cu diagonala de 2.5", are rezoluția de 320x240 și folosește LED-urile ca iluminare de fundal. Specific playerelor iPod este touchpad-ul, care permite controlul facil al principalelor funcții.

### PERFORMANȚE

Calitatea sunetului este remarcabilă, tonalitatea acestuia putând fi ajustată folosind cele 20 de preset-uri ale egalizatorului integrat. Vizualizarea imaginilor se face în condiții bune, iar rularea filmelor se face fără probleme. Player-ul este recunoscut de sistemul de operare ca mediu extern de stocare, dar pentru transferul materialului audio/video trebuie folosit software-ul dedicat iTunes.

### CONCLUZIE

Apple iPod este un player cu dotări deosebite, dar acestea sunt oferite la un preț ridicat.

Preț	Garanție	Contact
1500 RON	12 luni	Flamingo Computers

### Detalii tehnice

Interfață: USB 2.0 · Dimensiuni: 104x61x11mm · Greutate: 136g  
Alimentare: acumulator Li-Ion integrat · Capacitate memorie: 30GB · Tuner FM: nu · Înregistrare: nu · Extra: jocuri, organizer, alarmă · Autonomie: 14 ore · Compatibilitate: Windows XP, Mac OS  
Display: LCD 2.5", 65,000 culori

### Performanțe

Dotări: 9.8

Calitate redare: 9

# 9.5

# CUM SĂ... MONTEZI UN SISTEM DE RĂCIRE PE APĂ

**Pentru entuziaști și pasionați ai overclocking-ului, cea mai la îndemână alternativă la sistemul clasic de răcire a procesorului o reprezintă coolerele cu apă care oferă o performanță superioară.**

Am ales pentru acest articol 3D Galaxy de la Gigabyte datorită flexibilității pe care o oferă. Platforma de test a fost una AMD, echipamentul fiind adresat însă și celor Intel LGA775 și Socket 478.

Primul pas ce trebuie făcut îl reprezintă montarea radiatorului pe procesor. Acesta dispune de un sistem de ghidaj, ajutat de bracket-ul de plastic din jurul socket-ului, care împiedică montarea sa defectuoasă. Clema de prindere folosește sistemul standard de prindere al plăcii de bază. Deși nu este necesar, recomand să se facă montarea radiatorului pe procesor cu placa de bază scoasă din carcasă, pentru a evita complicațiile. Un dezavantaj al sistemelor de răcire pe apă îl reprezintă lipsa fluxului de aer din jurul socket-ului procesorului care ajută la răcirea tranzistorilor Mosfet. Combaterea acestei anomalii este rezolvată prin livrarea în pachet a unui ventilator care se atașează radiatorului procesorului. Fixarea sa se face prin patru cleme de plastic, iar alimentarea de la conectorul CPU-FAN de pe placa de bază. Montarea sa se face abia după ce au fost conectate tuburile la radiator.

După ce ați montat la loc placa de bază, urmează instalarea ansamblului extern al echipamentului format dintr-un radiator și un ventilator. Fixarea se realizează de ultimele două șuruburi care susțin sursa de alimentare. Asigurați-vă că aceasta este prinsă în toate cele patru șuruburi și scoateți-le pe cele de jos! După ce în prealabil ați montat tija specială pe radiatorul extern, prindeți-o de sursa de alimentare cu șuruburile înălțurate anterior.

Al treilea pas îl reprezintă montarea unui bracket special într-un lăcaș PCI. Prin acesta se trec tuburile cu lichid către radiator și alimentarea ventilatorului extern, dar oferă și un potențiomtru de control al turației unui ventilator. Dacă spațiul vă permite, ar fi bine ca acesta să fie montat cât mai jos în carcasă pentru ca razele de curbură a tuburilor ce trec prin el să fie cât mai mari. Din cauza rigidității acestora îndoirea lor creează tensiune în capetele de plastic ce se prind în radiatorul de pe procesor. După montarea bracket-ului se trece prin acesta firul de alimentare al ventilatorului extern care se conectează la un mic

ansamblu electronic ce controlează automat turația unui ventilator.

Datorită prezenței bracket-ului PCI este posibilă instalarea pompei și a rezervorului de apă și în afara carcasei. În funcție de modalitatea aleasă, conectarea tuburilor care trec prin bracket se va face diferit. Din motive estetice am ales amplasarea la interior a celor două. Prinderea de carcasă a ansamblului rezervor-pompă

se face prin două metode. Cea mai simplă ar fi utilizarea bucăților de arici livrate în pachet, iar cea de-a doua, mai sigură de altfel, presupune prinderea cu șuruburi. Dacă nu dețineți o carcasă Gigabyte 3D Aurora care este compatibilă cu 3D Galaxy, veți fi nevoiți să apălați la bormașină pentru a da găurile necesare. Astfel, ambele tuburi care ajung la exterior se conectează la radiator.

Introducerea tuburilor pe capetele subsansamblurilor corespunzătoare se face prin rotire și nu doar prin împingere. După rularea lor până în poziția finală, nu uitați prinderea clemelor de fixare! La interiorul carcasei, unul dintre tuburile trecute prin bracket se montează la radiatorul de pe procesor, iar cel de-al doilea la pompă. Pentru ca circuitul să fie închis se folosește un al treilea tub care leagă rezervorul cu lichid și radiatorul procesorului.

Alimentarea cu energie electrică a pompei se face printr-un mic ansamblu electronic. Acesta se atașează la un conector molex, la pini de pornire ai calculatorului de pe placa de bază, la pompă și la butonul de pornire de pe carcasă. Principalul atu al acestei metode de conectare îl reprezintă oprirea automată a calculatorului când nivelul de lichid din rezervor scade sub o anumită limită.

Ultimul pas este reprezentat de umplerea cu lichid a întregului ansamblu de răcire. Recomand ca această operațiune să se facă fără ca placa de bază și celelalte componente ale calculatorului să fie alimentate. Pentru început trebuie să umpleți întreg rezervorul cu lichid, după care porniți sursa de alimentare fără ca aceasta să fie conectată la placa de bază (prin conectorul ATX). Pornirea sursei în acest mod se realizează unind pinul verde cu unul negru al conectorului ATX cu ajutorul unui conductor electric (o pensetă sau o agrafă). Pe măsură ce rezervorul se golește, compensați cu lichid până când acesta este aproape plin. Atinsă această limită, puneți capacul rezervorului și opriți alimentarea. Pentru eliminarea rapidă a aerului din conductele radiatorului extern e recomandat ca acesta să fie ținut la nivelul ansamblului radiator-pompă.

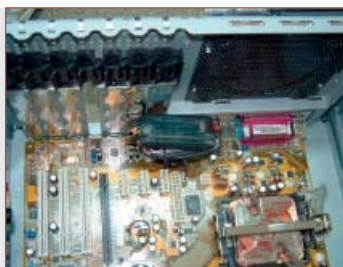
## CONCLUZIE

Sisteme de răcire pe apă sunt oferite de mai mulți producători, dar toate se bazează pe același principiu de funcționare: preluarea căldurii de la procesor cu ajutorul unei soluții apoase și răcirea acesteia într-un radiator de dimensiuni mari.

Ștefan Matei



⇒ Sistemul de ghidaj al radiatorului împiedică montarea defectuoasă.



⇒ Cablurile pot fi prinse în mănunchi pentru un aspect plăcut.



⇒ Punctul de contact cu radiatorul se face pe o suprafață fragilă.



⇒ La finalul operațiunii verificați ca nici unul din tuburi să nu arate așa!



⇒ Radiatorul extern se fixează de sistemul de prindere al sursei.



⇒ În funcție de carcasă se alege amplasarea rezervorului și a pompei.

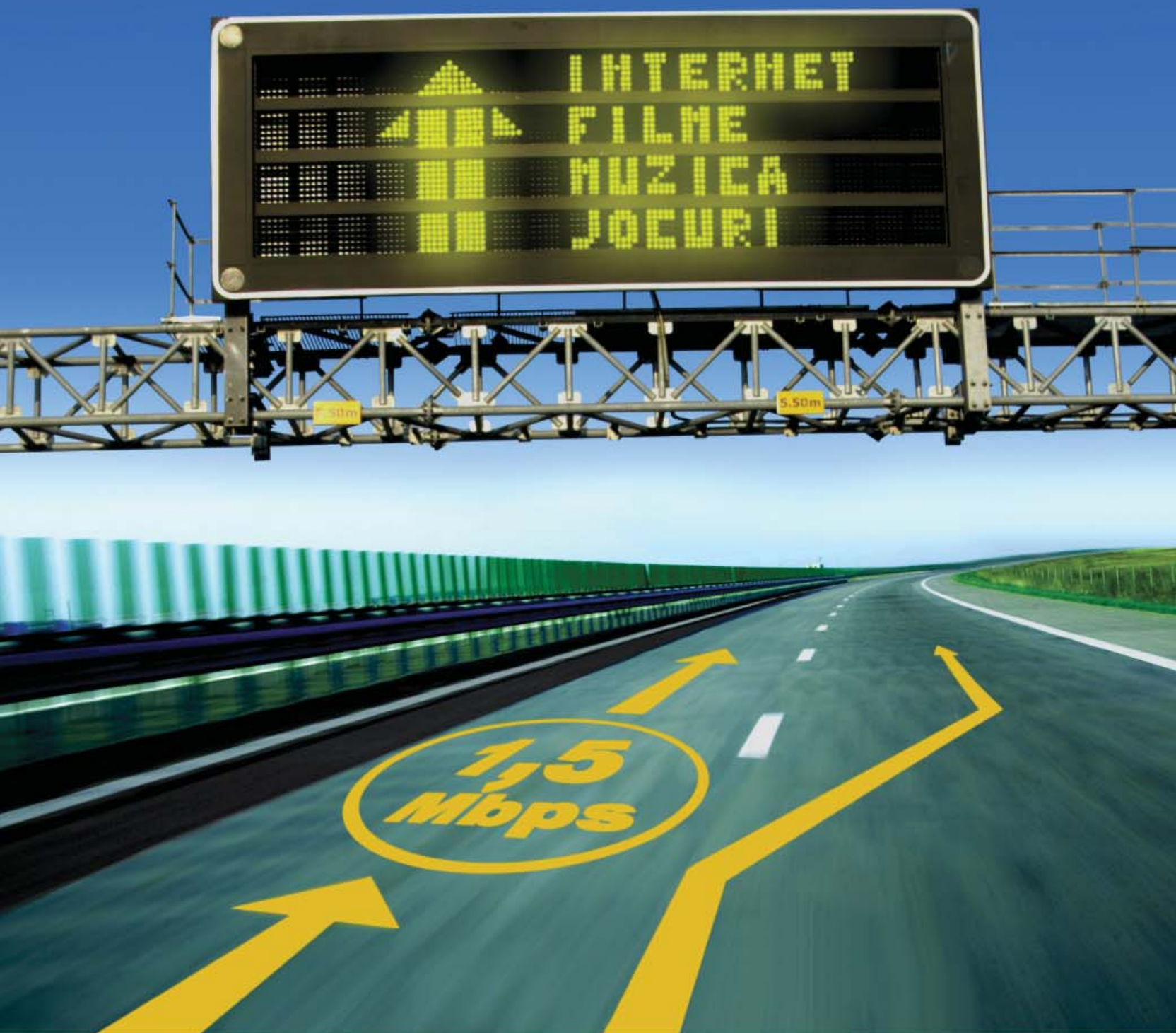


⇒ Bracket-ul prin care se trec tuburile și firele radiatorului extern.



⇒ Sistemul de răcire pe apă, la finalul operațiunii de instalare.





**Astral** TRIPLAY

CaTV & Internet & Telefonie pentru acasă

## *Ai tot net-ul pe banda ta.*

Pentru că de acum ai 1,5 Mbps pe Internet, trafic nelimitat, modem în custodie și e-mail gratuit. În plus, primești servicii de telefonie fixă fără să plătești abonament lunar\* și servicii de televiziune prin cablu.

Totul cu o singură taxă de instalare, pe o singură factură, de la un singur furnizor.

*Pentru ca tu să comunici, să te informezi, să te distrezi și să te dezvolți.*

\*valabil pentru abonamentul Astral TeleFix 5.

CATV | INTERNET ȘI DATE | TELEFONIE



## CU OCHII PE FORUM!

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

## FORUM: Unități optice

## Probleme la scrierea DVD-urilor

➔ Mi-am montat pe calculator acum vreo două luni o unitate DVD Writer LG. De când o am îmi face numai necazuri, și anume nu poate finaliza discurile DVD "normale". Le scrie până la 100%, dar nu poate încheia sesiunea. Cu discurile DVD reinscriptibile nu am probleme. La scrierea CD-urilor totul e în regulă. Am folosit NERO 6, apoi l-am schimbat cu versiunea a șaptea, dar degeaba. *bobby4*

Verifică dacă ai instalat Service Pack 2 pe sistemul de operare. Un update de firmware ar trebui să îți rezolve problema. *Kalko*

Am Windows-ul instalat din 2004, de când am achiziționat sistemul, și nu cred că are SP2 pus. Încerc să îmi salvez toate datele de pe harddisk pe DVD-uri pentru o formatare completă. *bobby4*

Nu este neapărată nevoie să formatezi harddisk-ul. Poți lua un install de Service Pack 2, are cam 200MB și se instalează ca add-on. *Kalko*

Instalează Service Pack 2, pe urmă faci update de firmware la ultima versiune pentru DVD Writer-ul tău de aici <http://www.cdfreaks.com/drive> și la final instalează ultima versiune de NERO. Astea sunt soluțiile iar dacă problema persistă, este nevoie de o vizită pe la service. *ice01*

## FORUM: Benchmark / Overclocking / Cooling

## Ce cooler să pun la o placă video?

➔ De-o lună am achiziționat o placă video ASUS A9250 GE/TD 128MB/128 biți. Vreau să știu dacă pot să îi pun un cooler acestei plăci deoarece modelul standard vine fără ventilator iar dacă pui degetul pe radiator nu-l poți ține mai mult de 3-4 s. Este bine să o las așa? *musicall*

Păi de ce vrei încă o sursă de zgomot în plus? Dacă ai un flux de aer decent prin carcasă, nu este nici o problemă să o ții neventilată. *gerula*

Mai bine îți pui un ventilator de sistem în plus dacă nu ai în spate unul care să scoată aerul cald din carcasă. În rest, stai liniștit, că placa video va rezista doar cu radiatorul, așa fiind proiectată. *X5*

Există pe piață ventilatoare ce trag aer din carcasă care se montează într-un slot PCI. Sunt cam zgomotoase, dar dacă le alimentezi la 5V sau 7V sunt suficiente. *bolovan*

Nu recomand soluția asta, din proprie experiență. În timp ce trage aerul de pe radiatorul plăcii video, trage aer și dinspre procesor, pe care îl aduce fix pe radiatorul acceleratorului grafic. Se dă peste cap tot fluxul de aer din carcasă. Rezultatul a fost 85 de grade Celsius la un GeForce 6800GT. *quantum*

Orientează-te către o soluție Arctic Cooling Silencer pentru ATI, care ar trebui să te facă fericit. *nicksonseven*

## HARDMAIL

## &gt;&gt;&gt; ARTEFACTE AGASANTE &gt;&gt;&gt;

Autor: Radu Corneliu

Am următorul sistem: procesor Pentium 4 2.4GHz, placă de bază GA-8SQ-800, HDD Seagate 40GB, 512MB DDR și placă video Hercules 3D Prophet 8500. La un moment dat (de regulă la ecranul de "log on") apar pe monitor o serie de linii (artefacte vizuale, pătrate sau linii mai mici) iar sistemul se blochează. Am formatat calculatorul. A mers o perioadă de timp, după care a început să facă din nou. Culmea este că această problemă apare în aplicațiile care solicită puțin placa video. Dacă reușesc să intru în Windows, apare "VPU Recover", care mă atenționează că placa video nu mai răspunde la comenzile driverelor și o resetează. Ajuțați-mă vă rog, deoarece nu vreau să pierd această placă pe care o am de patru ani!

**XtremPC:** O posibilă cauză a acelor artefacte o reprezintă praful care să se fi depus în cantități prea mari pe componentele plăcii video și îngreunează astfel răcirea lor. Îți recomand să scoți din calculator placa grafică și să înlături praful de pe ea și de pe sistemul de răcire. Dacă nu se rezolvă, încearcă să testezi placa și pe alt calculator utilizând ultima versiune de drivere. Dacă și pe acela apar artefactele, chiar și după ce ai curățat-o, înseamnă că s-a defectat, caz în care nu se mai poate face nimic și va trebui înlocuită.

## &gt;&gt;&gt; UPGRADE DE MEMORIE &gt;&gt;&gt;

Autor: machofx@yahoo.com

Din motive necunoscute calculatorul meu se tot blochează în timp ce lucrez la el. Indiferent ce fac, că scriu un CD sau ascult muzică, după o perioadă de timp se blochează cursorul pe desktop, tastatura nu mai răspunde și se oprește orice activitate care era în desfășurare pe sistem. Chiar dacă este mai vechi (Duron 1100MHz, placă video GeForce4 MX, placă de bază ECS K7VZA), nu am mai avut asemenea probleme cu el. Menționez că problema a apărut doar de când mi-am instalat încă 128MB de memorie SDRAM pe lângă cei 192MB (128+64) pe care îi mai aveam.

**XtremPC:** Cel mai probabil că blocarea sistemului este produsă de noul modul de memorie instalat, mai exact de configurația finală de 320MB. Testează stabilitatea sistemului având montate doar cele două module de 128MB. De asemenea, mai poți încerca să așezi toate cele trei module de memorii în bancuri diferite de cum sunt acum. Plăcile de bază mai vechi, care folosesc memorii SDRAM, nu sunt la fel de îngăduitoare cu configurațiile realizate din module de memorii diferite, cum sunt cele care folosesc DDR.

## &gt;&gt;&gt; PROBLEMĂ IE6 &gt;&gt;&gt;

Autor: alinho19@gmail.com

Am o problemă cu Internet Explorer 6. Când intru pe [www.download.com](http://www.download.com) îmi dă o eroare legată de mshtml.dll. Când vreau să intru pe [www.gsp.ro](http://www.gsp.ro) sau [www.prosport.ro](http://www.prosport.ro) nu le afișează deloc, încarcă foarte puțin, doar primul rând. Pe alte site-uri nu am întâlnit probleme de genul acesta. **XtremPC:** Problemele ar putea avea mai multe cauze. Prima este reprezentată de lipsa lui Service Pack 2 și a update-urilor ulterioare (juducând după versiunea executabilului) deoarece au existat probleme cu acel fișier mshtml.dll. A doua problemă poate fi reprezentată de spyware. Scanează sistemul cu Spybot Search and Destroy. Mai rar eroarea poate fi cauzată de rularea la o adâncime de culoare de 16biți sau 24biți a desktop-ului în loc de 32biți.

## &gt;&gt;&gt; COMMAND RATE ȘI OVERCLOCKINGUL MEMORIILOR &gt;&gt;&gt;

Autor: reconwg@yahoo.com

Am citit în revistă despre diferitele kit-uri DDR dual channel și am rămas cam nedumerit. Dacă placa mea de bază suportă standardul DDR400, pot folosi totuși DDR433-DDR600? Ce înseamnă mai exact command rate-ul și de ce este mai bine să se folosească 1T față de 2T, fiind posibil să ruleze cu patru module de memorie în mod 1T?

**XtremPC:** Majoritatea plăcilor de bază suportă standardul DDR400 iar frecvențele mai mari se obțin prin ridicarea FSB-ului (overclocking), implicit crescând și frecvența procesorului. Ultimele revizii ale procesoarelor AMD Athlon64 bazate pe nucleu Venice suportă și standardul DDR500 fără a mai fi nevoie de ridicarea FSB-ului pentru a ajunge la această valoare cu memoriile. Tot revizia Venice a rezolvat într-o oarecare măsură o problemă prezentă la precedentele nuclee care nu permiteau rularea în command rate 1T cu patru module de memorie, ci doar cu două. Pe platformele Intel lucrurile stau mai bine și nu contează câte module de memorie sunt instalate pentru a putea rula la 1T. Command rate-ul reprezintă perioada care trece de la selectarea unui chip de memorie până când acesta este folosit efectiv. Se măsoară în cicli de tact și poate lua valorile 1T sau 2T. Bineînțeles că valoarea mai mică este cea mai rapidă. Această latență (timing) este cea mai importantă dintre toate și aduce un spor de performanță mai mare decât celelalte latențe luate împreună.

## Plăci de bază

	Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Preț RON	
<b>LGA775</b>													
1	ASUS P5WD2-E Premium	10.22	I975X + ICH7R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4,48	4,72	1,02	XPC73	946
2	Gigabyte GA-G1975X	10.07	I975X + ICH7R	1066MHz	8	2	1000Mbit	Da	4,44	4,61	1.02	XPC73	929
3	ASUS P5N32-SLI Deluxe	9.94	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4,38	4,59	0.97	XPC71	928
4	ASUS P5ND2-SLI Deluxe	9.84	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.33	4.55	0.96	XPC67	845
5	MSI P4N Diamond	9.73	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.22	4.50	1.01	XPC67	679
6	Foxconn 955X7AA	9.72	I955X+ICH7R	1066MHz	6	-	2x1000Mbit	Da	4.24	4.44	1.04	XPC68	655
7	Gigabyte GA-8I955X Royal	9.71	I955X+ICH7R	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.22	4.44	1.05	XPC67	753
8	ASUS P5LD2 Deluxe WiFi-TV	9.58	I945P+ICH7R	1066MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.13	4.35	1.09	XPC67	979
<b>Socket 939 - SLI High End</b>													
1	ASUS A8N32 SLI Deluxe	14.26	nForce4 SLI + nForce SPP 100	1000MHz	6	0	2x1000Mbit	Da	4,46	4,46/4,49	0.85	XCP72	857
2	ASUS A8N SLI Premium	13.94	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69	714
3	MSI K8N Diamond	13.91	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69	649
4	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	13.79	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69	701
5	ASUS A8N SLI Deluxe	13.77	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69	611
6	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	13.73	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69	821
7	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	13.72	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69	558
<b>Socket 939 - NonSLI High End</b>													
1	MSI K8N Neo4 Platinum	9.39	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.30	4.29	0.80	XPC69	455
2	Gigabyte GA-K8N Ultra-9	9.38	nForce4 Ultra	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.79	XPC69	462
3	DFI LanParty UT nF4 Ultra-D	9.37	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.29	4.32	0.76	XPC69	590
4	ABIT AN8 Ultra	9.27	nForce4 Ultra	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.72	XPC69	491
5	ASUS A8N-E	9.25	nForce4 Ultra	1000MHz	8	-	1000Mbit	Da	4.31	4.30	0.64	XPC69	386
6	Foxconn NF4UK8AA-8EKRS	9.20	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.31	4.28	0.61	XPC69	286
7	Albatron K8NF4U7	9.12	nForce4 Ultra	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.57	XPC69	369
<b>Socket 939 - SLI Mainstream</b>													
1	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	13.69	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69	465
2	ASUS A8N SLI	13.68	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69	490
3	ABIT AN8 SLI	13.63	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69	711
4	MSI K8N SLI-F	13.61	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69	399
5	Gigabyte GA-K8N Pro-SLI	13.57	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.28	4.24/4.33	0.72	XPC69	444
<b>Socket 939 - NonSLI Mainstream</b>													
1	EPoX 9NPA+	9.28	nForce4	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.68	XPC69	403
2	ABIT AN8	9.21	nForce4	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.23	4.26	0.72	XPC69	562
3	MSI K8N Neo4-F	9.19	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.29	0.63	XPC69	325
4	ECS nFORCE4-A939	9.15	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.28	0.60	XPC69	300
5	ABIT AX8	9.14	VIA K8T890+VT8237	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.25	4.24	0.65	XPC69	473
6	Gigabyte GA-K8NF-9	9.05	nForce4-4X	800MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.22	4.16	0.66	XPC69	356
7	Gigabyte GA-K8VT890-9	9.04	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.28	4.28	0.49	XPC69	357
8	Albatron K8X890 Pro	9.02	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.25	4.27	0.49	XPC69	348
9	AsRock 939Dual-SATA2	8.86	ULi M1695+M1567	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.20	4.19	0.47	XPC69	N/A

## Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XTREMPc 72

Nume firmă	Telefon	www
ASBIS România	021 233.38.41	www.asbis.ro
Atlas Corporation	021 230.87.82	www.atlas-corp.ro
Best Computers / Diverta	021 303.01.91	www.bestcomputers.ro
Caro Group	021 313.71.09	www.caro.ro
DECK Computers International	021 434.34.00	www.deck.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcshop.ro
Discovery Computers	021 490.60.11	www.discoverycomputers.ro
DOLEX PRO GROUP	021-310.25.70	www.dolex.ro
Extreme Computers	0729.858.259	www.placi-video.ro
FiT Distribution	021 201.15.16	www.fit.com.ro
Flamingo Computers	021 236.20.03	www.flamingo.ro
ISA Hardware	021 337 10 91	www.isahardware.ro
MGT Educational	021 232.88.94	www.mgt.ro
PC Fun	021 201.15.16	www.pcfun.ro
pc-coolers.ro	021 323.99.49	www.pc-coolers.ro
Quartz Computer	021 410.99.48	www.quartz.ro
RHS Company	021 331.00.67	www.rhs.ro
Skin Media	021 231.50.97	www.skin.ro
Sony Center	021 242.70.02	www.sonycenter.ro
TOP QUALITY COMPUTERS	021 233.11.63	www.extreme-computers.ro
Tornado Systems	021 206.77.40	www.tornado.ro
Ubisoft România	021 231.67.69	www.hercules.com
Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro

Prețurile specificate sunt cele în vigoare la data publicării în revistă. Nu ne asumăm responsabilitatea pentru modificările de prețuri survenite ulterior.

## Tuner TV

		Verdict	Chip	Notă imagine		Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Notă documentație	Testat în	Pret RON
<b>Tuner TV Intern Hardware MPEG-2</b>											
1	PowerColor Theater 550Pro	92.9	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	90	XPC70	329	
2	Leadtek WinFast PVR2000	91.8	Conexant CX23880	92	91	95	90	91	XPC70	329	
3	AVerMedia AverTV PVR	86.8	Conexant CX23882	88	87	80	90	88	XPC70	325	
4	Hauppauge! WinTV-PVR 350	83.9	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	86	XPC70	411	
5	V-Stream MCE200 Deluxe	81.0	Conexant CX23880	83	80	70	87	85	XPC70	230	
6	Prolink PixelView PlayTV@P7000	80.8	Conexant CX23880	83	83	65	80	92	XPC70	267	
7	GeCube TV Cinemaster 550 Pro	74.0	Ati Theater 550Pro	70	65	85	78	90	XPC70	N/A	
<b>Tuner TV Mainstream</b>											
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.2	Conexant CX23881	94	93	90	90	91	XPC70	219	
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	89.3	Philips 7131E	91	89	85	90	90	XPC70	273	
3	Genius VideoWonder ProTV	83.5	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	89	XPC70	148	
4	Compro VideoMate TV Gold+ II	83.1	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	88	XPC70	248	
5	V-Stream Xpert TV-PVR	80.3	Conexant 878A	84	79	65	87	86	XPC70	366	
6	InnoDV SmartTV	70.8	Conexant 878A	76	75	45	70	82	XPC70	106	
7	Jetway Magic TV-PVR	56.3	Conexant 878A	50	50	75	40	90	XPC70	151	
<b>Tuner TV Extern</b>											
1	Leadtek WalkieTV	86.1	USB2.0	91	90	65	90	85	XPC70	379	
2	AVerMedia AverTV USB2.0 Plus	84.9	USB2.0	90	90	55	91	90	XPC70	439	
3	Leadtek WinFast TV USB II Deluxe	83.9	USB2.0	87	83	70	90	89	XPC70	349	
4	Hercules Smart TV USB2	80.9	USB2.0	88	82	55	84	90	XPC70	265	
5	Hauppauge! WinTV-PVR USB2	79.5	USB2.0	83	82	65	75	90	XPC70	418	
6	Prolink PixelView PlayTV 400 USB	76.9	USB2.0	85	82	50	72	85	XPC70	186	
7	Compro VideoMate U900	70.3	USB2.0	70	67	40	95	89	XPC70	330	
8	Kworld USB2.0 Combo TV BOX	66.7	USB2.0	65	62	65	70	83	XPC70	284	

## Monitoare LCD 17"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns		Consum maxim	Extra	Testat în	Pret RON
1	Eizo FlexScan L578	9.8	1000:1	250cd/m <sup>2</sup>	16ms	DVI, D-Sub	50W	Boxe stereo 2x2W, Hub USB, Mufă căști	XPC64	2487
2	Samsung SyncMaster 173P	9.6	700:1	270cd/m <sup>2</sup>	25ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	1489
3	LG Flatron L1780U	9.4	500:1	250cd/m <sup>2</sup>	12ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	1482
4	BenQ FP71E+	9.3	500:1	300cd/m <sup>2</sup>	8ms	DVI, D-Sub	50W	Boxe stereo 2x2W, Mufă căști	XPC64	1398
5	AG Neovo M-17	9.2	400:1	300cd/m <sup>2</sup>	16ms	DVI, D-Sub	50W	Pivot, Boxe stereo 2x2W, Mufă căști, Hub USB	XPC64	1049
6	Samsung SyncMaster 172X	9.1	500:1	270cd/m <sup>2</sup>	12ms	DVI, D-Sub	40W	-	XPC64	1277
7	Samsung SyncMaster 730MP	9.0	450:1	200cd/m <sup>2</sup>	16ms	DVI, D-Sub	55W	Hub USB, Card reader, Tuner TV, boxe 2x5W, Telecomandă	XPC64	2408
8	LG Flatron L1730B	8.7	550:1	240cd/m <sup>2</sup>	12ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	1000
9	LG Flatron L1740B	8.6	550:1	240cd/m <sup>2</sup>	12ms	D-Sub	40W	-	XPC64	1379
10	Philips Brilliance 170P5ES	8.6	450:1	240cd/m <sup>2</sup>	16ms	DVI, D-Sub	33W	Boxe stereo 2x2W, Mufă căști, Pivot	XPC64	1344
11	Iiyama E-yama 17NE1-S	8.5	350:1	350cd/m <sup>2</sup>	14ms	D-Sub	51W	Boxe stereo 2x2.5W	XPC64	899
12	BenQ FP71G	8.4	450:1	260cd/m <sup>2</sup>	12ms	D-Sub	40W	-	XPC64	952

## Monitoare LCD 19"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns		Consum maxim	Extra	Testat în	Pret RON
1	NEC 1970GX	8.26	700:1	400cd/m <sup>2</sup>	8ms	D-SUB, DVI-D	54W	Hub USB, Pivot	XPC70	2397
2	ViewSonic VX924	8.06	550:1	270cd/m <sup>2</sup>	3ms	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC70	1769
3	BenQ FP91V+	8.00	450:1	400cd/m <sup>2</sup>	6/8ms	D-SUB, DVI-D	60W	Boxe stereo surround 2x2W	XPC70	1799
4	Samsung SyncMaster 930BF	7.83	700:1	270cd/m <sup>2</sup>	4ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70	1492
5	Samsung SyncMaster 950B	7.80	700:1	270cd/m <sup>2</sup>	8ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70	1545
6	Iiyama ProLite E481S	7.77	700:1	300cd/m <sup>2</sup>	8ms	D-SUB, DVI	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC70	1712
7	Samsung SyncMaster 913N	7.60	700:1	300cd/m <sup>2</sup>	8ms	D-SUB	38W	-	XPC70	1396
8	Philips 190B6	7.60	600:1	250cd/m <sup>2</sup>	8ms	D-SUB, DVI	40W	Hub USB, Boxe stereo 2x2W	XPC70	1611
9	AG Neovo X-19 AV	7.57	700:1	250cd/m <sup>2</sup>	16ms	D-SUB, DVI, S-Video, CVBS	48W	Ecran antireflex NeoV	XPC70	2409
10	Belinea 10 1925	7.57	500:1	270cd/m <sup>2</sup>	8ms	D-SUB, DVI	50W	Hub USB, Boxe stereo 2x1W	XPC70	1339
11	Daewoo HL900D	7.56	500:1	260cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC72	1457
12	BenQ FP91GX	7.53	550:1	270cd/m <sup>2</sup>	4ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC70	1548
13	AG Neovo E-19 A	7.53	700:1	300cd/m <sup>2</sup>	16ms	D-SUB, DVI	55W	Boxe stereo 2x1W, Ecran de protecție	XPC70	1759
14	LG 1980Q	7.37	500:1	250cd/m <sup>2</sup>	8ms	D-SUB, DVI-D	43W	-	XPC70	2000
15	Philips 190X5FB	7.30	500:1	250cd/m <sup>2</sup>	12ms	D-SUB	35W	Boxe stereo 2x3W	XPC70	1756
16	AG Neovo F-419	7.20	500:1	250cd/m <sup>2</sup>	12ms	D-SUB, DVI	40W	-	XPC70	1154

## Placi video PCI Express

	Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Pret RON	
<b>HIGH END</b>														
1	ASUS EN7800GTX TOP	7.32	GeForce 7800GTX (NV47)	486MHz	256MB	256 biți	1350MHz	2xDVI	Da	0.83	6.36	0.13	XPC71	2415
2	Leadtek WinFast PX7800GTX TDH Extreme	7.18	GeForce 7800GTX (NV47)	490MHz	256MB	256 biți	1250MHz	2xDVI	Da	0.82	6.22	0.13	XPC71	2239
3	HIS Radeon X1800XT	7.03	Radeon X1800 (R520)	625MHz	512MB	256 biți	1500MHz	2xDVI	Da	0.82	6.09	0.12	XPC71	2350
4	ATI Radeon X1800XT	6.97	Radeon X1800 (R520)	625MHz	512MB	256 biți	1500MHz	2xDVI	Da	0.83	6.05	0.10	XPC71	N/A
5	Leadtek WinFast PX7800GTX TDH	6.77	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Da	0.79	5.85	0.13	XPC71	2053
6	ASUS EN7800GTX	6.77	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Da	0.79	5.85	0.13	XPC71	2241
7	Galaxy 7800GTX	6.75	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Nu	0.79	5.87	0.09	XPC71	2100
8	ASUS EN7800GT TOP Silent	6.74	GeForce 7800GT (NV47)	420MHz	256MB	256 biți	1240MHz	2xDVI	Da	0.80	5.83	0.11	XPC73	1774
9	Leadtek WinFast PX7800GT Extr.	6.52	GeForce 7800GT (NV47)	450MHz	256MB	256 biți	1050MHz	2xDVI	Da	0.78	5.61	0.13	XPC71	1679
10	XFX GeForce 7800GT	6.34	GeForce 7800GT (NV47)	450MHz	256MB	256 biți	1050MHz	2xDVI	Da	0.76	5.46	0.12	XPC71	1735
11	ASUS EN7800GT	6.06	GeForce 7800GT (NV47)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.74	5.19	0.13	XPC71	1862
12	Leadtek WinFast PX7800GT	6.06	GeForce 7800GT (NV47)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.74	5.19	0.13	XPC71	1609
13	GeCube Radeon X1800XL	5.84	Radeon X1800 (R520)	500MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.75	4.99	0.10	XPC73	1699
14	Gigabyte Radeon X1800XL	5.83	Radeon X1800 (R520)	500MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.75	4.98	0.10	XPC73	1449
15	Sapphire X850XT PE	5.48	Radeon X850 (R480)	540MHz	256MB	256 biți	1180MHz	2xDVI	Da	0.71	4.68	0.09	XPC71	1980
16	ASUS EAX 850XT	5.36	Radeon X850 (R480)	520MHz	256MB	256 biți	1080MHz	2xDVI	Nu	0.69	4.55	0.12	XPC71	1994
17	HIS X850XT	5.24	Radeon X850 (R480)	520MHz	256MB	256 biți	1080MHz	2xDVI	Da	0.69	4.46	0.10	XPC71	2025

## MAINSTREAM

1	Leadtek WinFast PX6800 GS TDH	4.33	GeForce 6800GS (NV42)	425MHz	256MB	256 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.55	3.67	0.11	XPC72	1026
2	GeCube Radeon RX800GTO3	3.76	Radeon X800GTU (R430)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.57	3.09	0.10	XPC71	659
3	PowerColor Radeon X800GTO	3.75	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	DVI+D-Sub	Da	0.57	3.07	0.11	XPC71	799
4	Sapphire Radeon X800GTO2	3.69	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.56	3.03	0.10	XPC71	1140
5	ASUS EAX 800GTO	3.61	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	2xDVI	Da	0.55	2.96	0.1	XPC71	901
6	ASUS EN6800	3.47	GeForce 6800 (NV42)	350MHz	256MB	256 biți	600MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.50	2.87	0.09	XPC71	855
7	Leadtek Winfast PX6600 GT TDH Extreme	3.34	GeForce 6600GT (NV43)	550MHz	128MB	128 biți	1120MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.53	2.71	0.10	XPC71	708
8	ASUS EN6600GT Silencer	3.17	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.49	2.57	0.11	XPC71	931
9	Chaintech GeForce 6600GT	3.04	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.48	2.47	0.09	XPC71	555
10	Sparkle GeForce 6600GT	3.03	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.48	2.46	0.09	XPC71	575
11	Leadtek WinFast PX6600 GT TDH	3.02	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.48	2.44	0.10	XPC71	625
12	Albatron GeForce 6600GT	3.02	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.48	2.45	0.09	XPC71	585
13	GeCube Radeon X1600 Pro	2.49	Radeon X1600 (R530)	500MHz	256MB	128biți	780MHz	2xDVI	Nu	0.45	1.94	0.10	XPC73	583
14	HIS Radeon X700 Pro	2.48	Radeon X700Pro (RV410)	425MHz	256MB	128 biți	860MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.45	1.94	0.09	XPC71	595
15	Sapphire Radeon X700 Pro	2.33	Radeon X700 Pro (RV410)	425MHz	128MB	128 biți	864MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.44	1.82	0.08	XPC71	678
16	Gigabyte 6600 Silent-pipe	2.09	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.36	1.62	0.11	XPC71	525
17	Sapphire Radeon X700	1.83	Radeon X700LE (RV410)	400MHz	128MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.36	1.39	0.08	XPC71	465
18	ASUS EN6600 Silencer	1.82	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	128MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.30	1.42	0.10	XPC71	487
19	Club3D GeForce 6600	1.77	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.29	1.38	0.10	XPC71	560

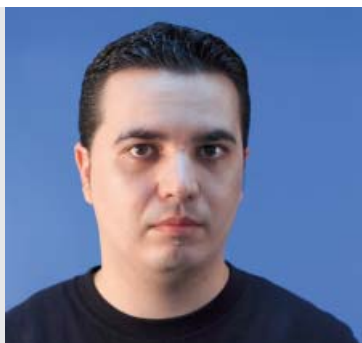
## ENTRY LEVEL

1	MSI Radeon X1300Pro	1.77	Radeon X1300 (RV515Pro)	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.36	1.31	0.10	XPC71	N/A
2	GeCube Radeon X1300PG2	1.76	Radeon X1300 (RV515Pro)	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.36	1.31	0.09	XPC71	499
3	Leadtek WinFast PX6600LE	1.39	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.22	1.06	0.11	XPC71	N/A
4	Club3D GeForce 6600LE	1.35	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.21	1.02	0.11	XPC71	436
5	GeCube Radeon X550GU2	1.34	Radeon X550 (RV370)	450MHz	256MB	128 biți	750MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.30	0.97	0.07	XPC71	361
6	Leadtek WinFast PX6200TD	1.24	GeForce 6200 (NV43)	300MHz	128MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.22	0.93	0.1	XPC71	402
7	Albatron GeForce 6600LE	1.14	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	400MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.20	0.87	0.07	XPC71	451
8	ASUS Radeon X550 Gamer Edition	1.11	Radeon X550 (RV370)	400MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.23	0.81	0.07	XPC71	285
9	ASUS EAX 700LE	1.03	Radeon X700 LE (RV410)	400MHz	128MB	64 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.23	0.73	0.07	XPC71	392
10	GeCube Radeon X1300GE2	0.91	Radeon X1300 (RV515LE)	450MHz	256MB	64 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.2	0.62	0.09	XPC71	429
11	ASUS EN6200TC	0.78	GeForce 6200TC (NV43)	350MHz	64MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0.19	0.52	0.08	XPC71	219

## DVD Writere

	Verdict	Citire DVD	Scriere DVD-R/RW	Scriere DVD+R/RW	Scriere DVD DL	Scriere DVD-RAM	Conectare	Buffer	Notă CD	Notă DVD	Dotări	Testat în	Pret RON	
1	PLEXTOR PX-716UF	2.61	16X	16X4X	16X8X	4X	-	USB 2.0. FIREWIRE	8MB	2.30	2.50	3.35	XPC65	979
2	PLEXTOR PX-716A	2.58	16X	16X4X	16X8X	4X	-	IDE	8MB	2.23	2.53	3.25	XPC61	515
3	NEC ND-3540	2.49	16X	16X6X	16X8X	6X	-	IDE	2MB	2.31	2.45	2.90	XPC66	208
4	ASUS DRW-1604P	2.43	16X	16X4X	16X4X	4X	-	IDE	2MB	2.29	2.45	2.60	XPC59	230
5	PLEXTOR PX-712A	2.41	16X	8X4X	12X4X	-	-	IDE	8MB	2.42	2.53	2.10	XPC59	403
6	LiteOn SOHW-1633S	2.41	16X	8X4X	16X4X	2.4X	-	IDE	2MB	2.42	2.51	2.12	XPC59	329
7	MSI DR16-B	2.39	16X	16X4X	16X4X	2.4X	-	IDE	2MB	2.44	2.32	2.50	XPC59	N/A
8	LG GSA-4160B	2.39	16X	8X4X	16X4X	2.4X	5X	IDE	2MB	2.37	2.39	2.37	XPC59	372

# hobby



Liviu Mihai

## Utilizator cu invitație

Pentru marile portaluri Web, lansarea noilor servicii este un prilej de șicanare a utilizatorilor.

Totul a început în urmă cu 22 de luni, când Google și-a anunțat propriul serviciu de e-mail. Gmail oferea încă de pe atunci suficiente facilități (dintre care cea mai importantă era reprezentată de spațiul de stocare a mesajelor de 1GB) care să tenteze orice utilizator să-și facă un cont. Însă marele impediment îl reprezenta tocmai modalitatea prin care utilizatorii puteau să-și creeze un cont, și anume în urma primirii unei invitații fie direct de la Google, fie de la un fericit posesor al unui cont. Cei de la Google au avut, probabil, motive întemeiate pentru a recurge la această strategie. Este posibil ca și marketingul să fi jucat un rol important în luarea acestei decizii, dar faptul că era un serviciu netestat suficient și că spațiul pe care Google îl avea la dispoziție nu permitea deschiderea unui număr mare de conturi este motivul care justifică permiterea accesului doar pe bază de invitație. Această strategie a dat roade, sporind interesul utilizatorilor și făcând din nou-lansatul serviciu subiect de primă pagină în presa clasică și mai ales în cea electronică.

Văzând impactul pe care strategia celor de la Google l-a avut, principalii săi rivali, Yahoo! și MSN, au decis să adopte și ei aceeași tactică, în speranța că și serviciile lor s-ar putea bucura de un succes asemănător cu cel înregistrat de Gmail. Yahoo! a decis să adopte strategia cu invitații lansată de Google chiar în cadrul aceleiași segment de piață, și anume acela al serviciilor de e-mail. Yahoo! Mail Beta este numele serviciului cu care cei de la Yahoo! urmăresc să-l înlocuiască pe cel actual și pe care utilizatorii îl pot încerca doar dacă intră în posesia unei invitații. Marea noutate pe care Yahoo! Mail Beta o aduce este interfața în genul clienților clasici de e-mail. Întrebarea care se ridică în mod logic este ce facilități a noului serviciu este

atât de interesantă și de utilă pentru a suscita interesul utilizatorilor. La începuturile lui Gmail utilizatorii încercau din răsuferință să intre în posesia unei invitații, aspectul care îi atrăgea fiind cu siguranță spațiul de stocare imens la acea vreme. Însă Yahoo! Mail Beta nu dispune de o astfel de facilități importantă care să suscite interesul utilizatorilor într-o asemenea măsură. De aceea, decizia celor de la Yahoo! pare a fi doar o copie a strategiei inovate de Google, rămânând o simplă decizie de marketing.

Un alt exemplu al maniei invitațiilor este dat chiar de către Microsoft. Singura companie din lume față de care nici un utilizator nu are sentimente neutre a decis să lanseze o variantă de test a programului Windows Live Messenger, urmașul în linie dreaptă a lui MSN Messenger. Și, din nou, utilizatorii vor putea testa noul program doar dacă au norocul de a primi o invitație. Deși se pare că nu vor exista noutăți revoluționare, interesul utilizatorilor pentru Windows Live Messenger este unul destul de ridicat. La fel cum s-a întâmplat și cu invitațiile pentru Gmail în urmă cu aproape doi ani, și cele pentru Windows Live Messenger se vând în prezent pe eBay. Acesta este doar unul dintre efectele negative ale acestei strategii.

Dincolo de motivele de marketing care stau la baza abordării unei astfel de strategii, tactica aleasă de aceste companii este lipsită de eleganță și de respect față de utilizatori. Aruncarea câtorva invitații pe care să se bată utilizatorii pentru a avea acces la un anumit serviciu reprezintă ceea ce specialiștii numesc marketing fără suflet. Practic, companiile cu pricina profită de pe urma curiozității și nerăbdării utilizatorului de a accesa și folosi un anumit serviciu. Această strategie implică o mare doză de ridicol opozabilă tocmai celui mai important element al tehnologiei: utilizatorul final.

### Ultima oră

Noutățile care merită toată atenția

079

### O altă față a e-mail-ului

Gmail de la Google

084

### Editoare de tag-uri

Informații complete

086



### Laborator

În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi programe

090

### Galerii Xtreme

O fereastră către lumea creativității 3D

094



### Comunicații

În dialog cu COSMOTE

097

### Smartphone

Mic și inteligent

098

### S-a lansat noua generație BitDefender!

Pentru protecția eficientă a calculatorului instalați BitDefender 9 Professional Plus de pe DVD și introduceți cheia de mai jos:



9834FAE7B3A24BE29A6C

# ULTIMA ORĂ

## NOUTĂȚILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENȚIA

### ANTI-SPYWARE COALITION

## Viitor negru pentru producătorii de spyware

The screenshot shows the website for the Anti-Spyware Coalition. The main navigation bar includes 'Home', 'Documents', 'Comments', 'Newsroom', 'Events', and 'About ASC'. The content area features several headlines: 'Final Agenda of February 9th Public Workshop', 'Final Working Report of Risk Model Description Unveiled', and 'Final Working Report of Spyware Definitions'. There is also a section titled 'About the ASC' which describes the coalition's mission.

Spyware-ul este din nefericire un fenomen cunoscut tuturor utilizatorilor de calculator, expansiunea vertiginoasă a Internetului aducând acest fenomen la cote alarmante. Se estimează că 43 de procente din calculatoare sunt infectate cu spyware, în timp ce traficul de mesaje nesolicitate generate de o parte din ele a ajuns la cota stupefiantă de 82 de procente.

Fondată în cursul anului 2005, Anti-Spyware Coalition (ASC) este formată din 36 de nume importante din domeniul Internetului și aplicațiilor software, de la Yahoo! și America Online până la Microsoft, F-Secure sau Lavasoft, incluzând și diverse organizații de combatere a abuzurilor online. Această organizație a apărut ca urmare a diverselor procese intentate producătorilor de software antispyware de către companii care au considerat că au fost pe nedrept incluse în această infamă categorie. Și, bineînțeles, ca urmare a necesității stringente de colaborare și legalizare a eforturilor în scopul definirii, evidențierii și combaterii acestui mod de abuz.

La mijlocul lunii ianuarie membrii ASC au finalizat documentația finală care definește noțiunea de spyware. Programele

spyware sunt clasificate după modul de instalare și distribuire, după identificarea și controlul oferit asupra lor, după afectarea securității sistemului prin diverse metode, alterarea setărilor de rețea și instalarea de servicii menite să compromită securitatea și după alterarea utilizării computerului prin afișarea de reclame sau lipsa opțiunilor de deinstalare. De asemenea s-a făcut o departajare pe grade de risc, cele mai periculoase pentru utilizator considerându-se a fi instalarea, download-ul și instalarea de aplicații fără acordul explicit al utilizatorului, propagarea necontrolabilă, schimbarea setărilor de rețea, deturnarea traficului, colectarea de informații private, afișarea de reclame nedorite, instalarea de programe pentru control la distanță și altele.

Această finalizare a demersurilor comune marchează începutul combaterii agresive a fenomenului denumit generic spyware. Companiile care doresc să nu își vadă creațiile incluse pe această listă neagră trebuie să urmeze indicațiile ASC, definite în cadrul aceluiași document. Mai multe detalii se pot afla din documentația asociației la adresa [www.antispywarecoalition.org](http://www.antispywarecoalition.org).

### MICROSOFT LA COMPUTER ELECTRONICS SHOW 2006

## Bill Gates promite "Windows peste tot"

Microsoft a încercat, de-a lungul timpului, să atace piața consumatorilor casnici și altfel decât prin intermediul PC-ului. Un Windows Media Center, un Windows CE pentru telefoane mobile, dar niciodată netrecând pragul strict al IT-ului.

Vorbind în deschiderea Consumer Electronics Show în Las Vegas, Bill Gates a afirmat că este vremea schimbării, Microsoft urmând să se adapteze la cerințele media ale anului 2006. Consumatorii moderni interacționează tot mai mult, în cele mai diferite modalități, iar aplicațiile software media, indiferent de tipul lor, sunt cele care-i conectează. Gates dorește ca firma lui să umple acest segment.



Ideea unei interacțiuni media online nu este deloc nouă, însă în viziunea Microsoft aceasta trebuie unificată și consolidată. Evident că centrul acestui univers media va fi Windows-ul, indiferent de platforma pe care va rula. Video, audio, știri, televiziune, toate vor conlucra și vor fi la dispoziția utilizatorului într-un mod rapid și facil.

Demonstrația lui Bill Gates a fost destul de impresionantă, cel puțin vizual, dacă nu și tehnologic. Într-o demonstrație a modului în care Microsoft vede viitorul, Gates a descărcat un flux de știri pe telefonul mobil, apoi a conectat acest aparat la un sistem desktop futurist, cu o interfață ce oferă acces rapid la toate facilitățile



necesare unui om de afaceri. În timp ce citea aceste știri a stabilit o videoconferință cu diverși parteneri, urmată apoi de o fictivă deplasare într-un aeroport unde același telefon mobil, conectat la un terminal, i-a oferit o interfață la aplicațiile de la birou, oferindu-i posibilitatea de a lucra cu ele. Dincolo de fastul și strălucirea prezentării, mai nimic nou. Iar ideea înlocuirii PC-urilor cu terminalele inteligente este, deocamdată, utopică.

În continuare, referitor la tema de bază a spectacolului, au mai fost prezentate tehnologiile din spatele serviciului "Urge", colaborarea Microsoft cu MTV, mai precis Windows Media Player 11, care va fi lansat o dată cu Vista undeva spre sfârșitul anului 2006. Tot acum au fost anunțate colaborările cu DirectTV, care va oferi streaming live și conținut descărcabil local pentru aparatele capabile să ruleze conținut certificat Media Center.

Ultima parte a fost ocupată de prezentarea succintă a două proiecte de suflet pentru Gates, TabletPC (Microsoft urmând să ofere o multitudine de facilități pentru această platformă în Vista) și IPTV, televizorul direct conectat la Internet.



## NOILE SERVICII GOOGLE

## VideoStore și Starter Kit

Noua tendință multimedia, aceea de a se integra cât mai profund cu Internetul, nu i-a scăpat nici unui jucător de pe această piață. După Apple, AOL și Yahoo!, este rândul Google să lanseze un astfel de serviciu online: Google VideoStore. Bazat pe vechiul Google Video Search, acesta oferă, pe lângă vechiul conținut, și fișiere video ce nu pot fi descărcate decât contra cost. Interfața site-ului este simplă, așa cum de altfel sunt toate site-urile ce aparțin Google, aceasta nereducându-i funcțiile de bază: căutarea, previzualizarea și cumpărarea. Secvențele video se pot sorta după prezența sau lipsa gratuității, lungime, unele dintre ele având și o descriere succintă, utilă în cazul filmelor. Modul de previzualizare este bazat pe Macromedia Flash, fiind disponibil tuturor utilizatorilor, indiferent de platforma utilizată. Astfel se evită instalarea diferitelor playere, enervante și incomode, cu care încearcă să ne forțeze mâna alte site-uri de gen.

Dacă partea de fișiere gratuite este deja cunoscută, ce atrage atenția este oferta nouă de fișiere oferite contra cost. Aceasta nu este deocamdată foarte variată, dar Google promite o creștere rapidă a ei, atât cantitativ, cât și calitativ.

Prima categorie care sare în ochi este cea a meciurilor sau secvențelor oferite de NBA cu

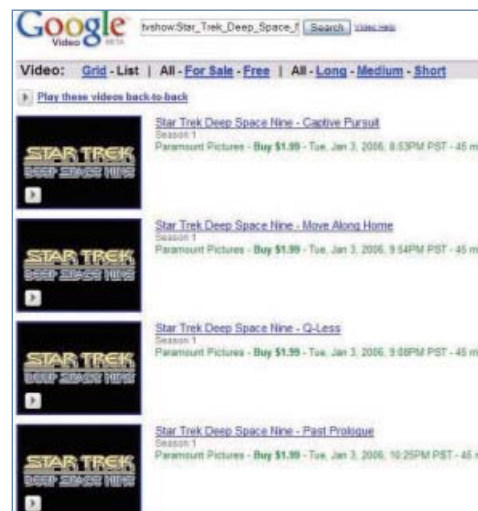
meciurile de baschet din celebra ligă nord-americană. Urmează apoi episoade din diferite seriale difuzate de CBS, deocamdată vreo 12, din care mai cunoscute sunt Star Trek Deep Space Nine și Voyager, Twilight Zone, McGuyver și CSI. Urmează categoria filmelor, artistice sau documentare, unde nu am găsit ceva deosebit, și în final secțiunea videoclipurilor oferite spre cumpărare de către Sony BMG, nici în această categorie negăsindu-se un conținut prea consistent.

Din păcate, interfața suferă ca ergonomie și relevanță a subiectelor iar denumirile fișierelor comercializate nu sunt prea inspirat alese. În general, se observă o inconsistență a interfeței. Dar să nu uităm totuși că serviciul poartă încă titlatura de beta. Iar dincolo de neajunsurile unui serviciu la început de drum, Google VideoStore are șanse să devină un site de succes, urmând calea iTunes.

După nenumăratele servicii online lansate de Google, incluzând aici și proaspătul magazin online pentru fișiere video Google VideoStore, a venit și vremea aplicațiilor offline. A existat un precedent cu Google Desktop Search și Google Earth, dar de data asta Google Starter Kit este mult mai mult decât atât. Denumit "Google Pack", acesta este un produs ce poate fi descărcat gratuit de la adresa <http://pack.google.com>, prin intermediul unui software de instalare customizat.

Conținutul acestui pachet software este variat și pe alocuri surprinzător: Adobe Acrobat Reader 7, Lavasys Ad-Aware SE Personal, Google Desktop, Google Earth, Google Pack Screensaver, Google Talk, Google Toolbar pentru Internet Explorer, Mozilla Firefox, Norton AntiVirus 2005 Special Edition, Picasa, Real Player și Trillian.

Dacă includerea aplicațiilor proprii gen Earth, Desktop sau Talk este normală, panoplia de produse de la alți producători este un amestec ciudat de produse. Mozilla Firefox este de mult timp un produs agreat, deci includerea lui este oarecum normală, Acrobat Reader 7 este un program gratuit și necesar,



deci nu este nici el o prezență stranie iar, Ad-Aware este un program antispysware bun.

Dar prezența Real Player, probabil cel mai detestat player din istoria calculatoarelor, este cam nelalocul ei. Cel mai probabil este conectat cumva cu serviciul de muzică și video online de care vorbeam în introducere, în acest caz însă decizia Google fiind cel puțin ciudată, formatele Windows Media Video sau Quicktime fiind mult mai populare. O explicație ar putea fi însă faptul că ele aparțin unui rival, adică Microsoft, și unui viitor rival, Apple, care numai încântat de concurența Google pe teritoriul vânzărilor online nu vor fi.

De asemenea, alegerea Norton AntiVirus 2005 Special Edition, care este și o versiune trial de doar șase luni, nu pare o idee prea coerentă. Probabil că producătorii unor produse antivirus gratuite pentru utilizatorii casnici gen Avast! sau AVG ar fi fost mai mult decât încântați de colaborarea cu Google, reușindu-se astfel și oferirea unui produs complet. La fel de ciudată este includerea lui Trillian ca program de mesagerie instant, justificată probabil de incapacitatea Google Talk de a se conecta la alte rețele decât cea Google. Probabil pe parcursul timpului vom avea și explicația acestor prezențe în cadrul Google Pack.



## COREL X3

## Revoluție? Nu. Doar evoluție.

Cunoscutul producător de aplicații pentru grafica profesională și pentru birou și-a îmbogățit de curând oferta lansând pe piață versiunile noi de Corel DRAW Graphics Suite și Corel WordPerfect Office, ambele purtând sufixul X3.

Corel DRAW Graphics Suite X3 cuprinde aplicațiile principale Corel DRAW X3 și Corel Photopaint X3, precum și o suită de utilitare noi: Corel PowerTrace X3, un utilitar de vectorizare a imaginilor bitmap, Corel Capture X3 pentru capturi de ecran și Pixmante RawShooter pentru prelucrarea rapidă și de calitate a fotografiilor digitale. În plus, ca de obicei, sunt oferite peste 10.000 de clipart-uri și 1000 de fonturi.

Corel WordPerfect Office X3 cuprinde celebrul editor de text WordPerfect, baza de date Paradox, Quattro Pro ca aplicație de calcul tabelar, Presentation ca aplicație pentru crearea de prezentări multimedia și un nou-introdus client de e-mail numit WordPerfect Mail. Ca noutăți se remarcă suportul nativ pentru fișiere de tip .pdf. Lipsește în mod ciudat suportul pentru OpenDocument, format promovat de o multitudine de companii printre care și Corel, explicația oficială fiind că au ales deocamdată formatul PDF din cauza popularității și utilizării sporite. Pe lângă WordPerfect Standard Edition există și o versiune pentru utilizatorii casnici



numită Home Edition, care include doar editorul de text și programul de calcul tabelar, dar oferă suplimentar Corel Photo Album 6, Pinnacle Studio SE, Pinnacle Instant CD/DVD LE v8 și Norton Internet Security 2006. Mai există două versiuni, Student and Teacher Edition, care cuprinde mai puține aplicații decât versiunea Standard, și ediția Professional, care aduce în plus Microsoft Visual Basic for Applications.



**LOGITECH Z-5450 Digital**

**2050 RON**



Sistem 5.1 certificat THX, decodare hardware Dolby Digital si DTS, 315W RMS, frecventa 35Hz - 20kHz, sateliti spate wireless, sateliti polished aluminum phase plugs, telecomanda IR, Digital SoundTouch Control Center, intreri digitale optic si coaxial. **GARANTIE 24 luni**

**FUJITSU - SIEMENS Amilo A1650G**



AMD Turion 64 ML-32 (1.8GHz, 512KB L2)  
 Memorie: 512MB DDR (2 x 256), max. 1GB  
 Stocare: HDD 80GB; DVD-RW dual, double layer  
 Video: ATI Radeon Xpress 200 128MB share  
 Comunicatii: WiFi 802.11b/g, LAN, Modem 56K  
 Autonomie 2.5h; Greutate 3.2kg  
 Display: 15.4" TFT 1280 x 800  
 Software: Windows® XP Home  
 Extra: FireWire, TV-Out, VGA, card reader  
**GARANTIE 24 luni**

**3829 RON**

**NZXT Lexa**

**517 RON**



Carcasa Mid Tower din aluminiu, design simetric deosebit; instalare screwless, trei senzori de temperatura cu afisare pe LCD frontal; airflow optimizat - ventilatoare low-noise 1100 rpm (trei ventilatoare 120mm incluse standard); filtre de praf detasabile; sistem pentru cable management; panou lateral transparent; ham pentru transport inclus.

**PLANTRONICS Audio 90**

**140 RON**



Casti cu control pentru volum si mute; microfon-tija reglabil cu noise-cancelling; design ergonomic  
 Specificatii: difuzor - 40mm diametru, 20Hz - 20kHz, neodimium magnet; microfon 100Hz - 8kHz; cablu 2.9 m, conectare jack 3.5 mm  
**GARANTIE 24 luni**

**BEST GAMER AX332**

Procesor: **AMD Athlon 64 3200+** (Socket 939, 2GHz, 512K L2)  
 Platforma: ULI 1695 /w ULI M1567  
 Memorie: 1GB DDR400 dual channel  
 Harddisk: 160GB ATA100, 8MB buffer, 7200rpm  
 DVD-RW: LG 16X dual standard double layer  
 Video: **ATI Radeon X800GTO** - 12 pipelines, (128MB DDR3 - 256biti, 400MHz core, 700MHz memorie, DVI, PCI Express 16X)  
 Audio: integrat 7.1 canale  
 LAN: integrat 10/100 Mbps  
 Carcasa: Enlight ATX, 400W  
**GARANTIE 24 luni**

**2495 RON**



**ENERMAX Liberty 500W**

**452 RON**



Sursa ATV v2.2 500W [+3.3V(28A), +5V(30A), +12V1(22A), +12V2(22A)], suport pentru sisteme dual core si workstation / server entry-level; 80% eficienta pe un spectru larg de incarcare; 30 - 100%; ventilator 120 mm silentios; 6 nivele de protectie; cabluri interne detasabile; alimentari pereche Molex 4 pini & SATA; EMI shielding; suport SLI si Crossfire.  
**GARANTIE 36 luni**

**Magazine**

- Best Unirea**  
Unirea Shopping Center, etaj 3
- Best Obor**  
Complex Comercial Bucur Obor
- Best Sebastian**  
Complex Comercial Prosper
- Best Titulescu**  
Bd.Nicolae Titulescu, nr.119 bloc 3
- Best Titan**  
Complex Comercial Titan
- Best Elisabeta**  
Bd.Regina Elisabeta, nr.25
- Best in Diverta Scala**  
Bld. C.A. Rosetti, nr. 14-16, sector 6
- Best in Diverta Mall**  
Calea Vitan, nr. 55-59, sector 3
- Best in Diverta Plaza Romania**  
Bld. Timisoara, nr. 26, sector 6
- Best Braila**  
Dunarea Shopping Center, etaj 1
- Best Ploiesti**  
Complex Comercial Omnia
- Best Timisoara**  
Complex Comercial Bega, etaj 3
- Best in Diverta Iulius Timisoara**  
Str. Str Demetriade nr 1
- Best Valcea**  
Complex Comercial COZIA, etaj 3
- Best in Diverta Lotus Oradea**  
Str. Nufarului nr. 30
- Best in Diverta Parang Tg.Jiu**  
Str Victoriei nr 44, sp com 1 si 2

**In curand: Best in Diverta Bacau si Best in Diverta Turnu Severin**

**PHILIPS 190S6FG**

**1232 RON**



Diagonala: 19"  
 Tehnologie: TFT LCD  
 Contrast: 500:1  
 Stralucire: 250 cd/m2  
 Latenta: 8 ms  
 Unghiuri (H/V): 160/ 160  
 Rezolutie nativa 1280 x 1024  
 Altele: D-sub, consum 34W  
**GARANTIE 36 luni**

**THRUSTMASTER GT Pro Force Feedback**

**370 RON**



Volan si pedale, sistem "5 AXES"; D-pad 8 directii, butoane programabile; 2 pedale; schimbator viteze pe volan si schimbator de viteze stick clasic; 100 % compatibil cu jocuri "Force Feedback"; sistem de prindere din metal; mecanism al volanului cu ax din metal cu rulmenti; pedale din metal; conectare USB

**LEADTEK PX7800 GT TDH**

**1262 RON**



Procesor: GeForce 7800 GT  
 Memorie: 256 MB GDDR3 256 bit  
 Frecventa: 400MHz core / 1GHz memorie  
 Latime de banda: 32 GB/sec  
 Altele: 20 pipelines, suport SLI, Dual DVI, VIVO, HDTV-out, suport DirectX 9c, interfata PCIeX16. **GARANTIE 24 luni**

**LG GSA-4167B**

**165 RON**



DVD-RW Dual Standard / Double Layer  
 Viteza scriere: 16X +R, 8X +RW, 6X +R DL, 16X -R, 6X -RW, 4X -R DL, 5X -RAM, 48X CD-R, 32X CD-RW  
 Viteza citire: 16X DVDROM, 48X CDROM  
 Interfata IDE; buffer 2MB; versiune bulk.  
**GARANTIE 24 luni**

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



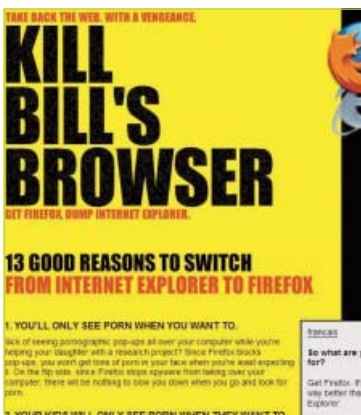
Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila. Oferta esta valabila in limita stocului disponibil. Imaginile au caracter orientativ, specificatiile tehnice se pot schimba fara o notificare prealabila

# XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

## Navigare la întâmplare

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



Acesta este unul dintre multele site-uri de promovare mai mult sau mai puțin agresivă a lui Firefox ca browser alternativ. Ceea ce îl deosebește în multitudinea de alte site-uri similare sunt designul interesant și comentariile amuzante menite să vă convingă, mai mult sau mai puțin, de necesitatea trecerii la Firefox. În rest nu vă așteptați la conținut consistent, e doar un site menit să vă amuze într-un mod mai inteligent.



[www.mini-itx.com](http://www.mini-itx.com)

Mini-ITX și Nano-ITX sunt formatele celor mai mici plăci de bază existente pe piață. Aici este pagina lor de start: știri, informații utile, link-uri către teste și prezentări. Dar cele mai interesante lucruri sunt proiectele bazate pe astfel de platforme. Diversitatea este fascinantă, începând de la un antic Commodore64 cu o inimă nouă la 933MHz până la robotul autonom controlat prin intermediul aceleiași platforme hardware de buzunar.



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

Atunci când aveți probleme cu calculatorul și suspectați diverse aplicații ca fiind vinovate, acest site vă lămurește de ce anumite procese rulează în memorie și care este motivul prezenței lor. Pentru fiecare proces vă sunt indicate gradul de risc și tipul de pericol prezentat: adware, spyware, troian sau virus. Uneori aceste indicații sunt mai ambigue, existând procese cu aceeași denumire, dar în general indicațiile sunt pertinente și edificatoare.



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

O pagină simplă și funcțională, care vă oferă un acces rapid direct din browser la șase rețele de mesagerie instant: AIM, ICQ, Yahoo!, Jabber, Google Talk și MSN. Aflată deocamdată în stadiul alpha, este deja funcțională și rapidă. Singura problemă deranjantă este că veți avea nevoie de o pagină deschisă pentru fiecare rețea pe care doriți să o accesați. Din păcate, unele funcții nu există încă sau vor exista într-un viitor nespecificat deocamdată.



[www.play-free-online-games.com](http://www.play-free-online-games.com)

Acest site este practic un catalog consistent de jocuri care se pot juca gratuit online. Sunt incluse atât jocurile gratuite, cât și cele care oferă perioade de încercare gratuită. Catalogul este structurat atât alfabetic, cât și pe genuri, făcând căutarea mai ușoară, existând și posibilitatea de a trimite un nou joc descoperit pentru a fi inclus în lista jocurilor. Dacă doriți să vă pierdeți timpul online și nu știți ce să alegeți, acest site v-ar putea da sugestii interesante.

## RSS ONLINE

Ce înseamnă și cum se folosește un client RSS deja ați aflat din numerele anterioare ale revistei. Uneori însă o aplicație pentru fluxuri RSS își arată cel mai mare inconvenient: nu poate pleca întotdeauna cu noi la drum. Soluția este folosirea unui cititor de fluxuri online. Oriunde te-ai afla în fața unui calculator, ultimele știri care te interesează sunt doar la câteva click-uri distanță.

[WWW.BLOGLINES.COM](http://WWW.BLOGLINES.COM)



Este unul dintre cele mai cunoscute și mai folosite cititoare de știri online. Înregistrarea se face rapid

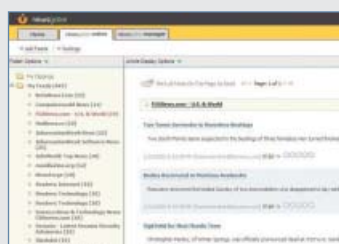
iar interfața este simplă și la obiect. Fluxurile RSS se pot adăuga manual, se pot alege din oferta site-ului sau se pot importa dintr-un fișier de tip OPML exportat în prealabil din clientul RSS folosit până acum. Se pot descărca diverse aplicații care să vă avertizeze când aveți știri noi, disponibile pentru o multitudinea de platforme (Windows, MacOS X sau Linux) sau aplicații (Firefox, Yahoo Widgets sau Internet Explorer). Singurul lucru neplăcut este modul în care site-ul consideră că ați citit un flux RSS, după părăsirea lui știrile fiind șterse.

[WWW.GOOGLE.COM/READER](http://WWW.GOOGLE.COM/READER)

Un nou-apărut în acest domeniu este Google Reader. Disponibil cu aceeași autenticare ca și Gmail, acesta oferă o interfață modernă, rapidă și funcțională. În pagina principală știrile sunt afișate în ordinea sosirii, existând posibilitatea de salvare, păstrare ca știre necitită, trimitere

prin e-mail sau trimitere către contul de blog al posesorului. De asemenea, există posibilitatea de filtrare a mesajelor și de exportare sau importare a fluxurilor de știri. Dacă sortarea implicită este deranjantă, se poate trece în meniul Your Subscription, unde se face o aranjare clasică, pe categorii.

[WWW.NEWSGATOR.COM](http://WWW.NEWSGATOR.COM)



Este un serviciu vechi și foarte folosit. Facilitățile oferite sunt cele standard, adică import, export și căutare în știri. Singurul aspect negativ este navigarea în interfață, care este derutantă la început. Ca

aspecte pozitive se remarcă așezarea excelentă în pagină, care face lectura rapidă și plăcută, posibilitatea de adăugare a unei știri în lista celor favorite, denumită aici My Clippings, trimiterea ei prin e-mail sau atașarea unei importanțe gradate de la unu la cinci, în funcție de care se pot regăsi mai repede mesajele vechi.

[WWW.NEWSBURST.COM](http://WWW.NEWSBURST.COM)

Acest site aparține cunoscutei rețele de site-uri CNET. Interfața acestuia este simplă de parcurs, dar, din păcate, nu se pot vizualiza știrile departajate pe fluxurile RSS de care aparțin, ergonomia având mult de suferit. Se poate opta pentru o vizualizare de tip listă sau una mai cuprinzătoare, denumită Dashboard. De asemenea se pot importa fluxuri dintr-un fișier OPML sau alege din fluxurile recomandate de site, acestea acoperind toate domeniile de interes posibile.

ACUM TE POȚI ABONA ȘI ONLINE LA

WWW.XPC.RO

**XtremPC**

# ABONEAZĂ-TE ȘI AI PE LOC UN SUPER CADOU DE LA XTREMP

Primești 12 reviste plus:

- ✦ 20% REDUCERE FAȚĂ DE PREȚUL DE PE COPERTĂ
- ✦ LIVRARE GRATUITĂ LA TINE ACASĂ ÎN FIECARE LUNĂ
- ✦ PREȚUL REVISTEI GARANTAT PE DURATA ABONAMENTULUI

COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE  
ACUM  
TALONUL DE ABONAMENT

Prima revistă cu DVD din România



**CADOU!**  
Breloc XtremPC



**CADOU!**  
Șapcă  
XtremPC





# O ALTĂ FAȚĂ A E-MAIL-ULUI

## GMAIL DE LA GOOGLE

Încă de la lansare, Gmail s-a dovedit a fi un serviciu nonconformist și original prin funcțiile pe care le oferă. Care sunt cele mai interesante aplicații ale acestuia veți afla citind acest articol.

CA ORICE COMPANIE DE SUCCES AFLĂ PE O PANTĂ ascendentă, și Google are tendința de a se lansa în cât mai multe domenii. Pornind de la motor de căutare, Google a ajuns să ofere servicii caracteristice portalurilor și să dezvolte diverse aplicații software. Lărgirea sferei de activitate și a serviciilor oferite înseamnă automat un efort mai mare din partea celor de la Google. Din această cauză, deși utilizatorii sunt dispuși să treacă cu vederea unele scăpări fiind vorba de Google, nu toate serviciile lansate de această companie se ridică la nivelul așteptărilor. Cu totul altfel stau lucrurile când vine vorba de Gmail. Serviciul de e-mail a cărui apariție a revigorat lupta concurențială se află la ora actuală în stadiul beta.

Totuși facilitățile care i-au fost adăugate de la lansare și până în prezent trădează un serviciu matur, care aduce practic în fiecare lună alte și alte funcții cu titlu de noutate.

### ÎN URMĂ CU APROAPE DOI ANI

Pe 1 aprilie 2004 a aterizat vestea incredibilă, la acea oră, a lansării unui serviciu de e-mail care oferea nici mai mult, nici mai puțin de 1GB spațiu de stocare! Ținând cont de faptul că Yahoo! tocmai redusese spațiul de stocare de la 6 la 4MB, iar Hotmail oferea numai 2MB, 1GB pentru stocarea mesajelor reprezenta într-adevăr o cifră astronomică. Surpriza a fost imensă pentru utilizatori și ne putem închipui ce ședințe ad-hoc au avut loc în cadrul principalelor companii competitori. Facilitățile oferite de noul serviciu contau mai puțin, important era imensul spațiu de stocare. Ca și în prezent, crearea unui cont era posibilă numai în urma primirii unei invitații. Numai că, dacă în prezent Google este darnic cu invitațiile, la acea oră acestea erau foarte rare. Datorită acestui aspect și interesului pe care îl manifestau utilizatorii, se ajunsese chiar la vânzarea invitațiilor prin licitație, pe Ebay.

În prezent, Gmail oferă numeroase facilități care fac din acesta o ofertă mult mai atrăgătoare decât cea a portalurilor concurențe. În afară de spațiul de stocare ce a depășit 2.600MB și care crește în continuare, suportul pentru POP3 ce permite descărcarea mesajelor cu ajutorul clienților de

e-mail, înlocuirea bannerelor cu link-urile sponsorizate și nou-introdusul suport RSS sunt doar câteva dintre atuările serviciului de e-mail oferit de Google. Însă nu vom insista prea mult în cadrul acestui articol pe funcțiile pe care Gmail le oferea încă de la început și care nu reprezintă nici un secret pentru utilizatorii fideli acestui serviciu. Vom prezenta, în schimb, facilitățile nou-introduse sau cele mai puțin cunoscute, programe care aduc un plus de funcționalitate serviciului în cauză și, nu în ultimul rând, extensii pentru Firefox.

### FACILITĂȚI CARE MERITĂ TOATĂ ATENȚIA

Serviciul de e-mail al celor de la Google nu impresionează doar prin spațiul mai mult decât suficient de stocare, ci și prin funcțiile pe care le oferă. Acestea aduc o notă de originalitate și determină serviciile concurențe precum Yahoo! să introducă la rândul lor facilități asemănătoare.

Autosave este una dintre funcțiile pe care Gmail le-a introdus recent. Este vorba, bineînțeles, de salvarea automată, la anumite intervale de timp, a mesajelor în curs de compunere. Blocarea browserelor Web este un lucru comun, iar când acesta survine în timpul compunerii unui mesaj lung nervii utilizatorului sunt puși la încercare. Acest aspect nu mai este valabil în cazul lui Gmail. Dacă se ajunge la o blocare a browser-ului, sunt pierdute doar cuvintele scrise după ultima salvare automată, în urmă cu câteva minute. Mesajul salvat automat va putea fi regăsit în Drafts.



Deși nu este o noutate pentru serviciile de e-mail, corectarea ortografică pe care Gmail o oferă dispune de un principiu de funcționare foarte interesant și în același timp deosebit de util. Este vorba de detectarea automată a limbii în care este compus mesajul. De exemplu, dacă este compus un mesaj în limba engleză, Gmail va detecta acest lucru și va aplica regulile ortografice ale limbii engleze. Dacă mesajul este scris în limba română, Gmail va realiza corectura pe baza cuvintelor din dicționarul limbii române. Acest lucru este valabil pentru modul automat. Însă utilizatorul poate selecta orice altă limbă din lista de corectură, dintre cele peste 30 pe care Gmail le-a implementat până în prezent. Cuvintele detectate ca fiind scrise greșit vor fi evidențiate cu galben. Un click pe aceste cuvinte este suficient pentru afișarea unei liste de cuvinte pe care funcția de corectură ortografică le sugerează. Aceasta este cu siguranță una dintre cele mai eficiente metode de corectare ortografică pe care serviciile de e-mail moderne le oferă.

Gmail a dobândit interfață în limba română. Din păcate, traducerea acesteia a dus la apariția unor termeni precum Corespondență nesolicitată în loc de Spam sau Persoane de contact în loc de Contacts. Problema nu este legată de traducerea acestora, ci de înlocuirea unor termeni scurți cu mai multe cuvinte, fapt ce duce la modificarea în sens negativ a interfeței.

O altă funcție care scoate în evidență serviciul celor de la Google este conversia în format HTML a unora dintre cele mai uzuale tipuri de documente. În cazul în care este recepționat un e-mail ce are atașat un document, utilizatorul poate opta, pe lângă descărcarea acestuia pe propriul calculator, pentru vizionarea acestuia în format HTML. Astfel documentul respectiv poate fi vizionat direct de pe server, cu limitările corespunzătoare impuse de formatul HTML. Tipurile de fișiere pe care Gmail le poate converti în format HTML sunt: DOC, XLS, PPT (documente, tabele și prezentări Microsoft Office), SXW, SXC, SXI (documente, tabele și prezentări OpenOffice), SDW, SDC, SDD (documente, tabele și prezentări StarOffice) și Adobe PDF.

Realizarea celor mai importante operațiuni cu ajutorul combinațiilor de taste este facilitată pe care utilizatorii avansați, dar nu numai, o vor aprecia în mod special la Gmail. Pentru a putea folosi combinațiile de taste trebuie mai întâi



## COMBINAȚII DE TASTE

Tastă	Acțiune
c	compunerea unui mesaj nou
/	mută cursorul în căsuța de căutare
k	deschide o conversație mai nouă
j	deschide o conversație mai veche
n	mesajul următor
p	mesajul precedent
o sau Enter	deschide mesajul
u	revenire în Inbox
y	arhivarea mesajului
x	selectarea conversației
s	marcare cu steluță a mesajului
!	raportare spam
r	răspunde la mesaj
a	răspunde la toți recipientii
f	trimiterea la altă adresă

activată această facilități din cadrul ferestrei de opțiuni.

### APLICAȚII PENTRU GMAIL

Nivelul de popularitate de care se bucură Gmail la această oră este reflectat și prin atenția pe care i-o acordă programatorii. În această categorie includem atât programele propriu-zise, cât și extensiile pentru Firefox. Unul dintre cele mai interesante programe este Gmail Drive. Acesta creează un sistem de fișiere virtual având la bază spațiul de stocare oferit de Google. Practic, după instalarea programului, utilizatorul va observa o partiție nouă. Aceasta poate fi folosită pentru copierea diverselor fișiere și stocarea acestora în cadrul contului oferit de Gmail. Accesul la partiția respectivă se va face, bineînțeles, pe baza numelui și a parolei folosite pentru verificarea contului de e-mail. Datele copiate vor apărea în cadrul contului ca atașamente ale unor mesaje al căror subiect începe cu GMAILFS și vor fi împărțite în segmente a câte 10MB fiecare (dimensiunea maximă a atașamentelor permisă de Gmail).

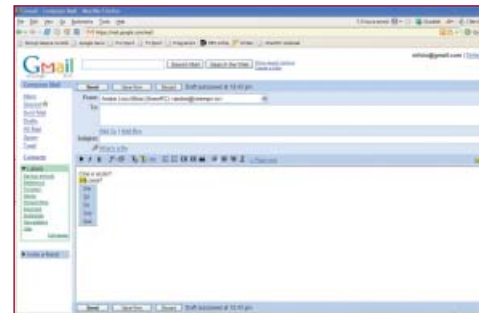
Alte programe interesante sunt Gmail Search Extension, plug-in care permite căutarea mesajelor din Gmail prin intermediul Search Box-ului din Firefox, G-Mailto, o aplicație care deschide link-urile cu adrese de e-mail (mailto) în Gmail pentru compunerea unui mesaj nou, și gExodus, care permite importarea în Gmail a fișierelor .mbox pe sistemele Unix.

### GMAIL ȘI FIREFOX

Utilizatorii browser-ului dezvoltat de Mozilla au la dispoziție o serie de extensii prin care pot folosi mai eficient contul de Gmail. Una dintre acestea este Gmail Manager. Extensia cu pricina este de fapt un notificier care poate verifica contul la anumite intervale de timp și informa utilizatorul despre primirea mesajelor noi. Spre deosebire de Gmail Notifier (aplicația oficială, dezvoltată de Google), Gmail Manager permite verificarea unui număr teoretic nelimitat de conturi, iar mesajul de notificare indică și Label-ul aplicat automat e-mail-urilor primite.

Una dintre cele mai populare extensii pentru Firefox, GreasyMonkey, facilitează la rândul ei

modificarea diverselor aspecte legate de Gmail. Pentru cei care nu au folosit această extensie până acum, trebuie spus că GreasyMonkey permite schimbarea anumitor parametri ai site-urilor Web cu ajutorul scripturilor. Aceste scripturi au în vedere fie aspecte generale ale paginilor Web, fie aspecte caracteristice doar anumitor site-uri. Cu ajutorul acestei extensii poate fi modificată, de exemplu, culoarea de fundal a tuturor paginilor deschise în Firefox sau pot fi introduse în pagina cu rezultate furnizate de Google link-uri către alte motoare de căutare. Pentru aceasta, după instalarea extensiei, utilizatorul trebuie să aleagă scripturile pe care dorește să le folosească și să le instaleze. Site-ul <http://userscripts.org> conține o listă de peste 400.000 de astfel de scripturi. Numai pentru Gmail sunt disponibile peste 40 de scripturi. Printre cele mai interesante scripturi se numără Bloglines+Gmail. Acesta permite afișarea în cadrul contului de Gmail a fluxurilor RSS configurate în Bloglines (unul dintre cele mai populare directoare de fluxuri RSS). Cu ajutorul lui Gmail Colorizer mesajele din Inbox vor fi colorate în funcție de label-ul aplicat. Gmail Saved Searches este un script pentru GreasyMonkey care permite salvarea căutărilor. Aceasta se dovedește o utilă funcție complementară a label-urilor care permite, spre exemplu, afișarea mesajelor ce conțin atașamente sau a celor primite într-o anumită perioadă de timp. Alte scripturi interesante sunt Gmail Macros, care aduce combinații noi și personalizabile de taste, și Hide Gmail Ads, care împiedică afișarea link-urilor sponsorizate. Totodată, există mai multe scripturi care aplică diverse skin-uri contului de Gmail, modificând fonturile, culorile etc.



### NU TOTUL ESTE ROZ

Deși per total Gmail este la ora actuală unul dintre cele mai populare, dacă nu chiar cel mai popular serviciu de e-mail, există totuși unele aspecte care nu sunt pe placul utilizatorilor. Este vorba, pe de o parte, de aspecte importante, precum imposibilitatea primirii atașamentelor care conțin executabile arhivate în format ZIP sau suportul HTML precar, dar și, pe de altă parte, de aspecte aparent mai puțin importante, precum lipsa unui buton pentru ștergerea rapidă a mesajelor.

Ținând cont de toate aceste aspecte, va fi interesant modul în care va evolua lupta dintre cele două importante servicii de e-mail, Google și Yahoo!, în condițiile în care Yahoo! testează în prezent o nouă versiune a propriului serviciu, pe care o vom prezenta într-un număr viitor.

Liviu Mihai



# EDITOARE DE TAG-URI

## INFORMAȚII COMPLETE

Aplicațiile care permit editarea tag-urilor pentru melodiile în format MP3 au evoluat mult, permițând realizarea automată a unor operațiuni care în mod normal ar fi necesitat foarte mult timp.

**MUZICA ÎN FORMAT MP3 REPREZINTĂ DE MULT** un aspect banal chiar și pentru acele persoane care nu au foarte multe lucruri în comun cu utilizarea unui calculator. Chiar dacă nu știu foarte clar cum se obține acest format și ce problemă delicată era cu câțiva ani în urmă stocarea melodiilor salvate de pe CD-urile audio în format WAV (care ocupă în medie de zece ori mai mult decât o melodie în format MP3 codată la o calitate medie de 128Kbps), utilizatorii începători dețin și ei cu siguranță o colecție bogată de melodii în acest format. MP3 reprezintă una dintre acele tehnologii adorată de unii (în speță, utilizatorii) și detestate de alții (asociații precum Recording Industry Association of America, pe scurt RIAA).

Adoptarea pe scară largă a acestui format a dus la apariția mai multor tipuri de aplicații auxiliare de la programe de CD Ripping la utilitare care permit catalogarea și organizarea colecțiilor de melodii stocate pe harddisk sau pe medii optice. Din sfera aplicațiilor născute datorită popularității de care se bucură formatul MP3 fac parte și cele care facilitează editarea și modificarea tag-urilor. Tag-ul unui fișier audio este cel care conține informațiile legate de melodia. Astfel, în cadrul acestuia pot fi introduse informații despre artistul căruia îi aparține melodia respectivă, albumul din care face parte, genul căruia îi aparține, anul în care a fost lansată și altele.

Tag-ul formatului MP3 dispune de două versiuni majore: ID3v1 și ID3v2. Prima versiune, ID3v1, a fost creată în anul 1996 și a reprezentat standardul în domeniu până la apariția următoarei versiuni majore, iar primul program care permitea editarea tag-ului se numea Studio3. ID3v1 se concretizează într-un cod de 128 biți situat la sfârșitul fișierului. Această primă versiune conținea doar șapte câmpuri: titlul melodiei, artist, album, an, gen, comentariu și linia de identificare a tag-ului. Un an mai târziu a fost lansată o versiune minoră, ID3v1.1, care adăuga un câmp suplimentar pentru introducerea numărului de ordine în cadrul albumului a melodiei respective. Versiunea ID3v2 este cea care i-a adus îmbunătățiri majore tag-ului corespunzător formatului MP3. Aceasta a adăugat mai multe câmpuri și a permis introducerea mai multor informații în cadrul acestora. Totodată, tag-ul a fost mutat la începutul fișierului, permițând astfel citirea rapidă a informațiilor. Acest aspect s-a dovedit eficient în special pentru fișierele accesate prin streaming, unde afișarea informațiilor conținute de tag se făcea abia după încărcarea întregului fișier. Dimensiunea maximă a versiunii ID3v2 este de 256 biți.

Deși, aparent, pentru cei mai mulți utilizatori editarea tag-urilor fișierelor MP3 poate părea o operațiune lipsită de utilitate, în realitate, pentru anumite programe și dispozitive, existența

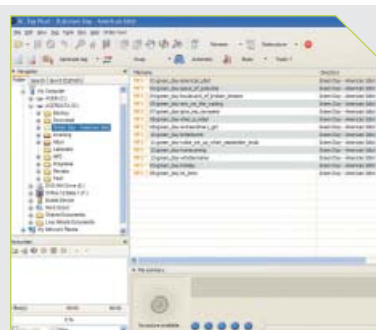
tag-urilor este o condiție esențială. Este vorba, pe de o parte, de programe de tip Media Library, precum Windows Media Player sau Real Player, care organizează fișierele audio stocate pe calculator în funcție de informațiile conținute de tag-ul acestora. Pe de altă parte, poate mult mai important, dispozitivele mobile, precum playerele MP3, realizează organizarea melodiilor tot în funcție de tag-uri. Lipsa informațiilor din cadrul tag-ului va duce astfel la organizarea defectuoasă a melodiilor și localizarea greoaie a acestora.

### CUM AM TESTAT

Testarea programelor a fost realizată pe un sistem dotat cu un procesor Sempron la 3000+ și o memorie RAM de 512MB DDR-400. Nota finală a avut la bază următoarele criterii: funcționalitatea programelor în proporție de 60%, ergonomia acestora de 25%, iar resursele și compatibilitatea în proporție de 15%.

În ceea ce privește cel mai important criteriu, funcționalitatea, am urmărit ca programele testate să poată edita versiunea ID3v2 a tag-urilor, să facă posibilă formatarea automată a textului informațiilor conținute de tag-uri și a numelor de fișiere și, nu în ultimul rând, importarea de pe Internet a informațiilor.

Liviu Mihai



Producător: Aspect one  
Web: [www.drtag.de](http://www.drtag.de)  
Tip licență: Shareware

Verdict

67.40

## Dr.Tag Plus! 2.0

Încercând să ofere foarte multe facilități, acest program cu nume pompos pierde din vedere tocmai scopul pentru care a fost creat, și anume editarea tag-urilor fișierelor audio. Cu toate acestea, nu se poate spune că este un program ce trebuie evitat. Cel mai supărător aspect al lui Dr. Tag Plus! îl reprezintă ferestrele care apar la perioade scurte de timp și care insistă să cumpărăm programul sau alte produse ale aceleiași companii.

### EDITAREA TAG-URILOR

O funcție foarte interesantă pe care am întâlnit-o la acest program este așa-numita restructurare. Aceasta realizează ordonarea automată a fișierelor audio, pe directoare, în funcție de informațiile conținute în cadrul anumitor câmpuri ale tag-urilor, la alegerea utilizatorului. Spre exemplu, toate fișierele audio care aparțin formației Linkin Park vor putea fi mutate automat într-un director cu același nume.

### FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Dr. Tag Plus! permite salvarea în format comprimat a CD-urilor audio și conversia fișierelor audio dintr-un format în altul, cu opțiunea de normalizare a sunetului. De asemenea, este posibilă și inscripționarea CD-urilor. Este prezentă și o funcție puternică de căutare a fișierelor audio. Dintre facilitățile pe care acest program nu le oferă amintim importarea online a tag-urilor.



Producător: Littlelan  
Web: [www.littlelan.com](http://www.littlelan.com)  
Tip licență: Shareware

Verdict

74.95

## Mp3nity 1.3

Fără a impresiona la vreun capitol, Mp3nity are ca principal avantaj ergonomia, fiind un program a cărui utilizare nu presupune clasicul timp de adaptare. Trebuie menționat faptul că, din păcate, perioada de evaluare este de doar zece zile.

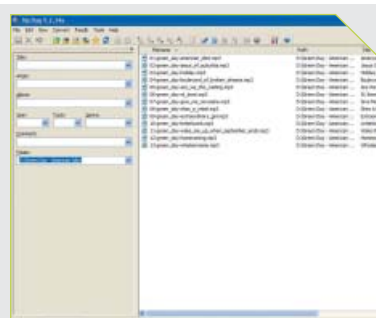
### EDITAREA TAG-URILOR

Deși este lipsit de o serie de facilități, Mp3nity oferă o funcționalitate multumitoare. Se poate spune că acest program pune

accentul pe automatizare. Do All este funcția prin intermediul căreia utilizatorul poate realiza mai multe operațiuni printr-un sigur click. Astfel, se pot efectua rapid redenumirea automată a fișierelor, formatarea tag-urilor etc. O altă funcție interesantă pentru acest tip de programe este cea de Undo. Deși dispune de un singur nivel, prin intermediul acesteia este posibilă renunțarea la ultima modificare făcută asupra numelui unui fișier.

### FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Mp3nity oferă funcțiile de bază ale unui manager de fișiere, prin intermediul său putând fi realizate operațiunile de copiere, mutare, ștergere etc. a fișierelor audio. Am apreciat, de asemenea, existența funcției Find&Replace. Aceasta permite înlocuirea rapidă și automată a anumitor caractere din numele fișierelor respective. Lipsește, surprinzător, posibilitatea creării playlist-urilor.



Producător: Florian Heidenreich  
Web: [www.mp3tag.de](http://www.mp3tag.de)  
Tip licență: Freeware

Verdict

81.15

## Mp3tag 2.34

La prima vedere, Mp3tag nu părea un program care să ridice pretenții pentru primele locuri ale acestui test comparativ. Însă simplitatea interfeței, ușurința folosirii și eficiența cu care pot fi realizate majoritatea operațiunilor ne-au determinat să-l plasăm într-o poziție superioară. Nu este de neglijat nici faptul că nu costă nimic, iar consumul de resurse este unul dintre cele mai reduse dintre programele acestui test.

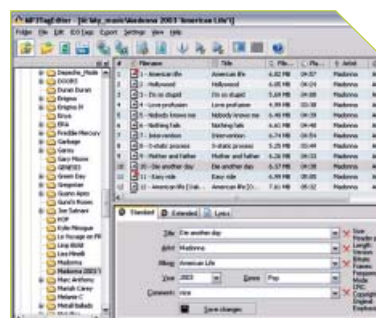
### EDITAREA TAG-URILOR

Mp3tag face posibilă editarea tag-urilor mai multor fișiere în cadrul aceluiasi proces. Sunt suficiente selectarea fișierelor respective, editarea informațiilor din câmpurile diferite și păstrarea celor comune. Acest lucru se realizează chiar în cadrul ferestrei principale, fără a fi necesară deschiderea unei căsuțe de dialog suplimentare pentru această operațiune. Deși este posibilă importarea tag-urilor cu

ajutorul site-ului FreeDB, practic, implementarea acestei facilități o face de nefolosit. Aceasta din cauza faptului că din lista de rezultate lipsește, de cele mai multe ori, melodia căutată.

### FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Lista facilităților suplimentare este una sărăcăcioasă, însă nu lipsește posibilitatea creării playlist-urilor și a catalogurilor în formate precum HTML sau RTF.



Producător: MP3Developments  
Web: [www.mp3developments.com](http://www.mp3developments.com)  
Tip licență: Shareware

Verdict

60.95

## MP3TagEditor 2.04

Deși cea mai recentă versiune a fost lansată cu doar câteva zile înainte să-l testăm, MP3TagEditor face parte dintr-o generație de aplicații care erau considerate bune în urmă cu patru sau cinci ani. De aici reiese și ergonomia redusă a acestuia, utilizatorul având la dispoziție opțiuni limitate de configurare a interfeței. În plus, resursele ocupate sunt exagerat de mari în comparație cu facilitățile pe care le oferă.

### EDITAREA TAG-URILOR

Funcția de bază a programului - editarea și modificarea tag-urilor fișierelor audio - nu beneficiază de cea mai inspirată implementare. Deși poate lucra cu cele mai noi versiuni de tag-uri (ID3v2), câmpurile care pot fi completate sunt reduse numeric. Din acest punct de vedere, putem spune că folosirea acestui program pentru editarea tag-urilor nu prezintă nici un avantaj în comparație cu

facilitatea similară inclusă de playerele audio, spre exemplu Winamp.

### FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Nici MP3TagEditor nu este unul dintre programele cu o listă bogată de funcții suplimentare. Programul nu dispune, din păcate, de un player MP3 integrat. Opțiunea de redare este prezentă, însă va fi realizată cu un player extern, de obicei Winamp.



**Producător:** John George  
**Web:** <http://massid3lib.sourceforge.net>  
**Tip licență:** Freeware

**Verdict** **52.80**

## Mp3 Tag Tools 1.2

Clasându-se pe ultimul loc al testului nostru, Mp3 Tag Tools este, în mod, logic cea mai puțin recomandată alternativă în ceea ce privește editare tag-urilor melodiilor în format digital. Cu toate acestea, fiind un program sub licență OpenSource, merită totuși încercat.

### EDITAREA TAG-URILOR

Operațiunea de editare a tag-urilor în sine nu ridică nici un

fel de dificultăți. Însă un minus la capitolul ergonomie a primit din cauza lipsei unei secțiuni în cadrul ferestrei principale pentru deschiderea și alegerea directoarelor care conțin fișiere audio. O altă problemă a acestui program este reprezentată de faptul că nu citește subdirectoarele. În momentul în care este selectat un anumit director, sunt văzute doar fișierele aflate în acesta, nu și în

subdirectoarele corespunzătoare. În afara lipsei unor facilități importante, precum importarea online a tag-urilor, unele dintre funcțiile disponibile lasă, de asemenea, de dorit.

### FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Am fi avut pretenții prea mari dacă am fi cerut de la acest program facilități suplimentare. Mp3 Tag Tools nu oferă nici o funcție în afara celor legate direct de editarea tag-urilor.



**Producător:** Softpointer  
**Web:** [www.softpointer.com](http://www.softpointer.com)  
**Tip licență:** Shareware

**Verdict** **75.70**

## Tag&Rename 3.2

Deși oferă o funcționalitate multumitoare, Tag&Rename suferă mult la capitolul ergonomie. Aceasta, în primul rând, din cauza interfeței dezordonate în care doar barele de butoane și secțiunea de editare a tag-urilor ocupă jumătate din fereastra programului.

### EDITAREA TAG-URILOR

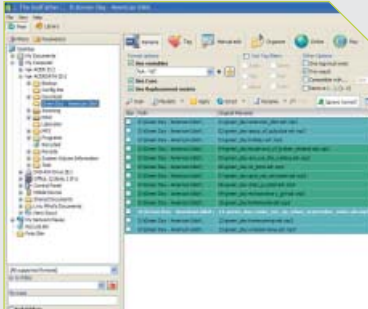
Unul dintre aspectele care ne-au nemulțumit la Tag&Rename constă în faptul că informațiile conținute

de tag-uri sunt citite de fiecare dată la deschiderea programului. Astfel, utilizatorul are de așteptat până la câteva minute (în funcție de numărul melodiilor stocate) din momentul în care deschide programul și până va putea lucra efectiv cu acesta. Pe de altă parte, am apreciat funcția de importare a tag-urilor de pe Internet. Aceasta este ușor de folosit și eficientă, de cele mai multe ori, informațiile căutate fiind prezente chiar la

începutul listei. În acest scop pot fi folosite site-urile Amazon.com și FreeDB.com.

### FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Funcția de generare a catalogurilor este, de asemenea, una foarte puternică. Tag&Rename poate genera fișiere în formate HTML, CSV și XML. Utilizatorul poate configura în amănunt conținutul catalogului generat, alegând informațiile care vor fi incluse.



**Producător:** Dimitris Touzoglou  
**Web:** [www.cyberpunk.gr/tgf](http://www.cyberpunk.gr/tgf)  
**Tip licență:** Freeware

**Verdict** **86.20**

## The GodFather 0.70

The GodFather este programul care s-a apropiat cel mai mult de ceea ce am urmărit la acest gen de aplicații. Bogat în facilități și gratuit în același timp, singurul punct slab al acestuia este dificultatea folosirii, cel puțin pentru început. Este necesar un timp de acomodare cu interfața programului și modul de folosire a funcțiilor incluse înainte ca utilizatorul să realizeze care este adevăratul potențial al aplicației.

### EDITAREA TAG-URILOR

The GodFather permite editarea tag-urilor mai multor fișiere în cadrul unei singure operațiuni. Facilitatea respectivă face posibile formatarea automată a cuvintelor (de exemplu, scrierea fiecărui cuvânt cu literă mare) și sincronizarea celor două versiuni de tag-uri, ID3v1 și ID3v2. De asemenea, este posibilă importarea informațiilor de pe Internet. În afara site-urilor predefinite pentru

acest scop, utilizatorul poate defini și alte surse online sau locale de unde să fie extrase informațiile.

### FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Programul dispune de un player audio integrat, iar editarea tag-urilor este posibilă chiar și în timpul rulării melodiilor respective. Este posibilă organizarea întregii colecții de melodii în format digital (inclusiv a celor stocate pe CD-uri audio) prin intermediul facilității Library.



**Producător:** Atelio Software  
**Web:** [www.atelio.com](http://www.atelio.com)  
**Tip licență:** Shareware

**Verdict** **69.75**

## Ultra Tag Editor 2.3.1

Deși inițial părea un candidat la unul din primele locuri, Ultra Tag Editor nu a reușit, în cele din urmă, decât să ocupe o poziție în a doua parte a clasamentului. Lipsa unor funcții importante a fost cea care a determinat acordarea unor note nu tocmai mari acestui program.

### EDITAREA TAG-URILOR

O facilitate interesantă pe care am descoperit-o la Ultra Tag Editor este așa-numita Auto Track. Cu ajutorul

acesteia se poate stabili rapid ordinea melodiilor componente ale unui anumit album. Unul dintre punctele forte ale acestui program îl constituie funcția de redenumire a fișierelor. Aceasta permite crearea unui nou nume pe baza informațiilor conținute de tag-ul fișierelor audio. Din păcate, nu este valabilă și viceversa, și anume editarea tag-urilor pe baza numelui fișierelor. De asemenea, nu este posibilă nici formatarea automată a

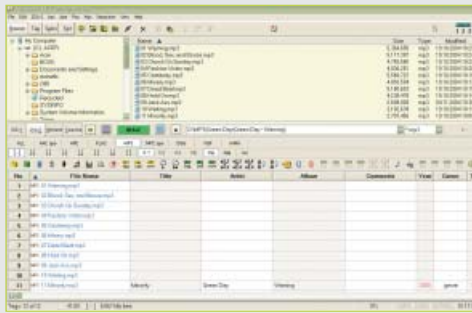
tag-urilor, utilizatorul neavând la dispoziție nici o opțiune de modificare automată a textului conținut de tag-uri.

### FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Ultra Tag Editor dispune de un filtru deosebit de util care permite afișarea doar a anumitor fișiere. Astfel, sunt posibile afișarea, respectiv ascunderea melodiilor pe baza informațiilor prezente în câmpurile Artist, Album etc.



## ALTERNATIVE

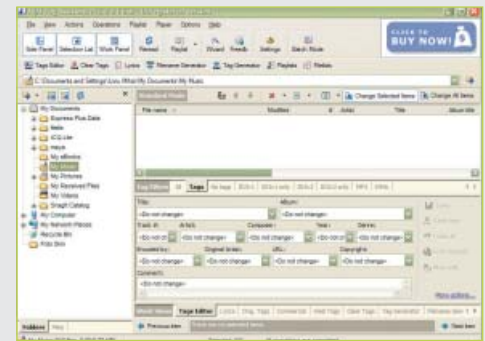
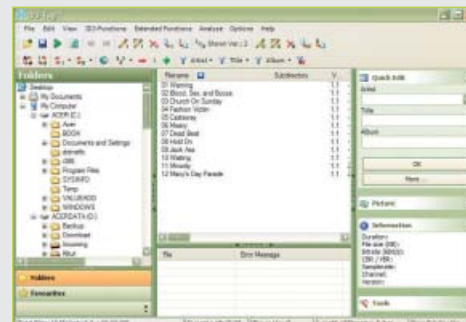


Categoria programelor care facilitează editarea tag-urilor fișierelor în format MP3 este una destul de bogată, numărul acestor aplicații asigurând suficiente alternative. În afara celor pe care le-am testat, există o serie de programe suficiente de interesante pentru a fi amintite separat.

Acesta este și cazul lui Tag Clinic. Principalul atu al acestui program îl constituie posibilitatea editării tag-urilor mai multor formate audio. În afară de MP3, Tag Clinic permite editarea tag-urilor unor formate precum AAC, OGG, VQF sau WMA. Pe de altă parte, punctul slab al programului îl constituie ergonomia. Interfața aduce aminte de programele dezvoltate la puțin timp după lansarea lui Windows 95, cu butoane pătrătoase și meniuri care includ absolut toate facilitățile oferite de program. Editarea tag-urilor se realizează prin intermediul unui tabel situat în partea inferioară a ferestrei. De aceea operațiunea propriu-zisă de introducere a

informațiilor se aseamănă mult cu lucrul într-un program de calcul tabelar. Editarea tag-urilor unui număr mare de fișiere se va dovedi un adevărat chin, nefiind posibilă procesarea mai multor fișiere în cadrul unei singure operațiuni. Nu este posibilă nici editarea tag-urilor cu ajutorul bazelor de date online. În schimb, se poate exporta lista fișierelor audio într-unul din formatele CSV, DOC, HTML, TXT, XLS sau XML.

Un alt program interesant este ID3-TagIT. Cu o interfață inspirată într-o anumită măsură de Microsoft Outlook 2003, utilizarea acestuia nu ridică nici un fel de dificultăți. Este posibilă editarea fișierelor multiple, iar cantitatea informațiilor ce pot fi introduse este limitată doar de versiunea tag-ului ales (ID3v1 sau ID3v2). De asemenea, operațiunile de editare a tag-urilor în funcție de numele fișierului și modificarea numelui în funcție de tag sunt operațiuni care pot fi realizate automat, pentru un număr mare de fișiere. Funcția de editare automată a tag-urilor prin intermediul



binecunoscutei baze de date Online FreeDB este, de asemenea, ușor de folosit, furnizând în cel mai scurt timp informații complete despre majoritatea artiștilor și albumelor muzicale. O funcție interesantă care se poate dovedi chiar deosebit de utilă în anumite situații este cea de eliminare a fișierelor duplicate. ID3-TagIT poate realiza acest lucru în funcție de diverse criterii precum lungimea fișierelor, durata melodiilor ori anumite informații din cadrul tag-urilor.

O alternativă, din păcate contracost, este și programul Mp3 Tag Assistant Pro. Interesant este modul în care acesta facilitează editarea tag-urilor. Astfel, pot fi editate separat versiunile ID3v1 și ID3v2 sau pot fi copiate automat informațiile de la o versiune la alta. Mp3 Tag Assistant Pro nu include un player pentru rularea fișierelor audio, însă oferă instrumentele necesare controlării procesului de redare a melodiilor cu ajutorului binecunoscutului Winamp.

	The GodFather 0.70	Mp3tag 2.34	Tag&Rename 3.2	Mp3nity 1.3	Ultra Tag Editor 2.3.1	Dr.Tag Plus! 2.0	MP3TagEditor 2.04	Mp3 Tag Tools 1.2
Producător	Dimitris Touzozglou	Florian Heidenreich	Softpointer	Littlelan	Atelio Software	Aspect one	MP3Developments	John George
Web	www.cyberpunk.gr/tgf	www.mp3tag.de	www.softpointer.com	www.littlelan.com	www.atelio.com	www.drtag.de	www.mp3developments.com	http://massid3lib.sourceforge.net
Tip licență	Freeware	Freeware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Freeware
<b>Opțiuni</b>								
Editare ID3v2	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Formatare automată a tag-ului	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Formatare automată a numelui de fișier	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Conversie tag-nume fișier	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Conversie nume fișier-tag	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu
Editare fișiere multiple	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Editare versuri	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Inserare coperte	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da
Eliminare duplicate	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Importarea online a tag-urilor	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Funcție Undo	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu
<b>Funcții suplimentare</b>								
Player integrat	Da	Nu	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu
Organizare melodii	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Creare playlist	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu
Generare catalog	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
CD Ripping	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu
<b>Note</b>								
Funcționalitate	93	82	77	75	67	63	56	46
Resurse și compatibilitate	86	88	80	78	77	84	74	68
Ergonomie	70	75	70	73	72	68	65	60
<b>Verdict</b>	<b>86.20</b>	<b>81.15</b>	<b>75.70</b>	<b>74.95</b>	<b>69.75</b>	<b>67.40</b>	<b>60.95</b>	<b>52.80</b>

## Player multimedia

KMPlayer  
2.8

Aplicația de față este un player multimedia complet, redând de sine stătător tot ce înseamnă audio și video la momentul actual. Dezvoltat de o comunitate coreeană, a ajuns la versiunea 2.8 și este în continuă perfecționare.

## PLAYERUL

După pornire avem o interfață care este inspirată din skin-ul modern din Winamp 5, existând și unele librării din Winamp precum Media Library sau Global Hotkeys. În rest, folosește pentru decodare cunoscutele librării open source libmpeg2 și libavcodec. Interfața playerului este realizată excelent, având mereu la dispoziție controalele de care avem nevoie, fie că ascultăm un fișier MP3, fie că vizionăm un DVD. Ca player video, KMPlayer oferă o multitudine derutantă de opțiuni: de la banalele aspect ratio, zoom și viteza redării până la opțiuni avansate de postprocesare, blur, sharpen și deinterlacing. Suportul pentru subtitrări este foarte bun, fiind capabil să redea aproape toate formatele uzuale, inclusiv DVD-uri. Ca player audio oferă o multitudine de filtre de procesare menite să îmbunătățească aspectul audio final.

## CE NU MAI ESTE ATÂT DE BINE

Din păcate, sunt prezente câteva puncte negative sensibile care trag nota finală în jos. Cel mai deranjant este comportamentul în timpul redării DVD-urilor, interfața reacționând încet. Uneori încărcarea unui playlist mare blochează aplicația. Dar cea mai deranjantă este însăși complexitatea programului: sunt prea multe codec-uri incluse, reducând setarea avansată la nivelul unui coșmar software. La aceasta contribuie și fereastra de opțiuni total haotică, neinspirată și neergonomică, precum și lipsa traducerii unor meniuri, rămase încă în limba coreeană.

## Contact

Producător **KMPlayer**  
Web [www.kmplayer.com](http://www.kmplayer.com)

## Detalii

Versiune **2.8**  
Sistem **Windows 2000/XP**  
Program-gazdă **-**  
Tip de licență **Freeware**

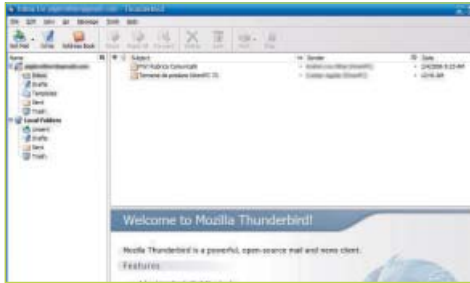
## Evaluare generală

+ funcții  
+ interfață  
- instabilitate  
- opțiuni dificile

## Verdict



## Client e-mail

Mozilla  
Thunderbird 1.5

Companionul cunoscutului browser Firefox, clientul de e-mail Thunderbird, a cunoscut un update major la versiunea 1.5. Aceasta aduce o serie de îmbunătățiri facilităților existente și introduce câteva noi.

## CE ESTE NOU

Ceea ce se remarcă la prima vedere este panoul de opțiuni complet nou ca structură, oferind un acces mai rapid la opțiuni. Apoi urmează modul în care se face update-ul aplicației și al extensiilor instalate, un modul menit să prevină încercările de phishing, corectorul de text în timp real, organizarea mai bună a serverelor SMTP, posibilitatea de a șterge atașamente din mesaje și alte îmbunătățiri mai puțin importante.

## LA PRIMA VEDERE

Thunderbird este un client de e-mail și un client pentru fluxuri RSS, dorind să concureze cu rivalul Outlook Express de la Microsoft și alți clienți similari. Interfața este clasică pentru un client de e-mail, folosind în mod implicit aceeași organizare a ferestrei principale în trei părți distincte: conturile de mail sau RSS, fereastra cu mesaje și cea de vizualizare rapidă. Clientul are un suport antispam bun, bazat pe filtre de tip bayesian, deci care cer "antrenarea" lor, în funcție de numărul de mesaje primite acesta devenind foarte eficient după o perioadă de timp, oferind, de asemenea, și suport pentru headerele modificate de aplicații precum Spam Assassin. Suportul pentru RSS este bun, oferind și funcții de podcasting. Este posibilă filtrarea mesajelor după orice valoare existentă în headerele acestora, permițând ștergerea, mutarea sau copierea lor în directoarele dorite. Mesajele pot fi citite atât în format HTML, cât și în modul text, iar imaginile remote sau scripturile sunt blocate implicit.

## Contact

Producător **Mozilla Corporation**  
Web [www.getthunderbird.com](http://www.getthunderbird.com)

## Detalii

Versiune **1.5**  
Sistem **Windows 98/Me/2000/XP. Linux, Mac OS X**  
Program-gazdă **-**  
Tip de licență **Freeware**

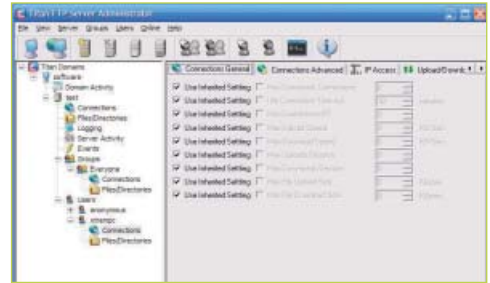
## Evaluare generală

+ fiabilitate  
+ antispam și antiphishing  
+ interfață  
+ performanțe

## Verdict



## Server FTP

Titan  
FTP 5.05

Deși este nevoie de partajarea unor fișiere pentru a putea fi accesate din Internet sau rețea. Deși astăzi există o multitudine de modalități, cea mai sigură și mai fiabilă rămâne conexiunea de tip FTP.

## O APLICAȚIE COMPLETĂ

Titan FTP oferă răspuns la majoritatea cerințelor unui utilizator pretențios, fiind în același timp suficient de simplu pentru un utilizator ocazional. Serverul rulează ca serviciu de Windows, nederanjând utilizatorul cu iconițe în System Tray și consumând o cantitate mică de memorie. Setările de instalare sunt banale, cerând doar detalii despre calea de instalare, parola de administrator și porturile pe care acest server va aștepta conexiuni, toate aceste setări fiind modificabile ulterior. Conexiunile pot fi securizate prin protocolul SFTP, existând și suport pentru SSL.

## ADMINISTRAREA SERVERULUI FTP

Conectarea pentru administrare se face prin intermediul unui program separat de nucleul propriu-zis al serverului. Odată conectat, administratorul are acces la o multitudine de opțiuni și facilități. Se pot stabili grupuri de utilizatori cu drepturi diferite și există posibilitatea particularizării unui utilizator în cadrul unui grup. Se pot stabili limite de viteză și de dimensiune a fișierelor copiate, limite de spațiu aferente fiecărui utilizator și adrese de IP sau extensii de fișiere neacceptate. De asemenea, există posibilitatea particularizării mesajelor trimise către utilizator sau numărul de conexiuni concomitente și se pot stabili filtre care să supravegheze activitatea pe server. Din păcate, pe piață există produse similare mai ieftine sau chiar gratuite care oferă o foarte mare parte din facilități, cele unice ale produsului de față nefiind unele stringente.

## Contact

Producător **South River Technologies**  
Web [www.titanftp.com](http://www.titanftp.com)

## Detalii

Versiune **5.05**  
Sistem **Windows NT/2000/XP**  
Program-gazdă **-**  
Tip de licență **Shareware (59,9\$)**

## Evaluare generală

+ simplu de utilizat  
+ facilități multiple și folositoare  
+ consum redus de resurse  
+ suport SSL/SFTP/FXP

## Verdict



## Securitate

AdArmor  
3.0

AdArmor este un produs menit să împiedice pe cât posibil multitudinea de șicane la care este supus un utilizator de Internet.

## PANOPLIA DE FACILITĂȚI

Programul vine cu o suită întreagă de instrumente de filtrare a conținutului paginilor Web. La prima vedere programul poate bloca ferestrele de tip pop-up și bannerele. Aceasta însă este doar suprafața. Intrând în opțiunile avansate găsim mult mai mult: blocarea controalelor de tip ActiveX, animațiile Flash, paginile care fac redimensionare la fereastra de navigare, animațiile .gif, precum și sunetele și muzica din pagini. Se pot face excepții de la filtrare prin introducerea site-ului dorit în lista de Allowed sites sau, din contră, se pot bloca site-uri nedorite și care nu figurează în lista programului din fereastra de Advertisers.

## O ARMURĂ CU DEFICIENȚE

Din păcate, există unele aspecte negative. Mai întâi de toate, programul funcționează ca un serviciu proxy, ceea ce înseamnă configurarea fiecărei aplicații manual, AdArmor fiind capabil să schimbe automat setările doar în Internet Explorer. Opțiunea care ar trebui să blocheze o pagină după cuvinte-cheie nu funcționează mereu iar filtrele prestabilite nu sunt întotdeauna foarte eficiente.

## Contact

Producător Tenebril Inc.  
Web www.tenebril.com

## Detalii

Versiune 3.0  
Sistem Windows 98/Me/2000/XP  
Program-gazdă -  
Tip de licență Shareware (19,95\$)

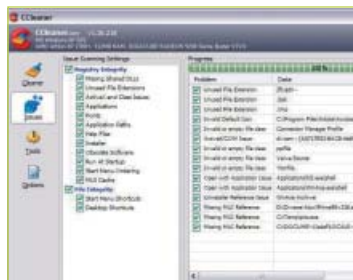
## Evaluare generală

+ interfață simplă și eficientă  
+ posibilitatea introducerii de filtre noi  
- filtrare nu întotdeauna eficientă  
- setare manuală pentru multe aplicații

## Verdict



## Utilitar sistem

CCleaner  
1.26

Acesta este un utilitar gratuit destinat întreținerii sistemului, fiind compus dintr-un modul pentru curățarea regiștrilor din Windows, un instrument de ștergere a informațiilor private și unul de ștergere a fișierelor inutile din sistem.

## UN BUN COMPANION WINDOWS

Partea care se ocupă de regiștri funcționează foarte bine. Scanarea decurge foarte repede, curățând erorile cu privire la fonturile invalide, dll-uri de sistem lipsă, erori sau înregistrări invalide de ActiveX, CLSID și altele. Modulul de curățare a fișierelor inutile se ocupă de temporarele rămase în sistem, fișiere .log vechi sau fișiere din prefetch rămase orfane. Perechea lui, modulul care se ocupă de informațiile private, curăță browserele de cookie-uri, adrese vizitate anterior sau cache, precum și ultimele fișiere deschise dintr-o multitudine de aplicații.

## UȘOR DE UTILIZAT

Interfața aplicației este simplă și intuitivă. Sunt posibile salvarea înregistrărilor șterse, precum și inspectarea lor înaintea acestei operațiuni dacă utilizatorul are cunoștințe avansate de utilizare. De asemenea, utilă este opțiunea care permite protecția unor cookie-uri vitale, evitând situațiile care ar necesita o reautentificare.

## Contact

Producător CCleaner.com  
Web www.ccleaner.com

## Detalii

Versiune 1.26  
Sistem Windows 98/Me/2000/XP  
Program-gazdă -  
Tip de licență Freeware

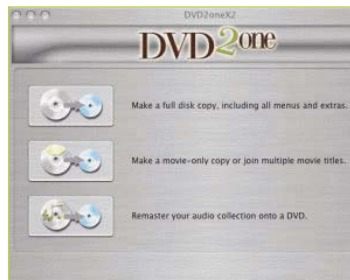
## Evaluare generală

+ rapiditate  
+ ușurință în utilizare  
+ gratuit  
- scanarea regiștrilor putea fi mai bună

## Verdict



## DVD back-up

DVD2one  
2.0.1

Din familia programelor de back-up pentru DVD-uri ușor de utilizat și cu rezultate mulțumitoare face parte și DVD2one.

## DESTINAT ÎNCEPĂTORILOR

Aplicația este structurată simplu, având trei moduri de lucru. Primul este pentru back-up-ul complet al DVD-ului cu tot cu meniuri, extrasuri, subtitrări și coloane audio. În acest mod nu se poate selecta decât calitatea fișierului video rezultat și se elimină coloanele audio nedorite. Modul al doilea de lucru permite selectarea doar a filmului efectiv, a coloanelor audio și a subtitrărilor dorite, eliminând meniurile. Astfel, dimensiunea sursei scade, rezultând o calitate mai bună la final. În sfârșit, al treilea mod de lucru este destinat realizării de DVD-uri audio din surse wave și MP3.

## DVD2ONE - PUS LA LUCRU

Aplicația lucrează cu fișiere aflate pe disc, DVD2one neavând posibilitatea de a copia aceste fișiere de pe DVD. În funcție de modul de lucru ales se ajunge la opțiunile necesare compresiei: single sau double layer DVD, PAL sau NTSC, selectarea capitolului și a meniurilor, precum și modul de finalizare: direct pe DVD, fișier .iso sau director. Compresia este rapidă, iar calitatea este neașteptat de bună pentru o aplicație destinată amatorilor.

## Contact

Producător DVD2one  
Web www.dvd2one.com

## Detalii

Versiune 2.0.1  
Sistem Windows 2000/XP  
Program-gazdă -  
Tip de licență Shareware (39,99\$)

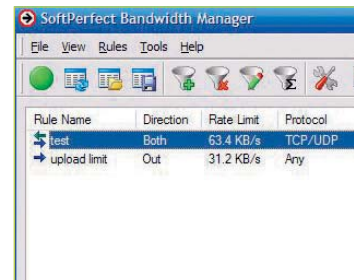
## Evaluare generală

+ ușurință în utilizare  
+ interfață simplă  
+ calitate bună a codării  
- puține setări

## Verdict



## Utilitar rețea

SoftPerfect  
Bandwidth Manager 2.5

Deosebi se întâmplă ca traficul pe Internet sau chiar în rețeaua locală să fie sugrumat de consumul excesiv de bandă. Pentru aceste situații SoftPerfect Bandwidth Manager este o soluție ideală.

## O PRIVIRE RAPIDĂ

Aplicația instalează un driver care funcționează la un nivel software de bază, traficul fiind interceptat la nivel de stivă TCP/IP. Deoarece rulează doar sub Windows, este evident că se adresează birourilor mici fără pretenții. Are însă dezavantajul de a folosi o altă apropiere în rezolvarea problemei traficului, nefiind capabilă să filtreze traficul la nivel de aplicație.

## ÎN FUNCȚIUNE

Pornind interfața de management avem acces la unica fereastră a aplicației din care putem crea, șterge și opri temporar o regulă de control. Se poate filtra traficul general sau, în funcție de protocol, se pot crea reguli care să facă diferențieri între porturi pentru a limita sau a acorda prioritate unui anumit tip de trafic, eventual după un palier orar. Există și opțiunea Quota, după depășirea unei anumite cantități de date transferate putându-se seta o rată de transfer inferioară. Aplicația poate funcționa ca bridge între două părți distincte de rețea.

## Contact

Producător SoftPerfect Research  
Web www.softperfect.com

## Detalii

Versiune 2.5  
Sistem Windows NT/2000/XP  
Program-gazdă -  
Tip de licență Shareware (Lite: 35\$, Standard: 95\$)

## Evaluare generală

+ ușor de utilizat  
+ calitate a filtrării traficului  
+ detalii și facilități utile suplimentare

## Verdict



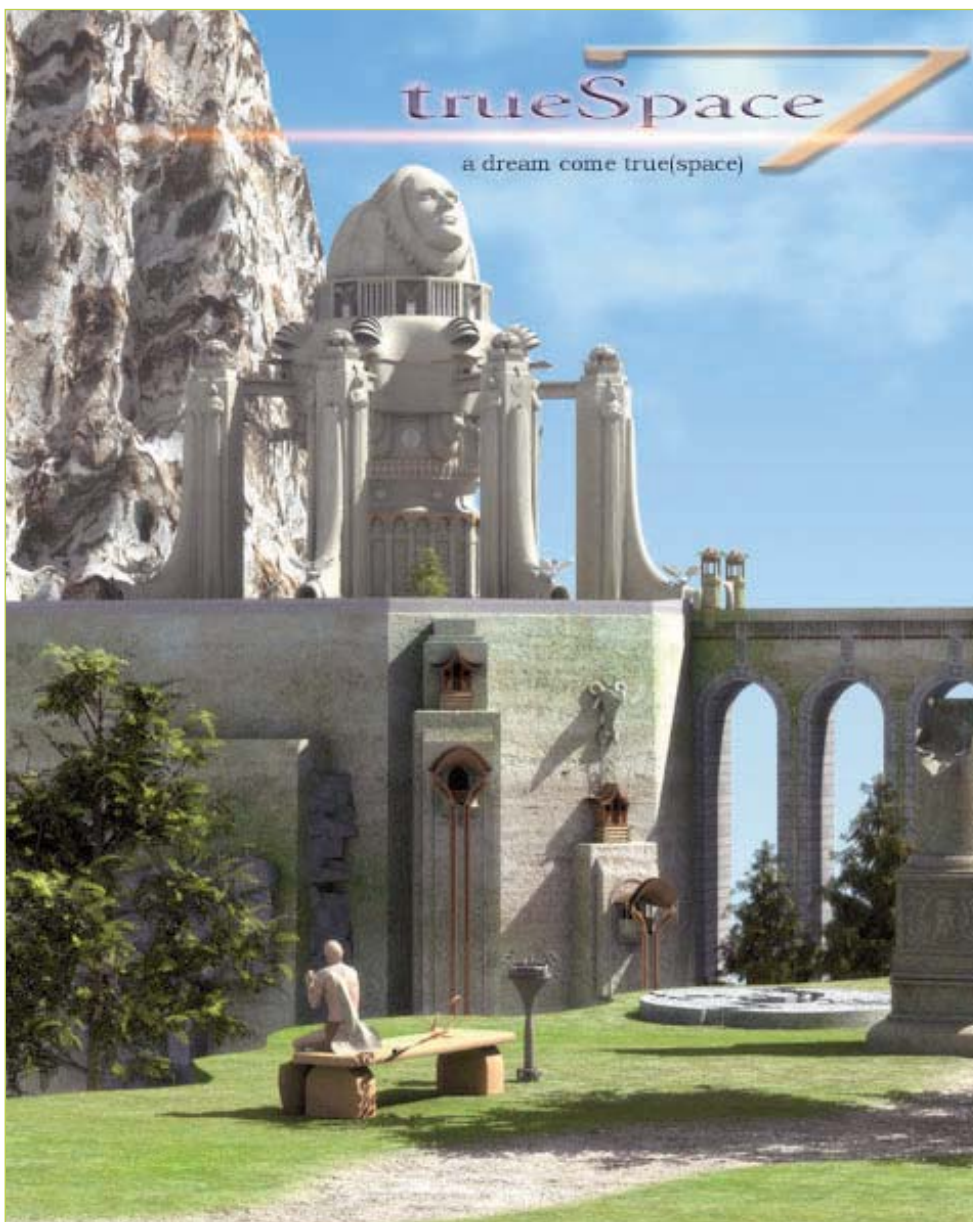
# trueSpace 7

Colaborarea virtuală este opțiunea care îl poate aduce în atenția publicului.

A TRECUT MAI MULT DE UN DECENIU DE LA apariția primei versiuni de trueSpace pentru platforma Windows în 1994 și, deși programul a beneficiat de îmbunătățiri majore de-a lungul timpului, viziunea inițială a rămas în mare parte aceeași. Un mediu de lucru tridimensional, asemănător simulărilor de realitate virtuală, combinat cu ușurința în utilizare, făcea ca trueSpace să fie un instrument facil și atractiv pentru cei interesați de grafica 3D. Folosirea cu preponderență a vederii din perspectivă și a unui set de manipulatori (widgets) destul de bizari a făcut ca stilul de lucru să se depărteze oarecum de mainstream (reprezentat de 3d studio max și restul numelor mari). Și, de ce să nu o recunoaștem, trueSpace a reprezentat dintotdeauna un program de nișă, alături de softuri ca Raydream (care va deveni mai târziu Carrara), Real3d sau Hash Animation Master. Chiar și costul relativ scăzut îl recomandă pentru segmentul hobby.

Cu toate acestea, ultima versiune aduce numeroase îmbunătățiri care sugerează o tendință de "profesionalizare" a softului de Caligari, care "intră în rând cu lumea" din punctul de vedere al opțiunilor oferite și ajunge la un preț similar cu versiunea basic de la Softimage XSI.

În primul rând merită remarcat motorul de randare fotorealistic real-time bazat pe DirectX 9 pe care îl puteți folosi în viewport pentru a avea o idee destul de precisă despre cum va arăta scena atunci când va fi randată. Partea cu fotorealismul este însă o exagerare a producătorilor, pentru că deși beneficiază de shadere avansate și soft shadows, putând deci să ofere o aproximare veridică a imaginii finale în cazul unor scene simple, un engine DirectX este încă departe de posibilitățile unui motor de randare "profesionist" care poate oferi transluciditate, iluminare globală, caustics și multe alte opțiuni avansate. Dar ca un preview mai complex, noul mod de vizualizare din trueSpace 7 pare excelent (pe o placă grafică de generație mai nouă, evident). Este o adevărată plăcere să mișcați sau să modificați obiectele dintr-o scenă și să vedeți cum se actualizează umbrele și suprafețele în timp real. Dacă luăm în considerare faptul că puteți să activați și modulul de fizică și să interacționați în mod realist cu



obiectele (mai ales dacă le-ați alocat și niște parametri fizici corespunzători), atunci se poate spune că trueSpace 7 este versiunea care se apropie cel mai mult de viziunea originală, aceea de realitate virtuală în care vă puteți lăsa creativitatea să zburde în voie.

Un argument în plus pentru această ipoteză este că în versiunea curentă există posibilitatea colaborării în timp real între mai mulți utilizatori, care interacționează în același spațiu virtual. Ei sunt văzuți de ceilalți participanți ca niște bile cu jobene de diverse culori, al căror câmp vizual este reprezentat schematic de un con semitransparent, care indică punctul de interes al respectivului utilizator. Nu am putut testa efectiv această opțiune, dar presupun că din motive de sincronizare utilizatorii nu pot modifica simultan același obiect.

Comunicarea se realizează în mod text sau chiar prin voce, deci n-ar mai lipsi mult până la experiența unui MMORPG. De fapt, nici nu prea lipsește, pentru că, urmând exemplul Blender3D, trueSpace le-a adăugat un layer de programabilitate

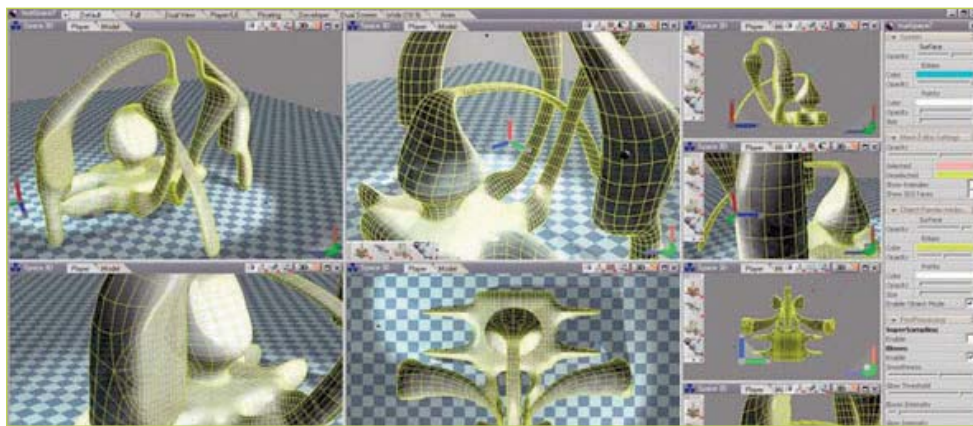
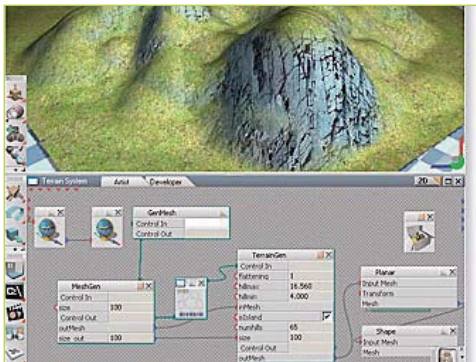


scenei și obiectelor, căroră le pot fi asociate diverse tipuri de comportamente astfel încât pot interacționa între ele. Ceea ce înseamnă că, dacă depuneți puțin efort, puteți crea chiar și unele jocuri ceva mai simple.

Spre deosebire de Blender, unde programarea era ceva mai tradițională, trueSpace folosește o abordare vizuală, bazată pe conectori, fiecare obiect având sloturi de input și output care pot fi conectate între ele prin "fire" în modulul Link Editor. Pe parcurs pot interveni diverși modificatori și lanțurile pot ajunge la dimensiuni impresionante. Acest sistem este folosit în mod similar în Quest3D și mai apare în softuri gen Dark Tree Shaders (cine își mai aduce aminte de el) sau chiar în Reason, un cunoscut soft de creație audio.

În trueSpace, această nouă funcționalitate este folosită și pentru a permite personalizarea interfeței cu utilizatorul, un lucru destul de bun după părerea mea, pentru că niciodată nu m-am putut împăca cu cea veche. Dar sincer mi-ar fi lene să o schimb oricum. Noul sistem de interfață folosește unități de bază numite "aspect" (echivalentul pictogramelor anterioare) care au trei niveluri grafice: 1D, care este practic text, 2D - pictograme și 3D, evident o reprezentare tridimensională, care pot fi rearanjate și modificate după cum vă trece prin cap. Dacă aveți răbdare, evident.

Apropo de răbdare, pentru că mulți s-au plâns de viteza de randare și calitatea nu foarte



lăudabilă a motorului de randare Lightworks, acesta a fost îmbunătățit oarecum și, într-o mișcare deloc imprezvizibilă, Caligari a adăugat suport pentru motoare de randare third-party, oferind implicit o conexiune cu Vray, care este în mod clar superior din punctul de vedere al opțiunilor și calității imaginii și totodată mai rapid. trueSpace are o istorie în acest domeniu, oferind de exemplu, încă de la versiunea 5.x, un plug-in care conecta trueSpace la VirtualLight, un motor de randare destul de performant, dar plug-in-ul respectiv trebuia din păcate să fie plătit separat. Nici Vray nu vine gratuit, chiar dacă implementarea nu costă de data aceasta nimic. Dar puteți să îl cumpărați la un preț promoțional de aproape 300\$ atunci când achiziționați trueSpace.

Din păcate, îmi vine greu să recomand trueSpace pentru altceva în afară de experimentarea graficii 3D ca hobby. Deși partea de modelare SDS (suprafețe de subdiviziune) a evoluat semnificativ, trueSpace nu este la același nivel cu pachetele mari din acest punct de vedere, iar programele dedicate de modelare gen Modo sau Silo îl fac în mod clar de rușine. Și nu pot spune că am fost încântat în vreun fel de facilitățile de texturare sau animație din trueSpace. Singurul lucru ieșit din comun, din punctul meu de vedere, este că puteți transforma o meșă de rezoluție mare într-un normal map pe care să îl aplicați pe o

versiune low poly a modelului pentru a obține un nivel de detaliu relativ asemănător, însă cu considerabil mai puține poligoane. Dar Zbrush face acest lucru mult mai bine și este și mai ieftin. Ba chiar mai recomandat dacă tot ceea ce doriți este să experimentați cu grafica 3D.

Aș recomanda trueSpace 7 pentru un curs de grafică 3D, deși nu prea cred că există așa ceva pe la noi, pentru că datorită noilor posibilități de colaborare virtuală profesorul și-ar putea lua elevii în "realitatea" trueSpace, demonstrându-le "pe viu" modelarea și animația 3D.

Adrian Dorobăț

#### Contact

Producător Caligari  
Web [www.caligari.com](http://www.caligari.com)

#### Detalii

Versiune 7  
Sistem Windows 98/Me/2000/XP  
Program-gazdă -  
Tip de licență Shareware (595\$)

#### Evaluare generală

- + colaborarea virtuală este o opțiune cu potențial
- + vizualizarea "fotorealistă" în timp real este lăudabilă
- + integrare gratuită cu Vray
- + interfața poate fi personalizată în detaliu
- + modulul Link Editor deschide noi posibilități de interacțiune
- animația și texturarea nu sunt în mod clar punctele lui forte
- fluxul de lucru necesită în continuare o readaptare de durată
- prețul este puțin cam piperat pentru ce oferă

#### Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

## Concurs bitdefender

Navighezi frecvent pe Internet. La tot pasul există viruși, viermi, spam, scam, spyware sau persoane care încearcă să se folosească de calculatorul tău, provocând pierderea timpului tău și uneori chiar a banilor.

Întrebarea pentru luna februarie:

**Cum se poate naviga pe Internet în siguranță?**

Răspunsurile, de maxim 3000 de caractere, pot fi trimise până cel târziu 28 februarie 2006 la [concurs@bitdefender.ro](mailto:concurs@bitdefender.ro).



1 PREMIU

BitDefender 9 Internet Security, care cu ajutorul modulelor Antivirus, Antispam, Firewall, Antispyware și Parental Control oferă protecție completă împotriva tuturor amenințărilor informatice: viruși, spyware, spam, încercări de phishing, intruziuni, conținut web nedorit.



2 PREMIU

BitDefender 9 Professional Plus, un pachet de securitate cuprinzător, cu module Antivirus, Antispam și Firewall

3 PREMIU



BitDefender 9 Standard, un puternic instrument antivirus care oferă protecție proactivă împotriva tuturor virușilor aflați în libertate

# Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

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](mailto:galerii@xtrempe.ro) sau prin poștă la: XtremPC, Splaiul Unirii 74, București 4. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întregul mediu de lucru și elementele imaginii realizate.

Radu Angelescu  
[raduangelescu@yahoo.com](mailto:raduangelescu@yahoo.com)

Am reținut din imaginile trimise una din încercările mai vechi, pentru că, deși nefinisată, are un farmec aparte, poate și pentru că încearcă (și reușește) să transmită ceva. Pe scurt, are atmosferă. Încercarea ta de modelare de personaj nu este din păcate suficient de reușită pentru a fi publicată. Personajul în sine era rezonabil (mă rog, capul, pentru că atât aveam), dar texturarea și punerea în scenă erau mai mult decât mediocre. Așteptăm o variantă reeditată.



Florin Gavrilescu  
[gflorin13@gmail.com](mailto:gflorin13@gmail.com)

Un început bun, dar mai trebuie să experimentezi cu modelarea de mașini. Contururile nu sunt foarte bine definite, mai ales în zona farurilor, parbrizul pare și el puțin în neregulă, iar textura caroseriei este prea lucioasă și, prin urmare, nu foarte veridică. Mai așteptăm și alte încercări.



Radu Angelescu



Adrian Cristea  
[cristea\\_ady@yahoo.com](mailto:cristea_ady@yahoo.com)  
 Web: <http://www.ady.cabanova.ro/>

O imagine excelentă, căreia nu prea i-am putut găsi defecte: texturarea, iluminarea și alcătuirea scenei sunt aproape fără cusur. O singură mențiune, bazinul nu este conectat cu vasul de WC, dar, cine știe, poate țevile sunt ascunse în perete, nu putem să băgăm mâna în foc că este vorba de o greșală. Felicitări pentru realizare!

Raul Păcurar  
[pacuu2005@yahoo.com](mailto:pacuu2005@yahoo.com)

Nu știu cum se face, dar din cele patru imagini cu Fiat-ul 500 pe care ni le-ai trimis nici una nu are o poziționare a mașinii care să o pună în valoare, iar iluminarea este și ea deficientă în toate. Și este chiar păcat, pentru că pe partea de modelare este destul de reușită. Mai încercă!





◀ Alex Coman  
[lunaticu16@yahoo.com](mailto:lunaticu16@yahoo.com)  
<http://www.lunaticu.3dk.org/>

O bună încercare de polymodeling, dar cam mult noise la randare, ceea ce dă un efect deranjant în imaginea finală. În plus, textul și imaginile aplicate de tine pe poză se potrivesc fix ca nuca în perete. N-avem nimic împotriva să vă marcați imaginile, dar credem că marcajul s-ar putea face cu un pic mai mult bun-gust.



▶ Ionuț Salvastru  
[ionutzsalavastu@yahoo.com](mailto:ionutzsalavastu@yahoo.com)

Imaginea de față este suficient de diferită calitativ de restul celorlalte pe care ni le-ai trimis încât ne-am decis să cerem screenshot-uri cu scena ca să ne convingem că a fost realizată chiar de tine. Aparent i-ai dedicat mai mult timp decât celorlalte. Oricum, la o analiză mai atentă se văd mici "bube" de nefinisare care îi reduc din calitate. Textura perdelei este segmentată bizar la jumătate, umbrele sunt prea clare și fotoliile par turnate. Oricum, o încercare bună. Depune mai mult efort și la celelalte imagini la care lucrezi și vei vedea că rezultatele nu întârzie să se arate!

▼ Karel Bruth Kothae  
[karel.bruthkothae@gmail.com](mailto:karel.bruthkothae@gmail.com)

Un experiment cromatic interesant, însă suferă de o supraexpunere deranjantă în zona ferestrei, iar suprafața de pe jos probabil că nu ar fi trebuit să fie atât de lucioasă, semănând mai curând a linoleum decât a covor. Dar poate așa a fost intenționată.



## FORUMUL XTREMP

# Concurs de fotografie

Fotografia câștigătoare a acestei ediții a concursului se numește *Christmas Candle* și a fost făcută de Ruxandra Ilie din București în nordul Finlandei, mai exact în Laponia, folosind un aparat foto Fujifilm FinePix S5000. "Sunt în Laponia, în țara lui Moș Crăciun, a renilor și a zăpezii veșnice. Aici totul este vrăjit de praful de argint omniprezent. Clopotul este singurul semn de civilizație în aceste locuri, însă aparține parcă tot naturii, nu omului." Noi răsplătim eforturile Ruxandrei cu un abonament pe trei luni la ediția cu DVD, precum și cu o șapcă XtremPC.



# ULTIMA ORĂ

NOKIA 6125

## Stil și performanță pentru clasa medie



Nokia își extinde gama de telefoane cu modelul 6125. Preconizat să apară pe piață în al doilea trimestru al anului 2006, acesta este un terminal în bandă cvadruplă și cu dotări excelente, totul într-un design compact și rafinat.

La capitolul conectivitate, Nokia 6125 oferă opțiuni multiple: tehnologie fără fir Bluetooth, infraroșu și USB. Astfel, conectarea la alte dispozitive se realizează simplu și rapid. Pentru a comunica cu ceilalți sunt prezente o diversitate de funcții pentru mesaje - MMS, mesaje instantanee, push to talk și mesaje audio Nokia Xpress. Pe terminal este instalată aplicația Macromedia Flash Player, prin intermediul căreia utilizatorii pot accesa conținut Flash chiar de pe telefonul mobil. Nokia

6125 oferă un client de e-mail integrat, cu suport pentru fișiere atașate. Telefonul funcționează în bandă cvadruplă, în rețele GSM 850/900/1800/1900 și dispune de un mod de funcționare dedicat pentru utilizarea în timpul zborurilor cu avionul (flight mode). În acest mod de funcționare este permis accesul doar la aplicațiile de pe telefon, precum calendarul sau aplicațiile pentru muzică, fără ca telefonul să mai transmită semnal radio. Astfel, noul terminal se recomandă drept un dispozitiv ideal pentru cei care călătoresc frecvent. Sunt prezente și posibilitățile de conectate prin GPRS sau EDGE.

Ca accesorii multimedia sunt prezente o cameră de 1,3 megapixeli capabilă și de înregistrare video și zoom digital 8x, un player multimedia încorporat capabil să redea fișiere în formate MP3, MP4, AAC, AAC+, eAAC+ și WMA și un radio FM stereo. Se oferă o calitate audio bună prin intermediul suportului pentru Bluetooth stereo, iar fișierele pot fi stocate sau transferate prin intermediul cardului micro-SD pentru accesarea căruia nu mai este necesară oprirea telefonului.

ZAPP FIXTEL

## Telefonie fixă wireless



La început de an Zapp anunță un nou serviciu, menit să înlocuiască telefonie fixă clasică cu ajutorul terminalelor wireless. Oferta concurează atât cu cea a operatorului tradițional de telefonie fixă, Romtelecom, cât și a furnizorilor de servicii Internet care au început să acopere un segment din ce în ce mai mare de piață cu telefonie pe infrastructură CATV. Această ofertă este avantajoasă, oferind atât abonamentul de bază la un preț bun, cât și tarife la un preț scăzut, atât în cadrul rețelei, cât și în rețeaua Zapp, abonații beneficiind și de bonificații și numere preferențiale. Serviciul este disponibil imediat și

fără costuri de instalare, abonații Zapp putând primi o factură unică pentru ambele servicii.

Unic terminal oferit deocamdată este Z1110, un telefon wireless CDMA cu display LCD și meniuri simple de utilizat și care include și un modem de 153.6kbps conectabil la calculator prin intermediul unui cablu USB.

Zapp încearcă astfel să profite de expansiunea telefoniei fixe alternative care, conform datelor furnizate de ministrul Comunicațiilor, a cunoscut o dezvoltare explozivă în anul 2005: de la aproximativ 60.000 de abonați la începutul anului la 400.000 la sfârșitul lui.

GOOGLE MOBILE

## Google își extinde soluțiile online

Aceasta este denumirea sub care a fost lansat un nou serviciu pentru telefoane mobile aparținând de Google. Pagina personalizată poate cuprinde conținutul de e-mail de pe Gmail al utilizatorului, fluxuri RSS personalizate, informații despre vreme, cotații bursiere și alte informații oferite de Google News. Acestea pot fi accesate de pe orice terminal mobil care are un browser XHTML, accesând [www.google.com](http://www.google.com) apoi urmând link-ul numit "personalized home" urmată de autentificare. Din păcate, aceasta implică crearea și personalizarea paginii de pe un PC, fiind imposibilă executarea acestei operațiuni direct de pe telefonul mobil. De asemenea, serviciul este gratuit, dar disponibil deocamdată doar în Statele Unite.

În același timp, cunoscutele terminale mobile inteligente de la BlackBerry vor avea din primăvară Google Talk ca program de mesagerie instant și Google Locale pentru acces la hărțile, imaginile din satelit și informațiile diverse aferente locației în care se află utilizatorul, totul garnisit cu funcțiile de căutare oferite de motorul de căutare al noului partener.

Alți parteneri noi sunt Motorola și Palm, primul oferind în curând telefoane mobile pentru care motorul de căutare Google va fi doar la o tastă distanță, iar cel de-al doilea deja folosindu-l ca motor de căutare implicit pe noile terminale Treo 700w.

Astfel Google încearcă să-și lărgască și să-și diversifice serviciile online în competiția acerbă cu eternii rivali Yahoo! și Microsoft.

The screenshot shows the Google Mobile Personalized Home interface. It features a search bar at the top, followed by a section titled "Google Personalized Home" with the tagline "Take your Google homepage with you everywhere." Below this, there is a list of features: "Preview your latest Gmail messages", "See headlines from top news sources", "Get weather forecasts, stock quotes, and movie showtimes", and "Choose from a variety of popular RSS and Atom feeds." A "How to Use Personalized Home on your phone" section follows, with instructions: "1. Access the mobile web browser on your phone or mobile device (note: this device must support XHTML)", "2. Type [www.google.com](http://www.google.com) in the URL field (if you get an error message, type [www.google.com/xhtml](http://www.google.com/xhtml))", and "3. Select the 'Personalized Home' link, then sign in with your username and password. You'll see the same customized content modules you've chosen on the web." On the right side, there is a small image of a mobile phone displaying the interface, and a sidebar with links for "Google Mobile Search", "Web Search", "Image Search", "Local Search", "Mobile Web Search", "Google SMS (Beta)", "Personalized Home", and "Partner with Google".



# “COSMOTE nu a moștenit nimic de la Cosmorom. Reconstruim rețeaua, serviciile, ofertele, afacerea, schimbăm practic totul.”

În dialog cu COSMOTE despre startul și planurile de viitor ale celui mai nou operator GSM de pe piața românească de telefonie mobilă



**Nikolaos Tsolas**

Chief Executive Officer  
COSMOTE România

**XPC: Piața românească este dominată de operatori de telefonie mobilă cu vechime în domeniu. Cum încearcă COSMOTE să se impună pe această piață?**

N.T.: Am venit în România conduși de convingerea că aici putem construi o afacere solidă, care aduce beneficii atât companiei COSMOTE, cât și clienților noștri de aici. Suntem hotărâți să facem telefonie mobilă accesibilă tuturor. De aceea, am lansat cele mai bune oferte postpaid și prepaid de pe piață. Gradul de penetrare a telefoniei mobile în România în acest moment este de 60%, ceea ce înseamnă că există loc de dezvoltare. Trebuie să luăm în considerare faptul că pe alte piețe vest-europene penetrarea telefoniei mobile a atins deja sau chiar a depășit 100%, iar venitul per abonat este destul de scăzut. Dezvoltarea economică a României din următorii ani, precum și integrarea în Uniunea Europeană în 2007 vor accelera penetrarea telefoniei mobile și vor crește venitul per abonat. În plus, nu trebuie să uităm că România este cea mai mare țară din regiunea balcanică, având o populație aproape dublă față de Grecia.

**XPC: Care este aria de acoperire a rețelei COSMOTE?**

N.T.: Pentru moment, rețeaua COSMOTE acoperă 55% din suprafața României și 80% din populație. Dezvoltarea rețelei este pentru noi o prioritate, iar până în iunie 2006 intenționăm să atingem

același nivel cu al companiilor concurente și chiar să le depășim din acest punct de vedere până la sfârșitul anului. Obiectivul este ambițios, dar realizabil, dacă ținem cont de nivelul investiției pe care urmează să o facem și de faptul că tehnologia GSM a ajuns la un anumit grad de maturitate, care a permis reducerea prețurilor echipamentelor.

**XPC: Românii au fost întotdeauna avizi de tehnologie de vârf, iar unul dintre aspectele noi ar fi transferul de date de mare viteză. Când, cum și în ce pași intenționează COSMOTE să implementeze soluții 3G sau Edge?**

N.T.: Pe lângă telefonie mobilă accesibilă, le vom oferi permanent clienților noștri oportunitatea de a folosi tehnologie și servicii de ultimă oră. De aceea, vom lansa în curând i-mode, singurul Internet cu adevărat mobil. În ceea ce privește serviciile 3G, intenționăm să participăm la licitația care va fi organizată de autoritățile române pentru noua licență.

**XPC: Nu este prima oară când porniți la drum în acest domeniu. Sunteți optimiști cu privire la viitorul companiei?**

N.T.: Sunt foarte optimist în ceea ce privește viitorul COSMOTE. Noi vedem lansarea COSMOTE ca un start-up și nu ca o relansare. COSMOTE nu a moștenit nimic de la Cosmorom. Reconstruim rețeaua, serviciile, ofertele, afacerea, schimbăm practic totul. Mai mult decât atât, COSMOTE are un nou acționariat și o nouă echipă de management. Principalul motiv pentru eșecul Cosmorom a fost lipsa investițiilor. Noi am anunțat deja o investiție inițială de 450 de milioane de euro pentru primii trei ani, care ne va permite să construim o afacere de succes în România.

**XPC: Spuneți-ne câte ceva despre serviciul de roaming? Care sunt avantajele serviciului de roaming față de cele oferite de alți operatori GSM de pe piața din România? Este disponibil și pentru cartele? Cu ce operatori intenționează COSMOTE să încheie contracte reciproce de roaming și în ce zone geografice?**

N.T.: În acest moment, suntem la fel de competitivi ca orice alt operator de telefonie mobilă de pe piață. Am semnat contracte de roaming cu 232 de parteneri din 111 țări. Avem, de asemenea, contracte de roaming cu rețele care folosesc standardul CDMA. În cadrul strategiei noastre intenționăm să ne folosim de avantajele noii tehnologii de care dispunem și să ne extindem parteneriatele de roaming pe prepaid (CAMEL ph2 roaming) și GPRS (pe prepaid și postpaid).

**XPC: Care sunt avantajele de care viitorii clienți vor beneficia după o prezență de doi-trei ani în rețeaua COSMOTE? Prețuri mai mici, telefoane mai ieftine sau...?**

N.T.: Beneficiile abonaților COSMOTE în doi-trei ani de acum înainte vor fi comparabile sau chiar mai bune decât cele oferite de competitorii noștri. În afară de a le oferi telefonie mobilă accesibilă tuturor românilor, COSMOTE își propune să ofere servicii de cea mai înaltă calitate și relevanță (inclusiv servicii 3G), cu o atenție sporită asupra tuturor aspectelor de interes pentru consumator. COSMOTE și-a propus să schimbe perspectiva telefoniei mobile în România.

**XPC: Exceptând abonamentele și cartelele prepaid, are COSMOTE de gând să spargă piața corporatistă (oferind prețuri speciale pentru grupuri, cu un număr inclus de minute transmisibile sau care pot să fie împărțite între doi utilizatori)?**

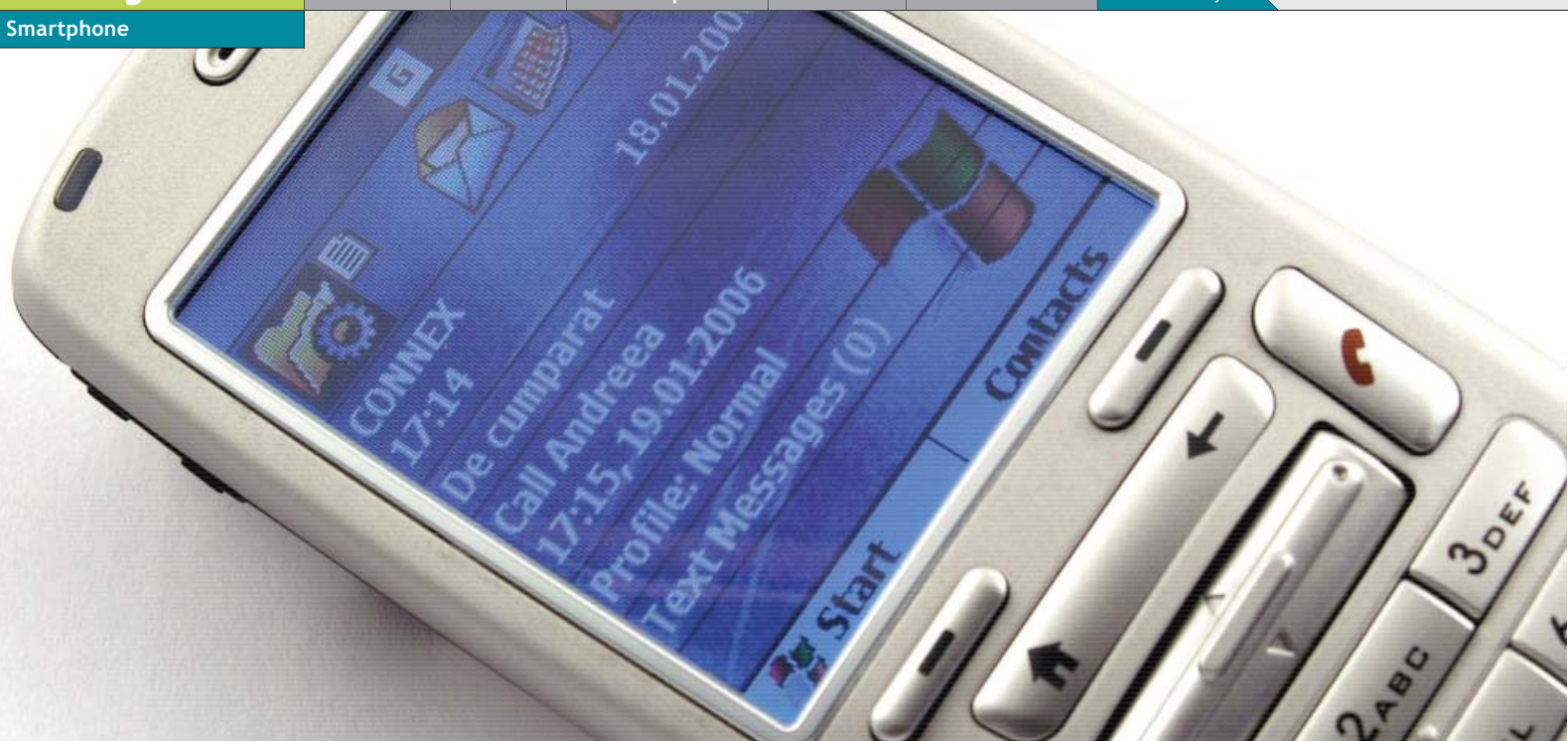
N.T.: Strategia noastră se concentrează atât pe clienții individuali, cât și pe cei corporativi, cu oferte relevante pe ambele direcții. Suntem aici pentru a face diferența și pentru a schimba percepția oamenilor față de telefonie mobilă.

**XPC: Pentru a-și mulțumi clienții, orice operator are nevoie de un serviciu pentru clienți eficient. Ce ne puteți spune despre acest departament în cadrul companiei dumneavoastră?**

N.T.: Scopul nostru este să creăm pe piața românească un brand de calitate, construit în jurul satisfacerii cerințelor clientului. De aceea, ne concentrăm eforturile pentru a oferi servicii la standarde înalte, pentru a răspunde mai bine cererii consumatorilor și pentru a le îndeplini așteptările. În acest sens, am dezvoltat serviciul de relații cu clienți, care operează 24 de ore din 24, șapte zile pe săptămână, oferind publicului consultanță aprofundată, de calitate. În paralel, ne construim propriul lanț de magazine, care va întări eforturile noastre în această direcție.

**XPC: Oferta din momentul de față pentru telefoane mobile, conform site-ului, include șase modele. Cum se va îmbunătăți aceasta pe viitor? Vor exista modele de telefoane exclusive?**

N.T.: COSMOTE vinde în acest moment în propriile magazine 17 modele de telefoane aparținând mai multor branduri și intenționăm să completăm acest portofoliu cu modele de ultimă generație. În orice caz, partenerii comerciali COSMOTE le oferă clienților toate modelele și mărcile de telefoane existente pe piața românească, cu subvenție COSMOTE.



# SMARTPHONE MIC ȘI INTELIGENT

Plasat din punct de vedere tehnologic undeva între telefonul mobil obișnuit și PC, telefonul inteligent este cel care îi oferă utilizatorului cel mai rentabil compromis.

## CEEA CE FACE DINTR-UN TELEFON OBIȘNUIT

un Smartphone este software-ul utilizat. Acesta îi conferă unui Smartphone funcții avansate pe care celelalte terminale fie nu le pot îndeplini deloc, fie le oferă într-o formă limitată. Așa-numitele telefoane inteligente beneficiază în acest sens de motorizarea unui sistem de operare. Din acest motiv, de multe ori telefoanele inteligente sunt asemănate, păstrându-se proporțiile de rigoare, cu PC-urile. Aspectul comun, de altfel esențial, al celor două îl constituie sistemul de operare. Acesta permite inițierea și ducerea la bun sfârșit a diverselor operațiuni fie prin intermediul aplicațiilor incluse chiar în cadrul sistemului, fie prin adăugarea așa-numitelor programe third-party specializate în realizarea anumitor sarcini. Alături de PDA (Personal Digital Assistant), telefonul inteligent este cel mai popular dispozitiv mobil care funcționează pe baza unui sistem de operare.

La ora actuală, cele mai importante sisteme de operare pentru telefoanele inteligente sunt Symbian și Windows Mobile. Chiar dacă utilizatorii de PC familiarizați cu situația de pe piața sistemelor de operare pentru PC-uri ar putea paria pe dominația celor de la Microsoft și pe piața sistemelor mobile, cea mai mare cotă de piață este deținută în prezent de către Symbian. Cu toate acestea, Microsoft a depus eforturi considerabile în ultimii ani pentru a răsturna

situația în favoarea sa, iar Windows Mobile a devenit o amenințare reală la adresa lui Symbian.

## SYMBIAN OS

Symbian Ltd este compania care dezvoltă sistemul Symbian. Aceasta a fost înființată în aprilie 1998 și este rezultatul colaborării a șase producători importanți de telefoane mobile: Ericsson, Nokia, Panasonic, Siemens, Sony Ericsson și Samsung. La baza sistemului Symbian se află Psion, produs care a fost achiziționat de Symbian Ltd în 1998. Astfel se justifică faptul că Symbian deține, la ora actuală, cea mai importantă cotă de piață, ținând cont că Nokia, de exemplu, este cel mai important producător de telefoane mobile din lume. Asta nu înseamnă că acesta este singurul motiv pentru care Symbian se află în poziția actuală. Acest sistem oferă numeroase facilități, experiența de peste șapte ani acumulată de producător spunându-și cuvântul.

## WINDOWS MOBILE

La baza sistemului Windows Mobile stă Windows CE. Acesta din urmă reprezintă un sistem dezvoltat special de Microsoft pentru componente de dimensiuni reduse și cu resurse hardware limitate. În afară de Windows Mobile, au mai fost dezvoltate alte două sisteme având la bază Windows CE: Windows Pocket PC și Portable Media Center. Fiecare dintre aceste sisteme utilizează

diverse componente ale Windows CE, cărora le-au fost adăugate și module speciale conform scopului pentru care au fost dezvoltate. La ora actuală cele mai multe terminale motorizate de sisteme de operare Windows au instalată versiunea Windows Mobile 2003 sau Windows Mobile 2003 Second Edition. Deocamdată, numărul telefoanelor pe care este instalată cea mai



## TELEFOANE INTELIGENTE ÎN ROMÂNIA

Chiar dacă în țara noastră terminalele inteligente cu sistem de operare Windows Mobile sunt mai puțin răspândite, popularitatea acestora crește rapid, principalii operatori de telefonie mobilă având în ofertă astfel de telefoane (Connex-Vodafone oferă Motorola MPx220, în timp ce Orange are în ofertă modelul SPV-C 500 comercializat sub propriul brand - în esență un HTC Typhoon care se comercializează și sub alte brand-uri, Qtek 8010 fiind unul dintre acestea). În plus, magazinele de specialitate, precum și cele online oferă spre vânzare o gamă largă de terminale Smartphone.

Atât Motorola MPx220, cât și Qtek 8010 folosesc o configurație hardware asemănătoare, având la bază popularele "platforme pe un chip" ale Texas Instruments (TI OMAP 730). Acestea integrează un procesor ARM926 funcționând la 200MHz, un modem GSM/GPRS și alte 40 de periferice, permițând realizarea unui terminal mobil (fie că este vorba de un Smartphone, un PDA sau alte echipamente de comunicații) cu un minimum de componente externe, favorizând o autonomie mai mare și în condițiile unui preț competitiv. Chip-ul este construit folosind tehnologia pe 130nm și are un consum de doar 10 microamperi în stand-by. Dintre facilitățile oferite amintim suportul pentru cele mai populare sisteme de operare, interfața WLAN 54Mbps (neimplementată însă pe aceste modele de Smartphone), suportul EDGE (prin intermediul unui coprocesor extern) care, de asemenea, nu a fost folosit în cazul celor două modele sau



modulul radio cu suport pentru cele patru benzi de frecvență folosite de rețelele GSM din întreaga lume (850/900/1800/1900MHz).

În ceea ce privește memoria, ambele telefoane dispun de 32MB de memorie RAM pentru sistemul de operare și 64MB de memorie flash pentru stocarea datelor, dintre care 28MB sunt la dispoziția utilizatorului. Capacitatea memoriei (care este împărțită între agenda telefonului, aplicațiile instalate și camera video) poate fi substanțial extinsă prin folosirea cardurilor de memorie mini-SD. Acumulatorul de 1000 sau 1050mAh, asigură acestor modele o autonomie suficientă, de cinci ore de convorbire și până la 200 de ore în stand-by, dar aceasta scade drastic în cazul iluminării display-ului pe perioade lungi (cum este cazul navigării pe Internet, al folosirii mesageriei instantanee sau al jocurilor). Acesta din urmă are rezoluția de 165x220 pixeli și poate reproduce până la 65.000 de nuanțe.

Ca telefoane mobile, atât modelul Motorola, cât și cel Qtek oferă specificații asemănătoare, principala diferență constituind-o rezoluția senzorului camerei foto integrate, care este de 1.3MP în primul caz și, respectiv, 0.3MP în cazul celui de-al doilea. Nivelul de dotări este cel obișnuit pentru un telefon business, existând multiple posibilități de conectare cu un PC sau cu alte dispozitive mobile, fie folosind portul USB,

fie prin cel IrDA (infraroșu) sau Bluetooth, telefonul putând funcționa și ca un modem de date folosind standardele HSCD sau GPRS. De asemenea, există posibilitatea trimiterii de SMS-uri, a mesajelor multimedia (MMS) și a e-mail-urilor, pentru acestea din urmă fiind disponibil un client de e-mail serios, ca Pocket Outlook, cu suport pentru POP3 și IMAP4. Nu în ultimul rând, utilizatorii au posibilitatea de a naviga pe Internet folosind un browser foarte asemănător cu cel de pe PC (Pocket Internet Explorer) sau schimba mesaje instantanee cu prietenii folosind MSN Messenger. În afară de aceste facilități care pot fi întâlnite și la alte telefoane din clasa superioară, cel mai important avantaj al unui Smartphone îl constituie posibilitățile aproape infinite de personalizare pe care le oferă sistemul de operare. Ca și în cazul PC-urilor, utilizatorul poate instala programe suplimentare sau poate schimba din temelii aspectul sau funcționalitatea telefonului. Astfel, acesta poate viziona filme în format DivX sau DVD (folosind programe specifice de conversie și un player video corespunzător), își poate transforma telefonul într-un player MP3 veritabil (unele pot chiar folosi skin-uri de Winamp) sau are posibilitatea deschiderii arhivelor, a documentelor Word, Excel, Powerpoint și PDF.

Terminalele inteligente pot fi considerate telefoane mobile având funcționalitatea unui PDA, constituind prin urmare o amenințare serioasă pentru răspândirea acestora din urmă. Introducerea sistemului de operare Windows Mobile 2005, cu facilități superioare versiunii 2003SE, ca și apariția telefoanelor care oferă o tastatură completă de tip QWERTY ar putea însemna pentru PDA-uri ceea ce a însemnat apariția tranzistorului pentru tuburile electronice.

recentă versiune, Windows Mobile 2005 (nume de cod Magneto), este redus, urmând ca pe viitor acesta să crească.

### ALTE SISTEME DE OPERARE

Symbian și Windows Mobile se bucură de ocuparea unui important segment din piața telefoanelor inteligente, însă nu sunt singurele sisteme de operare pentru aceste dispozitive. Alte nume importante ar fi Palm OS și Linux. În afară de acestea, mai există categoria sistemelor de operare proiectate și dezvoltate de producători, care include nume mai puțin cunoscute precum NOS sau OSE. Acestea sunt, de regulă, instalate pe telefoane din clasa lower end.

### ATUURILE TELEFOANELOR INTELIGENTE

O parte din facilitățile telefoanelor inteligente reies tocmai din asemănarea dintre sistemele de operare dedicate PDA-urilor și cele pentru Smartphone-uri. Astfel, sistemele de operare dedicate telefoanelor inteligente oferă, pe lângă funcțiile telefoanelor obișnuite, facilități caracteristice PDA-urilor. Amintim aici funcția de

PIM (Personal Information Manager), unde un rol important îl joacă sincronizarea telefonului cu PC-ul ori laptopul utilizat, accesul la Internet (browsing, e-mail, mesagerie instantanee etc.), rularea formatelor multimedia într-un mod asemănător PC-ului și altele. Vom trata pe larg aceste aspecte în cele ce urmează, referindu-ne

în principal la facilitățile oferite de Windows Mobile datorită asemănărilor evidente dintre versiunea pentru PC și pentru dispozitive mobile.

### AGENDĂ PERSONALĂ

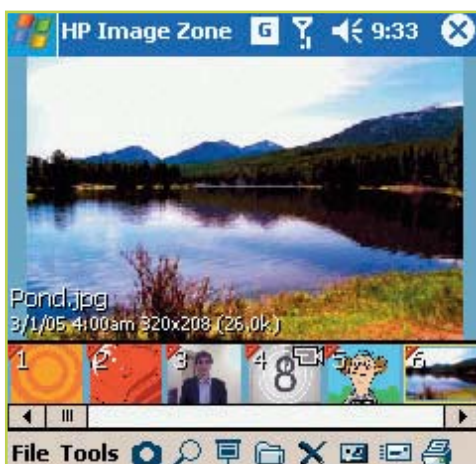
Cele mai recente versiuni de Windows Mobile le oferă utilizatorilor instrumentele necesare ținerii



KENSON OPTICAL  
ROMANIA SRL

Multiplicare:  
CD-uri, DVD-uri,  
casete audio,  
carti de vizita pe CD,  
servicii conexe.

Str. Eugen Lovinescu nr. 5, sector 1 - Bucuresti  
tel/fax: 021-22.33.133, tel: 031-402.50.60, 031-402.50.61  
GSM: 0743.153.300, 0743.153.301, 0743.153.302, 0743.153.304  
www.kenson-optical.com



evidenței activităților și însemnărilor personale. Calendar și Tasks sunt programele care permit acest lucru și care reprezintă corespondentul pentru telefoanele mobile al modulelor cu același nume oferite de Microsoft Outlook. Acestea li se adaugă programul Contacts, funcția similară agendei telefoanelor mobile obișnuite, dar cu numeroase opțiuni avansate. Cele trei programe pot fi utilizate în strânsă legătură cu Microsoft Outlook (instalat pe PC) prin intermediul operațiunii de sincronizare, operațiune care poate fi realizată cu ajutorul aplicației Microsoft ActiveSync. Ajunsă recent la versiunea 4.1, aceasta simbolizează exemplul ideal a ceea ce ar trebui să însemne simplitatea și ușurința în utilizare a unui program care își îndeplinește scopul pentru care a fost creat fără a-i da bătăi de cap inutile utilizatorului. Trebuie menționat faptul că majoritatea telefoanelor inteligente pe care este instalat sistemul Windows Mobile includ în același pachet atât cablul USB pentru conectarea terminalului la calculator, cât și programul Microsoft Outlook versiunea XP sau 2003. La prima folosire a programului Microsoft ActiveSync, utilizatorul trebuie să opteze pentru sincronizarea datelor de pe telefon cu unul sau cu două calculatoare. De asemenea, nu este obligatorie sincronizarea în bloc a celor trei programe (Calendar, Tasks și Contacts), utilizatorul putând alege doar sincronizarea unuia sau a două dintre acestea. Procesul de sincronizare propriu-zis poate decurge automat, începând în momentul conectării, dar poate fi inițiat și la dorința expresă a utilizatorului. Timpul necesar sincronizării depinde de cantitatea datelor transferate și este, în general, de ordinul zecilor de secunde. Pe CD-ul inclus în pachetul care însoțește majoritatea telefoanelor dotate cu Windows Mobile se găsește versiunea 3.7 de Microsoft ActiveSync. Trebuie spus că după instalarea celei mai recente versiuni, 4.1, viteza de transfer este mai mare, chiar dacă nu cu procentul indicat de site-ul oficial, sporul de viteză fiind oricum evident. De asemenea, comportamentul operațiunii de sincronizare este unul discret. După salvarea unei noi însemnări pe telefon ori în Microsoft Outlook, sincronizarea se realizează automat, fiind indicată doar printr-o animație a pictogramei din System Tray. În cazul în care sunt detectate intrări duplicate, vor fi

eliminate versiunile mai vechi, nu înainte de a fi cerut acordul utilizatorului. În afară de cele trei module sus-menționate, sincronizarea poate avea în vedere Inbox-ul celor două dispozitive, astfel încât e-mail-urile de pe calculator să se regăsească și în memoria telefonului.

Microsoft ActiveSync permite și sincronizarea orei, respectiv a datei de pe telefonul mobil cu cea de pe calculator, operațiune ce se realizează complet automat în momentul conectării celor două dispozitive. Totodată, prin intermediul acestei aplicații se realizează și instalarea, respectiv deinstalarea programelor pe telefonul mobil.

#### PACHET OFFICE

Windows Mobile 2005, spre deosebire de versiunile 2003 și 2003 Second Edition, include suita de birou dezvoltată de Microsoft pentru aceste dispozitive. Modulele componente ale Office Mobile sunt Word Mobile, Excel Mobile și PowerPoint Mobile. Pentru un utilizator obișnuit cu versiunile de PC, folosirea acestora se va dovedi dificilă, cel puțin la început și în special în ceea ce privește Excel Mobile. Pentru Windows Mobile 2003 alternativa constă în instalarea unor aplicații care permit doar citirea formatelor respective.

#### MULTIMEDIA ȘI INTERNET

Așa cum era de așteptat, Windows Mobile include Windows Media Player, iar Uniunea Europeană nu are nici o obiecție de această dată, spre deosebire de versiunile pentru PC ale sistemelor Windows. Dacă Windows Mobile 2003 include Windows Media Player 9, Windows Mobile 2005 oferă ultima versiune a acestui player multimedia. Dintre facilitățile pe care acesta le oferă amintim posibilitatea repetării melodiilor, redarea aleatorie a acestora, rularea în mod Full Screen a videoclipurilor și redarea conținutului multimedia în fundal, în timpul utilizării altor aplicații. Din păcate, nu este posibilă rularea fișierelor în format MPEG-4, iar pe lista facilităților care lipsesc trebuie să trecem și egalizatorul grafic.

În ceea ce privește conexiunea la Internet, utilizatorul are la dispoziție Internet Explorer

pentru navigare și MSN Messenger pentru discuțiile în timp real. Trebuie menționat aici și clientul de e-mail care oferă funcții tipice telefoanelor mobile obișnuite, fără a excela la capitolul dotări.

#### APLICAȚII UTILE

Ca orice sistem de operare, și Windows Mobile permite instalarea diverselor programe și, întocmai celor pentru PC, acestea pot fi gratuite sau contra cost. Cu siguranță că unul dintre primele lucruri pe care le va face un utilizator pretentios după achiziționarea unui telefon inteligent este să caute programele pe care le consideră utile și să le instaleze pe telefon. De aceea, vom face în cele ce urmează o trecere în revistă a unora dintre cele mai utile programe pentru telefoanele inteligente bazate pe Windows Mobile.

Datorită faptului că Windows Mobile 2003 nu include nici o aplicație de tip Office pentru citirea și editarea documentelor, tabelelor, prezentărilor etc., terțele aplicații care permit acest lucru se dovedesc foarte utile pentru posesorii unui telefon inteligent motorizat de această versiune a sistemului de operare al celor de la Microsoft. Dintre programele care realizează acest lucru, am apreciat ca fiind cel mai bun ClearVue Suite al companiei WestTek. Aceasta suită este compusă din cinci aplicații: ClearVue Presentation, ClearVue Document, ClearVue Worksheet, ClearVue Image, ClearVue PDF. Acestea permit vizualizarea prezentărilor, documentelor și tabelelor Microsoft Office, a imaginilor și a fișierelor în format PDF. Prețul suitei ajunse la versiunea 2.41 este de 29.95\$, însă aplicațiile componente pot fi achiziționate și separat.

O alternativă la MSN Messenger, clientul de Instant Messaging instalat pe sistemele Windows Mobile, o reprezintă programul Agile Messenger. În afară de Windows Mobile, acesta poate fi instalat și pe alte sisteme de operare precum Symbian Series 60, Symbian UIQ, Palm OS sau J2ME. Principalul atu al lui Agile Messenger îl reprezintă posibilitatea conectării la mai multe rețele de Instant Messaging. Este vorba de Yahoo!, MSN, ICQ și AIM. Dintre cele mai importante facilități ale acestui program amintim organizarea în tab-uri a conversațiilor, funcția Push to Talk, suportul pentru emoticoane și salvarea convorbirilor. Unul dintre puținele inconveniente îl reprezintă faptul că nu poate fi modificat statusul. Prețul programului este de 19.95\$ și, din păcate, versiunea de evaluare este valabilă doar pentru șapte zile.

Mai mult sub formă de glumă, deoarece utilizarea programului este relativă, trebuie spus că aceeași companie care a dezvoltat Agile Messenger oferă, tot contra cost și tot la același preț, un program care ar trebui să indice dacă interlocutorul spune adevărul sau minte. Agile Lie Detector pretinde că poate realiza acest lucru prin analiza nivelului de stres din tonul vocii interlocutorului. Programul este disponibil doar pentru Symbian Series 60, iar pentru vizualizarea graficului din timpul convorbirii este recomandată utilizarea unui set Hands-Free.

Un alt program deosebit de util se poate dovedi Orneta Notetab. Deși, ca funcționalitate,





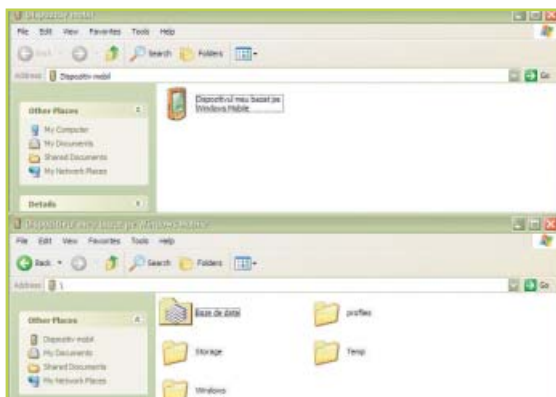
*Reteaua perfectă se construiește în timp. Noi am început de 10 ani.*

se poate compara cu NoteTab, pentru editarea însemnărilor pe telefonul mobil acesta se dovedește suficient. Programul oferă funcțiile obișnuite de copy&paste, formatarea textului, refacerea ultimei modificări și menținerea unei liste cu fișierele editate recent, listă care permite deschiderea rapidă a acestora. Nu lipsesc nici funcția de căutare, nici posibilitatea expedierii prin e-mail sau SMS a fișierelor respective.

Pentru utilizatorii care folosesc în mod curent conexiunea la Internet a telefonului mobil bazată pe Windows Mobile unul dintre cele mai mari impedimente îl reprezintă lipsa unui program de contorizare a traficului. De aceea, Smartphone GPRS Traffic Monitor se poate dovedi o aplicație esențială pentru acești utilizatori. Programul face posibilă monitorizarea mai multor conexiuni simultane, iar traficul poate fi afișat chiar în cadrul paginii principale a telefonului (Home Screen).

Pentru ținerea unei evidențe a informațiilor de ordin financiar, FlexWallet 2006 se dovedește a fi programul ideal. Acesta poate stoca date sensibile precum conturi bancare, parole, coduri PIN, documente secrete etc. Informațiile sunt criptate folosind algoritmi pe 128 biți.

Atât pe partea audio, cât și în ceea ce privește redarea videoclipurilor, Windows Media Player prezintă unele lacune pe care utilizatorii mai pretențioși nu i le vor ierta playerului de la Microsoft. Și cum unii dintre aceștia vor dori să folosească Smartphone-ul pe post de player MP3, este recomandată utilizarea unui program care să ofere funcții mult mai complexe în acest sens. Soluția pe care noi o propunem se numește PocketMusic Player. Acesta poate rula cele mai populare formate, precum MP3, OGG Vorbis sau WMA. O funcție interesantă, pe care am apreciat-o la acest program, este întreruperea automată a redării în momentul în care se primește un apel. PocketMusic Player dispune de un editor de playlist, de



funcție de alarmă, efecte avansate, precum Crossfading sau Gapless playback, streaming, egalizator pe 10 benzi cu preset-uri etc. Trebuie spus că, din punctul de vedere al utilizatorului, după utilizarea acestui program, întoarcerea la Windows Media Player este foarte puțin probabilă.

RSS, una dintre cele mai apreciate tehnologii la ora actuală, nu putea să lipsească nici de pe telefoanele inteligente. Cu ajutorul unui program precum NewsBreak, este posibilă recepționarea celor mai recente informații pe telefonul mobil prin intermediul fluxurilor RSS. Acesta dispune de o serie de fluxuri preconfigurate și permite căutarea pe baza cuvintelor-cheie în cadrul informațiilor receptate. Actualizarea se face automat la intervalele de timp stabilite, iar utilizatorul este atenționat în momentul primirii noutăților. NewsBreak permite și recepționarea fluxurilor la care accesul este permis doar pe bază de cont. Acest lucru face posibilă verificarea conturilor de e-mail care oferă fluxuri RSS, precum Gmail.

Securitatea a devenit în ultima vreme un subiect sensibil și pentru dispozitivele mobile. Deși în prezent amenințările virale care vizează telefoanele inteligente nu se pot compara sub nici o formă cu cele la adresa PC-urilor, instalarea unui antivirus poate sluji proverbul cu paza bună. Airscanner Mobile Antivirus, Kaspersky Anti-Virus Mobile, F-Secure Mobile Anti-Virus sunt doar câteva nume de antivirusi pentru telefoanele inteligente care pot împiedica apariția eventualelor stricăciuni sau pierderi de date.

De asemenea, programe importante precum browser-ul norvegian Opera sau apreciatul manager de fișiere Total Commander oferă versiuni pentru telefoanele inteligente care pot reprezenta alternative viabile la aplicațiile disponibile în cadrul sistemului de operare.

### SMARTPHONE, PRO ȘI CONTRA

Telefoanele inteligente pun la picioarele utilizatorului o lume cu nenumărate oportunități și facilități care îi pot face viața, la propriu, mai ușoară. În afară de funcțiile pe care sistemul de operare și aplicațiile instalate ulterior le oferă și pe care noi le-am amintit în cadrul acestui articol, telefoanele inteligente își dovedesc utilitatea și în alte scopuri, mai mult sau mai puțin fanteziste, precum folosirea acestora pe post de telecomandă sau orientarea în spațiu prin intermediul hărților recepționate prin GPS. Cu toate acestea, Smartphone-urile actuale nu sunt lipsite de probleme, sistemele de operare pentru dispozitivele mobile întâmpinând aceleași tipuri de inadvertențe precum cele pentru PC.

Cristi Agatie,  
Liviu Mihai



### SOLUȚII PORTABILE DE COMUNICAȚII. UN ARSENAL DE ELITĂ.

Bineînțeles, fiecare merită o șansă și noi recunoaștem întotdeauna valoarea unui tânăr recrut. Dar pentru aplicațiile cu adevărat importante pentru afaceri îți recomandăm să te bazezi pe o echipă experimentată.

Euroweb este inițiatorul serviciilor comerciale Internet în România, al proiectului RoNIX (Romanian Network for Internet Exchange) și membru fondator al ANISP (Asociația Națională a Internet Service Providerilor).

Alege o echipă de profesioniști - avem experiență de peste 10 ani în furnizarea celor mai eficiente soluții pentru Internet sau transfer de date.

office@euroweb.ro 021 / 307 65 43



# jocuri



Bogdan Bridinel

## Observați că nu se întâmplă nimic!

Luna aceasta, nici jocurile, nici știrile interesante nu se înghesuie să iasă la lumină.

Este o replică peste care se poate trece ușor în South Park: Longer, Bigger and Uncut, pentru că nu marchează nici una dintre ideile principale ale filmului, dar mi-a rămas întipărită în minte pentru că se poate aplica într-o mulțime de situații. În film, un om de știință care susține cenzura testează un aparat conceput pentru a împiedica copiii să vorbească urât și mai întâi îi cere cobaiului (Cartman, posesorul celei mai spurcate limbi din istoria personajelor de desene animate) să pronunțe o expresie obscenă, mai întâi fără a avea aparatul implantat. "Observați că nu se întâmplă nimic!", spune el după aceea, pentru a scoate în evidență ceea ce era evident.

Ei bine, observați că nu se întâmplă nimic! Industria jocurilor a intrat în obișnuita minigrevă de început de an, și nu numai că nu prea apar jocuri, dar nici știri de senzație nu există. Nici măcar vreun scandal mic, legat de Rockstar, de Jack Thompson sau vreun adolescent ucigaș. În aceste condiții, cel mai bun lucru pe care pot să îl fac este să vă prezint câteva știri de mai mică importanță, care mi-au atras atenția din motive diverse, uneori, recunosc, nu foarte inteligente.

Prima: jucătorii chinezi de World of Warcraft se consideră victime ale discriminării celorlalți jucători, care nu îi primesc în grupuri, pentru că îi consideră pe toți ca fiind "gold farmers", indivizi preocupați de strângerea de aur pentru a-l vinde pe bani reali. Aparent, cei care nu știu să scrie într-o engleză perfectă sunt imediat eliminați din grupuri. Am două probleme cu afirmația aceasta. Prima ar fi că nici măcar jucătorii din Anglia nu scriu perfect (există vreo doi oameni în tot Internet-ul care se deranjează să scrie corect în chat-urile de jocuri și sunt destul de convins că-i știu pe amândoi), așa că grupurile ar rămâne goale

dacă s-ar impune o gramatică perfectă. A doua, că sunt un milion și jumătate de chinezi care se joacă WoW, ceea ce, din punctul meu de vedere, înseamnă că ar trebui să poată face grupuri între ei, deci să nu fie dependenți de jucătorii de alte naționalități. Există voci care susțin că problema o constituie jucătorii chinezi care nu știu nici o boabă de engleză, ceea ce putem înțelege mai bine. Cine ar vrea să joace alături de un om cu care nu poate comunica?

Doi: tocmai a fost anunțat un joc adventure numit The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript, programat foarte bine să apară în același timp cu filmul bazat pe Codul lui Da Vinci al lui Dan Brown, deși nu are nici o legătură cu acesta (jocul care beneficiază de licența reală este produs de Take-Two). M-aș scandaliza, dar când mă gândesc că jocul celor de la Take-Two este oricum o încercare cinică de a profita de pe urma unui film care profită de pe urma unei cărți, care la rândul ei (mă mai urmăriți?) profită de pe urma dorinței oamenilor de a crede în conspirații mondiale și de pe urma popularității celui mai cunoscut dintre renașcențiști, mă gândesc mai bine și îmi dau seama că nu îmi pasă.

Trei: după o lungă pauză, a fost anunțat un nou joc Star Trek, numit Legacy și axat pe lupta între nave. Un fan Star Trek mai mare ca mine nu cred că o să cunoașteți, dar chiar și mie îmi vine în acest moment să îi rog să înceteze. Până când o să mai chinuie licența înainte de a înțelege că este moartă?

Ultima: producătorul lui Rise & Fall: Civilizations at War și-a închis porțile în noiembrie 2005, iar jocul, aproape terminat, a aterizat la studioul Midway San Diego, care trebuie să îl termine înainte de a fi închis la rândul său. Viața în industria jocurilor este mai agitată decât cea din telenovele.

### Ultima oră

Noutăți din lumea jocurilor

103

### Comorile ascunse

Jocuri independente

106

### Gothic 3

Dinozauri și orci - întoarcerea în tărâmul gotic

112

### Half-Life 2: Aftermath

Chiar credeți că povestea s-a încheiat?

113

### Jaws Unleashed

Moartea vine din adâncuri

114

### Supreme Commander

Exterminare totală în varianta modernă

115

### City of Villans

După supereroi, avem superrăufăcători.

116

### 25 To Life

Gangsterii și polițiștii se joacă de-a "cine moare primul"

118

### 80 Days

Misterele călătoriei în jurul Pământului

120

### Hammer&Sickle

Cu răbdarea, treci marea. Și eventual, misiunea.

122

### Crazy Frog Racer

Broasca prinde viteză

123

### Gene Troopers

Știința genelor în viitor

124

### Dynasty Warriors 4 Hyper

Declinul unei dinastii duce la lupta pentru controlul Chinei antice

125

### Namco Museum

Un muzeu virtual, 14 jocuri pentru prețul unui bilet

126

### The Warrior

Bande din New York, în acțiune.

128

### Console

GTA: Liberty City Stories  
Advance Wars: Dual Strike

129

# ULTIMA ORĂ

## NOUTĂȚI DIN LUMEA JOCURILOR

### O COMPANIE CU PROBLEME

## Midway renunță la San Diego, Adelaide și California

Midway, compania care în decursul anilor și-a făcut un nume mai ales datorită seriei Mortal Kombat, are mari probleme financiare. După ce în august 2005 achiziționase studioul australian Ratbag Studios, cei de la Midway se văd nevoiți să renunțe la acesta. De asemenea, studiourile patronate de Midway din San Diego și California au fost la rândul lor închise. Aceste neplăceri se pare că nu vor afecta planurile de lansare a jocului Rise and Fall: Civilization at War. Acesta a fost trecut în grija unei părți a fostei echipe Midway San Diego după ce producătorul inițial, Stainless Steel Studios, a fost desființat. Din echipa care se ocupă acum de joc fac parte veterani care au lucrat la titluri clasice precum Heroes of Might and Magic sau Lords of Everquest, lansarea fiind anunțată pentru iunie 2006.

### TERRORIST TAKEDOWN: WAR IN COLOMBIA

## City Interactive, drogurile și Columbia



Terrorist Takedown: War in Colombia este ultimul titlu anunțat de producătorul polonez City Interactive, continuând seria de jocuri de buget începută cu primul Terrorist Takedown. Vechea poveste cu drogurile provenite din Columbia care invadează Statele Unite a fost scoasă de la naftalină și adaptată unui FPS modern.

Astfel, jucătorii vor intra în pielea unui soldat din U.S. Army Special Task Force și vor fi infiltrați în spatele liniilor inamice, având ca obiectiv eliminarea unui cap al mafiei columbiene. Pentru a-și atinge scopul, personajul va avea la dispoziție o serie întreagă de arme pornind de la diferite modele de pistoale, trecând prin clasicul M16, câteva tipuri de puști cu lunetă și ajungând la arme grele precum lansatoarele de grenade și rachete. Jocul este construit pe motorul grafic de Chrome și va apărea în primăvara aceasta.

### UNREAL TOURNAMENT 2007 PE PC

## Prima dragoste nu se uită

Din dorința de a risipi anumite zvonuri care dădeau ca sigur Unreal Tournament 2007 ca titlu de lansare pentru noua consolă Sony PlayStation3, cei de la Epic Games au afirmat clar că nu a fost stabilită încă o dată de lansare a variantei pentru console și, oricum, aceasta va fi ulterioară lansării jocului pe PC. Noul UT2007 se dorește o revenire la originile seriei, fiind mult mai asemănător ca gameplay cu primul Unreal Tournament, apărut în 1999. UT2007 va conține de asemenea un nou mod de joc, Conquest, unde două echipe își vor disputa supremația peste un teritoriu mult mai vast decât orice hartă văzută în jocurile Unreal precedente. Jocul folosește puternicul motor grafic Unreal Engine 3.0, iar lansarea sa pe PC va fi precedată de un pre-release demo.



## COSSACKS II: BATTLE FOR EUROPE

## Expansion pentru războaiele napoleoniene

Battle for Europe este primul expansion oficial pentru Cossacks II anunțat recent de CDV Software. Expansion-ul se va concentra pe războaiele lui Napoleon de la începutul secolului al XIX-lea. Pe lângă deja obișnuitele noi unități și clădiri, Battle for Europe va oferi

încă trei națiuni jucabile. Bineînțeles că nu vor lipsi misiuni inspirate direct din evenimente istorice importante, cum ar fi bătăliile de la Borodino sau Waterloo. Lansarea Cossack II: Battle for Europe va avea loc în vara acestui an.



## PUȘI PE FAPTE MARI

## Take Two achiziționează Irrational Games

Din serialul Take Two cumpără tot, astăzi relatăm episodul în care rolul principal îl joacă achiziționarea producătorului Irrational Games. Astfel, studioul ce a contribuit la realizarea unor titluri precum System Shock 2 sau Freedom Force trece sub aripa protectoare a celor de la 2K Games. Primul produs realizat în colaborare de 2K Games și Irrational va fi hibridul de shooter/RPG BioShock, programat să apară în 2007 pentru consolele de nouă generație, precum și pentru PC.



## GUILD WARS: FACTIONS

## Următorul pas logic pentru universul Guild Wars

Principalul concurent al World of Warcraft, Guild Wars, va primi la rândul său un expansion, prin intermediul campaniei Factions, programată să apară în a doua jumătate a anului curent. NCsoft a anunțat că Guild Wars: Factions le va oferi jucătorilor noi regiuni, noi profesii, misiuni sau monștri. De asemenea, modurile cooperativ și PvP (Player versus Player) vor primi noi aditii. Pentru a mări suspansul, ArenaNet a anunțat Guild Wars: Factions Global Free-for-All PvP Weekend, eveniment ce a avut loc în perioada 20-22 ianuarie 2006. Astfel, jucătorii de Guild Wars vor putea experimenta în premieră, înainte de lansarea oficială, câteva din noile meserii cum ar fi asasinul sau ritualistul, precum și noile Battle Isles, teritorii adaptate jocului PvP.



## THQ ȘI MASSIVE INC. AU HOTĂRAT

## Mai multă publicitate în jocuri

THQ și Massive Incorporated au decis să lucreze împreună, introducând multe din viitoarele titluri ce vor fi lansate de THQ în rețeaua de publicitate in-game dezvoltată de Massive. Astfel, THQ se alătură altor giganti din lumea jocurilor video cum ar fi Atari, Eidos sau Konami, deja afiliați programului inițiat de Massive Inc. La sfârșitul anului 2005, existau peste 40 de titluri în rețeaua celor de la Massive, materialele publicitare incluse în acestea ajungând, în final, la câteva

milioane de jucători din întreaga lume. Aceste materiale pot apărea în jocuri sub diferite forme, variind de la meniurile personalizate cu numele unui producător, așa cum se întâlneau în Splinter Cell, la panourile publicitare aflate pe marginea unui traseu dintr-un joc de curse. Massive Inc. afirmă că, pe lângă beneficiile financiare evidente aduse de aceste reclame producătorilor, introducerea acestora într-un joc crește și sentimentul de realism al respectivei producții.



## MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

## Născuți pentru a zbura

Electronic Arts nu se culcă pe o ureche și atacă din nou piața cu un titlu din, de altfel, reușita serie Medal of Honor. Airborne se va petrece în același uzat al doilea război mondial, cu misiuni ce se vor întinde din stâncoasa Sicilie până la triumful aliat din Germania. Protagonist va fi de data aceasta Boyd Travers, un soldat cât se poate de obișnuit în cadrul diviziei 82 Aeropurtate. Fiecare misiune va începe în spatele liniilor inamice, cu o parașutare cât se poate de intensă și de controlabilă, în cadrul căreia jucătorul își va putea alege punctul de start. La sol, lucrurile se vor desfășura cât mai autentic posibil, vor exista arme (personalizabile) cu caracteristici distincte și un mediu mai puțin liniar. Minunea zburătoare este programată să apară la sfârșitul acestui an, în mod evident pentru tot ceea ce mișcă sau va mișca în materie de platforme de joc: PC, PlayStation 2 și 3, Xbox și Xbox 360.

## LEGION ARENA: CULT OF MITHRAS

## Arena legionarilor are add-on



Ca orice joc cu și despre romani respectabil, și Cult of Mithras vrea să continue campania din jocul original, dar aducând și ceva noutăți. Jocul va fi pus la dispoziția celor interesați de lupte antice cam în luna februarie; conducătorii legiunilor vor putea să-și încarce o armată deja existentă sau să preia

controlul uneia nou-nouțe, de-a lungul a 35 de scenarii sângeroase. În plus, vor fi adăugate cinci noi tipuri de unități (ca Fire Demons, Shadow Warriors și Ghost Legions, care tare amintesc de armata de fantome din LotR: Return of the King), echipament adecvat și posibilitatea de a controla viteza de desfășurare a acțiunii. Nu lipsesc, evident, efectele grafice îmbunătățite, povestea antrenantă și posibilitățile strategice avansate. Doar că trebuie să aveți originalul Legion Arena pentru a putea vedea despre ce este vorba în Cult of Mithras.

## GTR2

## Simularea continuă

Încurajați de aprecierile foarte bune primite de GTR - FIA GT Racing Game, cei de la 10TACLE s-au hotărât să lanseze o continuare, intitulată sugestiv GTR2. Realizat de aceeași producători de la SimBin Development, GTR2 va continua linia predecesorului, oferind un control realist îmbunătățit al mașinilor, un ciclu noapte-zi cu vreme variabilă, precum și un nou motor de deformare a mașinilor avariate. Lansarea GTR2 este programată pentru această vară.



## AIR CONFLICTS

## Și slovacii fac jocuri



3Division, un mic producător slovac, a anunțat Air Conflicts, un simulator/arcade cu avioane a cărui acțiune va avea loc în al doilea război mondial. Jocul va oferi 10 campanii nonlineare totalizând peste 200 de misiuni, un control simplificat al avioanelor, posibilitatea de a zbura de partea germanilor, englezilor sau rușilor, precum și 12 modele de avioane modelate după cele reale (dintre care putem aminti Spitfire, Mosquito, Avro Lancaster, Ju-87 Stuka, Bf-109, Gloster Meteor sau IL2); Air Conflicts va conține și trei moduri multiplayer jucabile în până la opt persoane. Jocul va fi publicat de Frogster Interactive, iar lansarea este programată pentru jumătatea anului 2006.

## DISCIPLES III

## Strategy First se joacă cu nervii fanilor

Strategy First a rupt înțelegerea pe care o avea cu creatorii seriei Disciples, Game Factory Interactive. Se pare că cei de la Strategy First au găsit deja un nou producător care să se ocupe de al treilea episod al popularei serii, însă nu au menționat care ar fi acesta. Disciples II, împreună cu expansion-urile, a fost un succes, fiind unul din puținele

titluri care au atentat la tronul deținut în continuare de seria Heroes of Might and Magic. Aceste evenimente nu influențează dezvoltarea unui alt titlu mult așteptat de la Strategy First, Jagged Alliance 3D, care se află în continuare în producție la studiourile Mistland South, studiouri deținute de către Game Factory Interactive.

gameloft

www.gameloft.com

## GRAPHIC ARTIST WANTED

2D Graphic Artists  
 • excellent 2D drawing skills  
 • animation knowledge is a plus

3D Graphic Artists  
 • modelling  
 • texture creation  
 • mapping, skinning  
 • animation

Send your applications at jobs\_ro@gameloft.com

## GRAPHIC CONTEST WINNERS\*:

Florin Bădiță 2D Radu Octavian 3D  
 3rd place: Andrei Szasz

PRIZES 1st and 2nd place: choose between an Xbox console or a Wacom graphic tablet  
 3rd place: choose one Ubisoft game

\* Graphic contest announced in XtremPC no. 68 and 69 (September and October 2005)  
 Visit www.gameloft.com in order to view the works of the participants.



# COMORILE ASCUNSE

## JOCURI INDEPENDENTE

Primele luni ale anului sunt, ca de fiecare dată, sărace în apariții importante și profităm de acest lucru pentru a vă oferi o alternativă, o listă de jocuri de care probabil nu ați auzit, deși ar merita.

**LUMEA JOCURILOR ESTE MULT MAI BOGATĂ** decât ați putea crede. Nu se rezumă, așa cum pare la prima vedere, doar la jocuri cu bugete de zeci de milioane de dolari sau la jocuri bazate pe megaproducții de la Hollywood, ci are și o față mai puțin cunoscută, deși uneori mai spectaculoasă, mai neună și mai încântătoare decât partea vizibilă pentru toată lumea.

Știați că un grup de cercetători din Singapore a creat o versiune la scară mare de Pacman, care se joacă într-un mediu real, dar folosind căști de realitate virtuală? Știați că există o echipă de fotbal din Franța (Web Football Club) care nu are un antrenor normal, ci este condusă, ca într-un imens joc de Football Manager, de către cei care vizitează site-ul său oficial? Probabil că nu, la fel cum probabil nu cunoașteți nici mulțimea de jocuri Web, unele mai bizare, unele extraordinare de reușite, care pot fi jucate pe Internet direct din browser, și la fel cum probabil nu ați auzit nici de multele jocuri venite de la producători independenți care, cu bugete minime, se străduiesc să acopere nișele uitate de marile corporații.

Această ultimă categorie vom încerca să o acoperim noi în articolul de luna aceasta, pentru că este un moment foarte propice. Ca orice început de an, această perioadă este foarte săracă în apariții serioase, marii publisheri considerând că vânzările importante se fac doar

în perioada Crăciunului și că în ianuarie și februarie nu-i mai arde nimănui de jucat. Așa că probabil aveți ceva timp de omorât, iar lista pe care o vom prezenta noi mai departe vă poate da câteva idei de jocuri pe care le puteți încerca. Sunt foarte variate și sunt șanse mari ca măcar câteva dintre ele să vă atragă.

Nu trebuie să vă grăbiți să vă entuziasmați. Dacă o parte dintre aceste jocuri sunt mai cunoscute și mai ușor de recomandat, și am enumera aici Fate, Mount & Blade și Democracy (de altfel, printre jocurile de la producători independenți poate fi încadrat și Darwinia, care a beneficiat de o prezentare completă în XtremPC și este destul de cunoscut prin Steam), altele sunt mai obscure, nu în mod cu totul întâmplător. Majoritatea se bazează pe idei foarte bune, dar trădează faptul că sunt jocuri "de garaj", realizate cu bani puțini de un număr mic de oameni, prin grafica slabă și caracterul nefinisat al unora dintre elementele lor, iar altele sunt pur și simplu experimente interesante, dar nu foarte jucabile. Site-urile specializate în prezentarea de titluri independente (de exemplu [www.gametunnel.com](http://www.gametunnel.com)) suferă, din punctul nostru de vedere, de un exces de entuziasm și uită de multe ori să critice jocurile pe care le prezintă, ceea ce face găsirea celor cu adevărat reușite mult mai dificilă decât ar fi putut fi. Noi vom

încerca mai departe să le prezentăm pe preferatele noastre și, nu numai atât, să vă avertizăm și asupra lipsurilor pe care le au, lipsuri inerente unor producții de mică anvergură. De altfel, pentru a vă ajuta să vă formați o părere mai clară despre aceste jocuri, pe DVD-ul revistei se găsesc demo-uri pentru cea mai mare parte dintre ele.

### MOUNT & BLADE

Unul dintre cele mai cunoscute jocuri din această categorie, Mount & Blade are o poveste mai ciudată. Practic, el nici măcar nu este terminat. Producătorii, un cuplu căsătorit, au decis că singura metodă de a își finanța producția este aceea de a începe să vândă jocul încă de pe acum, la un preț redus (12\$). Ideea este că cei care îl cumpără de pe acum de pe site-ul oficial ([www.taleworlds.com](http://www.taleworlds.com)) vor beneficia de această reducere și vor avea acces la toate variantele, inclusiv cea finală, iar cei care se hotărăsc doar la sfârșit vor trebui să plătească de două ori mai mult. Pare dubios, dar în realitate este o afacere excelentă pentru jucători, dat fiind că, așa neterminat, Mount & Blade este mult mai interesant decât o mulțime de jocuri în aparență mai serioase. Am îndrăzni chiar să spunem că este mai interesant decât Pirates! al lui Sid Meier, jocul cu care am fost tentați să îl comparăm la început.



Asemănările cu Pirates! nu sunt foarte numeroase. Cea mai importantă este că jucătorul nu are un fir epic foarte ferm de urmat, ci este practic aruncat într-o lume în care poate călători după bunul său plac, având la dispoziție tot felul de metode de a se îmbogăți. Poate vâna bandiți (sau poate deveni bandit el însuși), poate escorta caravane, poate transporta mărfuri din orașe în care sunt ieftine pentru a le vinde în orașe în care au prețuri mari, poate recupera fete răpite și poate face multe altele. Aventurile nu se petrec însă pe mare, ci pe uscat, într-o lume imaginară, chiar dacă lipsită de orice element supranatural.

Deplasarea pe hartă se face dintr-o perspectivă izometrică, asemănătoare cu cea dintr-un joc de strategie, dar, atunci când intrăți în oraș sau când se declanșează o bătălie, puteți vedea lumea din Mount & Blade de aproape, în toată splendoarea sa. Care splendoare nu vine din realizarea tehnică (deși jocul arată destul de bine, chiar dacă nu are în spate decât un singur grafician), ci din dimensiunea impresionantă pe care o pot lua luptele. Jucătorul poate avea la dispoziția sa o adevărată armată și poate înfrunta grupuri la rândul lor foarte numeroase, ceea ce dă naștere la adevărate bătălii, mai ales că, după cum sugerează și numele, în joc se poate călări, deci există cavalerie.

Există și o componentă RPG serioasă, cu o mulțime de atribute și abilități ce pot fi învățate de către jucător și chiar cu personaje speciale ce se pot alătura acestuia. Există și lipsuri, de exemplu faptul că în primul oraș este disponibilă o arenă care pare foarte tentantă pentru a căpăta ceva experiență și bani, dar se dovedește foarte frustrantă prin modul în care pune jucătorul în situații în care nu prea are șanse, sau faptul că povestea nu a fost încă introdusă, iar unele locații arată clar că nu au fost terminate, dar trebuie spus că Mount & Blade este foarte jucabil chiar în acest moment. Pentru cei care vor să-l încerce, există un demo care permite dezvoltarea personajului până la nivelul 6, permițându-le să aprecieze destul de bine ce li se oferă.

### FATE

Un alt joc foarte popular, atât de popular încât a fost prezentat de majoritatea publicațiilor importante (revista americană Computer Games l-a punctat chiar cu cinci stele din cinci, declarându-l unul dintre cele mai bune jocuri ale anului 2005), Fate a ajuns poate să fie supraapreciat, dar asta nu înseamnă că nu este, chiar și privit obiectiv, un joc bun.

Fate este practic o clonă de Diablo care elimină toate elementele în plus, până la un nivel la care devine de-a dreptul generic (un cuvânt foarte bun: eroul este generic, misiunile sunt generice, personajele, atât cele pașnice, cât și cele rele, la fel de generice, nimic nu pare să aibă o personalitate foarte bine definită, iar povestea nici nu există) și mai adaugă un element specific, din fericire foarte interesant. Eroul beneficiază de un animal de companie (câine sau pisică, la alegere), care îl însoțește

peste tot, îl ajută în luptă și transportă o parte din pradă. Leșit din comun la acest animal este că, hrănindu-l cu oricare dintre numeroasele tipuri de pește ce se găsesc în joc (fie de vânzare, fie în iazuri în care puteți pescui), jucătorul îl transformă într-o altă creatură, mult mai feroasă și cu abilități speciale. Tipul de animal poate varia mult, în funcție de peștele folosit, de la păianjen uriaș la unicorn.

Marele merit al lui Fate este că reușește să emuleze perfect părțile bune ale lui Diablo. Luptele se dau într-un ritm alert, cu zeci de click-uri pe minut, iar monștrii lasă în urmă o bogăție uneori copșitoare de obiecte magice, care creează mereu tentația de a merge mai departe doar pentru a vedea ce mai pică de la următorul. Problema este că, în lipsa oricărei povești, călătoria violentă prin cavernele orașului din joc tinde să devină monotonă și plictisitoare. În doze mici însă, jocul este un adevărat medicament împotriva stresului și îl recomandăm călduros.

### ALIEN SHOOTER

Dacă despre Fate am spus că este cam prea generic, în cazul lui Alien Shooter asta nu se poate spune decât despre numele său, aproape genial prin modul în care descrie în doar două cuvinte aproape jumătate din toate jocurile făcute vreodată. Desfășurarea acțiunii însă este ceva mai ieșită din comun. Personajul este văzut de deasupra, într-o perspectivă izometrică, asemănătoare cu cea din Diablo, dar de controlat se controlează ca un shooter normal, tastatura fiind folosită pentru deplasare, iar mouse-ul pentru a ținti și ataca. Pare ciudat, dar funcționează foarte intuitiv și devine repede o a doua natură, ceea ce este bine, pentru că extraterestrii din nume sunt extraordinar de numeroși și hotărâți să încheie viața eroului sau să moară.





În mare parte, jocul funcționează ca un shooter standard, dar este mult mai antrenant datorită ritmului furibund și modului foarte satisfăcător în care funcționează armele, adevărate instrumente de măcel. Există și câteva părți mai deosebite, de exemplu unele în care trebuie să vă deplasați prin întuneric folosind o lanternă și pășind cu atenție sau altele în care puteți folosi o turelă staționară pentru a face una cu pământul un val de inamici chiar mai mare decât de obicei.

Se poate spune că există și o oarecare componentă RPG, pentru că aveți de ales între două personaje, un bărbat și o femeie, și pentru că pe parcurs puteți cumpăra obiecte, printre care și implanturi cibernetice.

Ca și despre majoritatea celorlalte jocuri prezentate în aceste pagini, se poate spune despre Alien Shooter că nu arată spectaculos (animațiile par uneori munca unui amator, iar modelele unora dintre extraterestri par ieșite din mâna unui pictor naiv), dar, în ciuda acestui lucru, trebuie să spunem că este unul dintre jocurile care ne-au plăcut imediat și care ne-au lăsat cu amintiri foarte plăcute. Acțiune furibundă nonstop, arme spectaculoase, extraterestri cu nemiluita, ce ne-am putea dori mai mult?

### ZOMBIE SMASHERS X2

lată un tip de joc ce nu se găsește la orice colț de stradă. Zombie Smashers este un beat'em'up 2D, în care vă deplasați de la stânga la dreapta și înfrunțați o mulțime de zombie, nu bazându-vă pe armament greu, ci pe cunoștințele de arte marțiale ale personajului selectat. Fiecare dintre personaje începe cu două atacuri normale și unul special, dar învață destule alte atacuri pe parcurs, ba chiar poate învăța și câteva magii.

Jocul este surprinzător de elaborat pentru ceva ce la început nu pare să fie decât o diversiune de cinci minute. Există magazine din care puteți cumpăra diverse produse alimentare

cu efecte diferite asupra caracteristicilor personajului (la rândul lor, numeroase și elaborate), ba puteți chiar să achiziționați tatuaje care vă îmbunătățesc atributele. Ca într-un adevărat RPG, întâlniți personaje care vă dau misiuni speciale, în urma cărora căpătați și ceva puteri magice.

Pe lângă aspectul de beat'em'up, luptele sunt făcute interesante și de faptul că puteți pune mâna pe arme, de la obiecte găsite întâmplător pe jos la arme reale (de exemplu o sabie) și chiar la organe obținute prin dezmembrarea inamicilor. Interesant este că loviturile vă pot smulge armele din mână și că inamicii pot la rândul lor să le folosească, dar este adevărat că nu toate sunt atât de puternice încât asta să conteze.

Poate cel mai mare avantaj al jocului este acela că puteți juca în doi pe același calculator, în modul cooperativ. Trebuie să vă avertizăm totuși că nu este vorba despre un joc pentru iubitorii de frumos (grafica bate spre groaznic din punctul de vedere al realizării, deși conceptual este uneori interesantă) și că începutul este puțin cam lent și confuz. Dar, o dată ce vă prinde, nu veți regreta timpul investit în el.

### OASIS

Dacă Zombie Smashers vi s-a părut o combinație ciudată, o să fiți cu adevărat surprinși de Oasis. Pe jumătate Minesweeper, pe jumătate Civilization și absolut captivant, Oasis este genul de joc ce nu ar fi fost niciodată aprobat la o ședință în cadrul unei mari companii, pentru că nimeni nu ar fi reușit să-i facă pe cei de la marketing să înțeleagă despre ce este vorba.

Acțiunea se desfășoară pe o hartă de dimensiunea ecranului, împărțită în pătrate de mici dimensiuni. Fiecare pătrat poate conține un oraș sau unul dintre tipurile de teren existente în joc: deșert, oază, deșert populat, munte, câmpie. Inițial harta este ascunsă, iar jucătorul o

exploarează cu faraonul al cărui destin îl conduce. Orașele sunt întotdeauna înconjurate de câmpii, iar acolo unde un pătrat care conține câmpie este mai închis la culoare înseamnă că se învecinează cu două orașe. Aceste indicii pot fi folosite într-un mod asemănător cu ceea ce se întâmplă în Minesweeper, pentru a găsi orașele, care sunt cele mai importante elemente pentru jucător. Însă și celelalte tipuri de teren au funcții importante. Mergând prin deșert, faraonul acumulează supuși, iar explorarea în întregime a unei oaze aduce un upgrade a armei sale magice. Supușii sunt folosiți pentru a construi drumuri și pentru a lucra în minele aflate în munți, scopul final fiind acela de a construi cât mai repede un imperiu puternic, pentru că, după ce trece un anumit număr de ture (jocul nu este în timp real), o invazie barbară îi pune la încercare puterea militară.

Mai există destule subtilități, de exemplu explorând orașele faraonul poate găsi arme speciale, care-i întăresc armata, sau sfătuitori care dau diverse bonusuri. Un alt element vital este descoperirea punctului de start al invaziei inamice, necesară pentru a putea ști în ce oraș trebuie concentrată defensivă. Toate aceste elemente sunt dezvăluite unul câte unul pe parcursul unui șir de misiuni de antrenament ieșite din comun prin faptul că, în loc să fie plictisitoare, ca mai toate tutorialele, captivează încă de la început.

Deși un joc simplu și foarte rapid ca desfășurare (o hartă nu oferă mai mult de câteva minute de joc), Oasis reușește să transmită un sentiment de luptă epică și, cumva, să pară mai mult decât un joc din genul puzzle, deși a-l numi joc de strategie este poate o exagerare. În orice caz, este un exemplu de cum trebuie să fie un joc independent: inventiv, interesant încă de la început, dar bine elaborat și captivant pe termen lung. Nu e de mirare că este considerat de mulți cel mai bun joc lansat de un producător independent în 2005.

### WEIRD WORLDS

Deși are un nume complet diferit, Weird Worlds este continuarea unui alt joc foarte iubit de către cei câțiva oameni care au auzit de el, Strange Adventures in Infinite Space. Ca și în cazul lui Oasis, ideea este aceea de a lua un gen cu acțiune de dimensiuni epice și de a comprima totul în așa fel încât o aventură completă să nu depășească niciodată mai mult de 15-20 de minute. Deja mult, comparat cu Oasis, dar, în orice caz, substanțial mai puțin decât orice joc de explorare spațială realizat în epoca modernă a jocurilor de PC.

La începutul fiecărui joc, este generată în mod aleatoriu o galaxie, pe care jucătorul o poate explora ca pirat, om de știință sau militar. Fiecare dintre aceștia are un scop final diferit - pirații caută bogăția, oamenii de știință cunoașterea, iar soldații să își protejeze lumea, dar ideea de bază rămâne aceeași, că trebuie explorate lumile înconjurătoare pentru a descoperi obiecte folositoare, mercenari de



angajat și extraterestri cu care se poate face comerț sau purta război. Cu adevărat impresionant este cât de variate pot fi galaxiile între ele. Numărul de lucruri care pot fi întâlnite este foarte mare și, cum hărțile nu au dimensiuni spectaculoase, asta înseamnă că va dura foarte mult până veți vedea totul și, chiar și atunci, nu veți putea spune că un joc a semănat cu altul.

Imaginația folosită în crearea de obiecte este pur și simplu impresionantă, la fel cum este impresionant modul în care conceptul grafic dă viață galaxiei și populației sale prin mijloace foarte simple. Jocul nu arată deloc rău, dimpotrivă, stă bine și la acest capitol, ba mai permite și selectarea unei rezoluții mari, lucru rar în lumea producătorilor independenți.

Bineînțeles, caracterul aleatoriu al distribuției de obiecte, rase, nebuloase, găuri negre și alte componente ale universului Weird Worlds înseamnă că în unele dintre galaxii nu veți avea nici o șansă, în timp ce în altele veți fi peste măsură de norocoși. Dacă un joc ar dura mai mult, asta ar fi o problemă, dar în condițiile în care 15 minute sunt de obicei suficiente, chiar și tentativele cu rezultate nefericite sunt interesante și nu produc cine știe ce frustrare. Pur și simplu o luați de la capăt. Singurul scop pe termen lung al jucătorului este acela de a face un scor cât mai mare, ceea ce se întâmplă pe hărțile mai generoase pe care jucătorul reușește să le exploateze așa cum trebuie.

### PROFESSOR FIZZLEWIZZLE

La prima vedere adresat mai curând copiilor decât adulților, Professor Fizzlewizzle este un joc de modă veche, puțin copilăresc, puțin neserios, simplu în concepție, dar foarte inventiv în construcție. Ideea de bază este simplă: profesorul care dă numele jocului, victima unui experiment propriu și fugărit de propriii roboți,



deveniți răi, trece printr-o serie de niveluri în care unicul său scop este acela de a călători cu o bine de la ușa prin care intră la cea prin care trebuie să iasă. Fiecare nivel este un puzzle de dimensiunea unui singur ecran, decorat cu tot felul de obstacole și de obiecte ajutătoare, care trebuie folosite pentru a depăși mai sus menționatele obstacole.

Un nivel tipic din partea de la început evoluează cam așa: intrați pe o ușă (de fapt un soi de lift), mutați lăzi (trebuie împinse pe iarbă, alunecă pe gheață și se blochează pe nisip), împingeți butoaie (alunecă pe iarbă, trebuie împinse pe nisip, pot fi folosite ca mijloc de transport), urcați scări, apăsați butoane, blocați butoanele cu ajutorul unora dintre lăzi și ajungeți în sfârșit la final. Mai târziu apar roboți ce trebuie evitați, balanțe uriașe, magneti și tot felul de alte obiecte care dau naștere unor puzzle-uri mai complexe, dar ideea de bază rămâne aceeași. Este poate un defect faptul că în cadrul unui nivel puteți destul de ușor să creați o situație din care nu mai puteți câștiga, dar o simplă apăsare de buton restartează nivelul, iar durata efectivă necesită de punerea în aplicare a unei soluții nu este niciodată mai mare de câteva minute, așa că nu se poate spune că reprezintă o problemă foarte mare.

De altfel, se poate spune că jocul a fost creat pentru a fi prietenos cu utilizatorii. Fiecare nou element este explicat atunci când apare și folosit la început într-un nivel mai simplu, înainte de a fi plasat într-un puzzle mai serios, iar în cazul în care simțiți că un nivel vă pune prea greu la încercare, nu aveți decât să folosiți opțiunea din meniul care arată soluția și să treceți la următorul. Puriștii probabil că vor critica ideea ca un joc să aibă soluție pentru toate nivelurile sale, dar pe noi în mod clar ideea ne-a relaxat, pentru că amintirea orelor de frustrare când rămâneam blocați prin Myst sau alt adventure cu puzzle-uri diabolice încă ne bântuie coșmarurile.

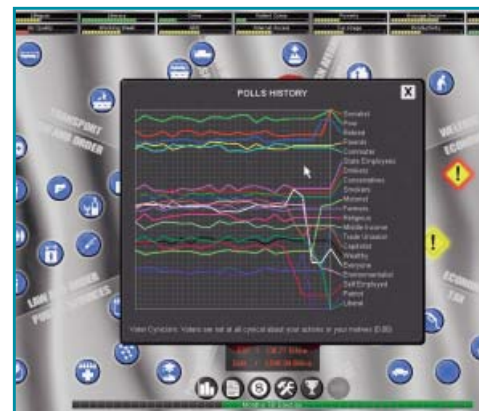
Cele 230 de niveluri incluse (care probabil se vor înmulți, jocul oferind și un editor) sunt împărțite în patru categorii, în funcție de nivelul de dificultate. Două categorii (Standard și Advanced) sunt ceva mai grele și adresate adulților, pe când celelalte două (Kids și Alphabet) fac parte din categoria producțiilor educative, pentru copii. Una peste alta, distracție pentru toată familia.

### DEMOCRACY

Politica poate că nu este foarte distractivă la televizor, pentru că acolo nu puteți interveni în nici un fel, oricât de mult v-ar deranja ce se întâmplă, dar se poate dovedi foarte interesantă atunci când jucați Democracy. În joc aveți absolut totul sub control: legile, taxele, politicile guvernamentale. Introducerea spune că jocul ne oferă rolul unui prim-ministru sau președinte, în funcție de țară (sunt disponibile 12, de pe 4 continente), dar în realitate puterea avută la dispoziție este semnificativ mai mare,

jucătorul reprezentând practic întreaga conducere a țării respective și având foarte multă libertate în folosirea acestei puteri. Puteți lua orice fel de măsuri, de la unele foarte spectaculoase, cum ar fi legalizarea prostituției și a drogurilor, la unele ceva mai obișnuite, cum ar fi creșterea impozitelor pentru bogați sau limitarea emisiilor de gaze ale mașinilor.

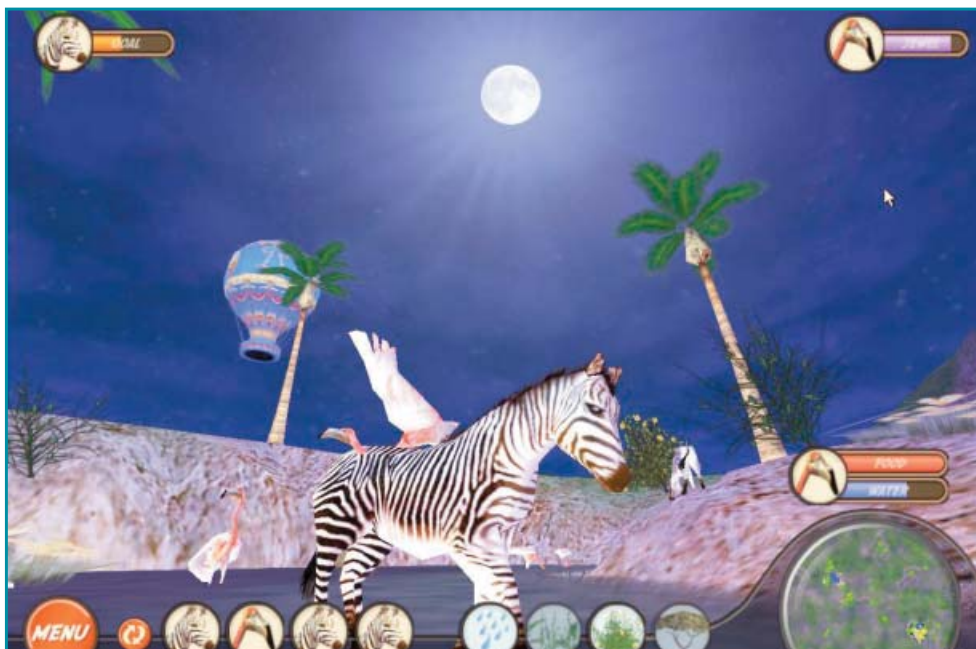
Ceea ce faceți însă nu este lipsit de consecințe însă. Fiecare măsură afectează în mod pozitiv una sau mai multe categorii sociale și negativ altele, așa că trebuie să fiți atenți cum mențineți un echilibru, pentru ca la următoarele alegeri să vă păstrați fotoliul. În afară de asta, în cazul măsurilor extreme, este posibil să vă treziți chiar atacați de asasinii sau depredați de putere printr-o lovitură de stat. De aceea, jocurile de Democracy se împart practic în două categorii diferite: jocurile serioase, în care încercați să rămâneți la putere cât mai mult timp, luând măsuri apreciate de majoritatea populației, rezolvând crizele care apar pe parcurs (epidemii, poluare excesivă etc.) și reușind să mențineți echilibrul economic al țării, pe de o parte, și pe de altă parte jocurile experimentale, în care știți că nu veți putea să vă recăpătați fotoliul, dar vreți să aflați cât de mult haos puteți provoca în timpul unui mandat sau pur și simplu ce efecte au măsurile mai extreme pe care le aveți la dispoziție.



Ca mai toate jocurile prezentate în acest articol, Democracy a reușit să ne stârnească admirația. Este remarcabil cât de inteligent este tratat subiectul, cu fiecare țară reprezentată destul de corect și cu fiecare lege gândită bine ca efect pe termen lung, la fel cum remarcabil este și cât de interesantă au reușit producătorii să facă joaca de-a președintele, chiar și pentru cei ca noi, mai puțin interesați de lumea politică.

### WILDLIFE TYCOON: VENTURE AFRICA

Cu un nume care induce puțin în eroare, pentru că nu are nici o legătură cu lupta pentru bogăție care ar trebui să caracterizeze un magnat al oricărui domeniu, Wildlife Tycoon este totuși un joc foarte reușit de administrare a unui întreg ecosistem. După cum spuneam, banii nu intră nicicum în ecuație. Nu este vorba despre o grădina zoologică, nu aveți vizitatori de



mulțumit, ci grija principală o reprezintă chiar animalele, pe care trebuie să le îngrijiți pentru a putea trăi și a fi ferice (un joc pentru cei cu intenții bune, deci).

Mecanica este extrem de simplă, poate chiar prea simplă, dar este folosită destul de bine. Prima resursă a jocului o constituie florile care (fără nici o explicație) sunt folosite pentru a cumpăra animale și care se refac de la sine în timp, cu o viteză care face să nu reprezinte o grijă prea mare niciodată. Animalele însă sunt mai dificile, pentru că au nevoie de hrană și apă, iar acestea nu vin de la sine. Cu ajutorul celei de-a doua resurse (giuvaerurile - după cum spuneam, asta nu are neapărat o explicație foarte clară), puteți achiziționa elemente de decor utile pentru a crea un ecosistem viabil. Aceste elemente sunt destul de limitate ca număr. Există tufişuri care sunt bune de hrană pentru erbivore, iarbă, copaci și apă pe care o puteți aduce sub forma unei furtuni pentru a umple lacurile secate. Adevărata provocare nu o reprezintă folosirea acestora, deși este adevărat că giuvaerurile, rezultate din creșterea populației, sunt ceva mai limitate și prețioase, ci din crearea echilibrului în ecosistem.

Dacă doriți ca animalele să folosească mai multe surse de apă, de exemplu, vă trebuie să le ajutați să le găsească pe cele pe care nu le cunosc. În plus, trebuie să aveți mare grijă atunci când introduceți carnivore în ecuație, pentru că, dacă sunt prea multe pentru erbivorele care există, vor sfârși prin a le vâna pe toate și a muri apoi de foame. Spre deosebire de alte jocuri, în Wildlife Tycoon este posibil să vă simțiți vinovați atunci când faceți ceva rău, așa că probabil nu veți dori să se ajungă la asta (pe de altă parte, există jucători de Sims care elimină toalete din case pentru a vedea ce se întâmplă cu personajele, așa că cine știe?).

În cele din urmă, Wildlife Tycoon este unul dintre acele jocuri relaxante, în care puteți admira peisaje exotice și animale trăind în

libertate, puteți să vă educați puțin în materie de biologie și să aveți grijă de o mică lume, ceea ce îl face să fie destul de deosebit și demn de recomandat.

#### HEAVY WEAPON

Spre deosebire de alte jocuri menționate de noi aici, Heavy Weapon nu se bazează pe o idee nouă și interesantă, ci pe o idee foarte veche, pe care o pune însă în aplicare atât de bine încât nu putem să nu fim impresionați. Jocul este o variație pe tema shooter-ului 2D, diferența notabilă față de majoritatea celorlalți reprezentanți ai genului fiind că nu este vorba despre o navă, ci de un tanc ce se deplasează pe orizontală, de la stânga la dreapta. Modul de control este oarecum ingenios (sau în orice caz foarte bine realizat), jucătorul controlând atât direcția de deplasare a tancului (este uneori nevoie să vă întoarceți puțin, pentru a evita un proiectil, de exemplu), cât și direcția în care trage, doar din mișcări de mouse. Tot cu mouse-ul se și trage, butonul din stânga fiind folosit pentru arma obișnuită, iar cel din dreapta pentru a lansa bombe atomice, atunci când sunt disponibile.

După cum puteți vedea și din descriere, este vorba despre un joc fără prea multe pretenții de inovativitate. Fiecare detaliu al său este însă foarte bine pus la punct. Inamicii, incredibil de variați (fiecare nivel aduce noutăți în această privință) sunt construiți toți în așa fel încât să fie foarte clar ce trebuie făcut pentru a scăpa de ei, respectiv pentru a-i elimina. Armele, în special super-laser-ul ce se poate obține după colectarea celor patru componente ale sale, sunt foarte spectaculoase, și folositoare atât în defensivă cât și în ofensivă, pentru că majoritatea proiectilelor adversarilor pot fi distruse în aer. Nivelurile sunt construite bine, iar acțiunea poate fi urmărită întotdeauna, chiar dacă, în stilul tradițional al jocurilor de acest gen, Heavy Weapon ajunge în anumite momente să umple ecranul cu inamici, proiectile și power-up-uri,

într-o adevărată feerie de culori și explozii. Din acest ultima punct de vedere este și poate puțin inoportună introducerea unui elicopter aliat, care lasă în urmă power-up-uri, dar nu trebuie împușcat. În tot haos-ul, este destul de greu să nu îl mai altoiți din când în când, mai ales că armele tancului nu prea se bazează pe precizie, ci mai curând pe umplerea cerului cu proiectile. Dacă tot vorbim de arme, fiecare sfârșit de nivel oferă jucătorului posibilitatea de a alege un upgrade în această direcție, ceea ce îi dă și o oarecare dimensiune tactică, demnă de apreciat.

De apreciat sunt și inamicii de final de nivel, realizați cu imaginație și greu de bătut, dar fără avantaje necinstite. Ceea ce nu înseamnă că, la fel ca mai toate shooter-ele 2D, Heavy Weapon nu ajunge să fie destul de greu destul de repede, iar asta probabil că va speria jucătorii care caută ceva relaxant, nu un joc în care să trebuiască să stea încordați în absolut fiecare secundă.

#### MEXICAN MOTOR MAFIA

Proape nici un alt joc dintre cele menționate de noi până acum, poate cu excepția lui Weird Worlds, nu se poate compara cu Mexican Motor Mafia la stil. Grafica foarte curată, cu medii simple și în același timp frumoase, colorate călduros și luminate fără reținere, alături de muzica mexicană de-a dreptul superbă, ne-a aruncat parcă imediat în lumea lui Antonio Banderas din Desperado, o lume în care dreptatea se face cu pușca și în ritm de dans.

Ca gen, jocul amintește de cele două GTA-uri 2D, în care acțiunea se vedea de sus, numai că a fost eliminată complet partea care se desfășoară în afara mașinii. Din mașină primiți misiuni, din mașină cumpărați arme și vindeți diverse obiecte de consum, singura dată când eroul coboară dintr-o mașină este atunci când cumpără alta, dar nici acest eveniment nu este vizibil, așa că 100% din timp o petreceți la volan. Fiecare mașină poate duce o anumită cantitate de obiecte și are un număr limitat de locuri pentru arme, ideea fiind că trebuie să trageți prin unul dintre geamurile laterale. Țintitul se face cu mouse-ul, în timp ce deplasarea se face de la tastatură. În mod clar, perspectiva de deasupra avantajează mult această combinație mouse + tastatură și oferă o perspectivă mai bună asupra a ceea ce se întâmplă, dar este posibil ca, până vă obișnuți cu faptul că modul de control este relativ la mașină și nu este legat de cameră în nici un fel, să vi se întâmple să mergeți cu spatele atunci când vreți să mergeți cu fața și invers.





Povestea, legată de urmărirea unei bande foarte periculoase, vinovată de moartea fratelui eroului (altfel nu se putea), este pusă în secvențe cinematice foarte reușite, inspirate din benzile desenate. Totul se petrece într-o regiune destul de vastă, prin care călătoriți dintr-un punct în altul pe hartă, eventual oprindu-vă pentru a vă lupta cu bandiții care își văd de treabă prin zonă. Există destulă libertate de deplasare și de alegere a misiunilor, jocul reușind perfect să facă jucătorul să se simtă ca un erou cutreierător, fără nimic de pierdut.

### O LUME MAI SIMPLĂ

Nu toate jocurile independente au pretenții de producție serioasă. De fapt, cele mai multe dintre ele își acceptă statutul de frate mai mic și oferă distracții mult mai simple, bazate pe cele câteva modele de joc moștenite din era arcade-urilor și primelor computere personale. Multe dintre ele sunt în esență clone de Bejewelled (trebuie asortate obiecte de aceeași culoare pentru a le face să dispară de pe o tablă), altele clone de Arkanoid (o paletă, o minge, multe cărămizi care trebuie lovite cu mingea pentru a fi făcute să dispară), iar altele shootere 2D, de obicei cu nave, numai bune să amintescă de Space Invaders.

Din categoria Bejewelled am menționat Big Kahuna Reef, un exemplu foarte tipic de reprezentant al genului, și Glow Worm, în care trebuie să combinați viermișori bicolori. Clonele de Arkanoid variază destul de mult în calitate, dar noi am recomanda dintre ele Paperball, special prin aspectul său, aparent desenat cu creioane colorate (de unde derivă și principalul său defect - este greu să deosebești power-up-urile cu efect negativ de cele bune). Dintre shooterele 2D nu prea avem exemple de jocuri recente care să ne fi impresionat, dar putem menționa două jocuri mai vechi, Air Strike 3D, în care controlați un

elicopter de deasupra, și mult mai simplul Warning Forever, gratuit și cu grafică minimalistă, dar mai antrenant decât jocurile mult mai bine puse la punct din punct de vedere vizual pe care le-am văzut în ultima vreme.

Poate mai deosebit este Zzed, care combină mai multe categorii. Aveți o navă care se deplasează și trage cu bile colorate și sunteți asaltați de alte bile colorate, care trebuie eliminate prin înghesuirea mai multora de aceeași culoare în același joc. Puzzle Bubble în spațiu, dacă vreți.

Ultratron este urmașul mai blând al unui joc arcade care a ucis mulți nervi la vremea lui. Aveți la dispoziție un mic robot, pe care îl vedeți de deasupra și îl puteți deplasa în patru direcții. Lucrul deosebit este că există patru butoane și pentru tras, din cauză că puteți trage în orice direcție, nu doar în cea de deplasare. Bineînțeles, existau și alte metode, mult mai simple, de a implementa acest lucru, dar ideea este tocmai ca jucătorul să își depășească neîndemânarea și să se coordoneze în așa fel încât să se deplaseze și să tragă în direcțiile în care trebuie. Este foarte frenetic și, în plus, avem bănuiala că este unul dintre acele jocuri care își cresc coeficientul de inteligență în momentul în care ajungi să le stăpânești.

### MENTIUNI ONORABILE

Ne uităm pe lista pe care am putut-o înghesui în șase pagini și suntem surprinși să spunem că nu am apucat să le menționăm decât pe cele mai bune jocuri independente ale momentului sau, ca să fim mai cinstiți, pe cele care ne-au plăcut mai mult dintre cele pe care le cunoaștem, pentru că nu putem ignora șansa ca, undeva, într-un colț al Internetului, să zacă o producție absolut genială, de care noi nici n-am auzit (și, dacă este cazul, vă rugăm, trimiteți-ne un e-mail și luminați-ne!). Ar mai fi multe jocuri de trecut în revistă, unele

mai interesante, altele poate mai mult demne de inclus la capitolul "curiozități", dar, cum spațiul este limitat, nu putem decât să trecem rapid în revistă alte câteva titluri care v-ar putea atrage atenția.

Façade, de exemplu, este cel mai bun nonjoc al anului 2005, un experiment în domeniul recunoașterii de text în care jucătorul trebuie să participe la o conversație alături de un cuplu cu probleme și, prin ceea ce scrie, să direcționeze dialogul într-o direcție sau alta. Cei doi au reacții diferite, iar ceea ce se întâmplă poate varia dramatic, dar problema este că de multe ori sistemul nu pare să înțeleagă ceea ce vrea jucătorul să spună, iar în altele se cam observă că opțiunile nu sunt nelimitate. O inovație pe care cu siguranță vrem să o vedem extinsă într-un joc real.

Kisses este un joc mult mai puțin pretentios, ce poate fi descris pe scurt ca un Sims cu eschimoși. Jucătorul trebuie să echilibreze nevoia de a munci pentru a se întreține cu nevoia de a socializa, de care depinde capacitatea de a achiziționa obiecte pentru casă (într-un fel, aprecierea celorlalți este moneda principală în joc). Sună poate puțin stupid, dar este genul de joc simpatic pe care nimeni nu îl poate urî.

New Star Soccer 3 este un joc cu o idee imediat atrăgătoare, aceea de a controla un singur jucător de fotbal pe parcursul meciurilor și la antrenamente, ba chiar și în viața personală, dar meciurile nu prea reușesc să fie interesante, poate și pentru că sunt prea multe momente în care așteptați o pasă sau o incursiune a adversarilor, în funcție de postul ocupat. Totuși, este genul de joc care devine mai bun pe parcurs ce îl jucați și vă perfecționați abilitățile.

Nu putem să uităm Rag Doll Kung Fu, joc produs de un fost angajat Lionhead și actualmente distribuit prin Steam (se pare cu mult succes), un beat'em'up mai ciudat, în care personajele sunt controlate trăgând de membrele lor cu mouse-ul. Sincer însă, deși este mult mai celebru decât multe din jocurile de mai sus, Rag Doll Kung Fu nu prea se ridică la același nivel cu ele, luptele fiind mult prea haotice pentru ca abilitățile jucătorului să conteze foarte mult.

Și nu ne lasă inima să ne oprim înainte de a mai menționa și Fish Tycoon (un alt tycoon atipic, în care puteți crește pești, nu în grabă însă, ci într-un ritm care presupune că țineți jocul în background și doar îl mai vizitați din când în când), Cute Knight (un RPG foarte simplist, dar surprinzător de captivant, în care conduceți destinul unei adolescente orfane într-o lume fantasy), Lost Island (joc de-a supraviețuirea pe o insulă pustie) și Deadly Rooms or Death (un puzzle/RPG deloc arătos și foarte, foarte dificil, dar interesant pentru cei care dispun de răbdare), dar cu ele chiar punem punct, în speranța că v-am oferit o listă suficient de cuprinzătoare pentru a satisface orice gust.

Bogdan Bridinel

# GOTHIC 3

Dinozauri și orci - întoarcerea în tărâmul gotic

RPG

“A fost folosit procedeul motion capture pentru realizarea tuturor animațiilor din joc.”

CELE DOUĂ JOCURI GOTHIC APĂRUTE DEJA, în ciuda potențialului imens, au suferit din varii motive: un control adaptat mai degrabă consolelor (deși nu au apărut decât pe PC), o parte grafică care scârțâia la anumite capitole (cum ar fi animația personajelor) și, nu în ultimul rând, una dintre cele mai slabe campanii de popularizare a jocului duse de cei de la JoWood. Totul a culminat cu lansarea exclusivă a expansion pack-ului pentru Gothic II în limba germană, vorbitorii de limbă engleză trebuind să apeleze la un patch neoficial pentru se putea bucura de continuarea aventurii.

În aceste condiții, seria Gothic nici măcar nu le-a atras atenția jucătorilor de pe continentul american, fiind complet ignorată de către aceștia. Astfel, principala preocupare a celor de la Piranha Bytes și JoWood a fost să facă din noul Gothic un titlu mult mai accesibil cumpărătorilor de peste Ocean.

Acțiunea jocului va începe din momentul în care eroul, trecut prin multe încercări în primele două episoade, va debarca pe continent. Trecerea de la o simplă insulă, cum era lumea de joc din primele două titluri, la un întreg continent se va face mai mult decât simțită, jucătorul având acum la dispoziție o suprafață de 75 km<sup>2</sup> pentru a-și dovedi calitățile de aventurier. Această lume vastă va fi populată de 1000 de personaje diferite, dintre care un procent important îl va

ocupa comunitatea orcilor, care a cam pus stăpânire pe continent.

Sistemul de joc folosit în primele două titluri, bazat pe abilități și liberă alegere, s-a păstrat aproape nemodificat. Personajul nu este forțat să se limiteze la o anumită clasă: el poate deveni un luptător versat în utilizarea magiei, jocul punând la dispoziția doritorilor peste 100 de arme și 50 de vrăji diferite. De asemenea, Gothic 3 oferă și mai multe situații în care jucătorul va trebui să aleagă, deciziile luate influențând desfășurarea firului epic (se promit trei finaluri diferite), precum și atitudinea unor personaje față de eroul principal.

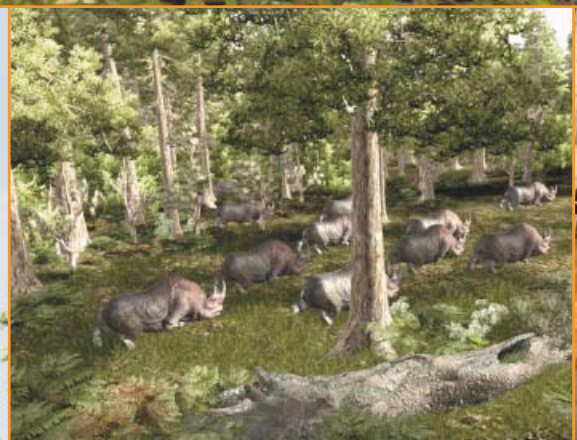
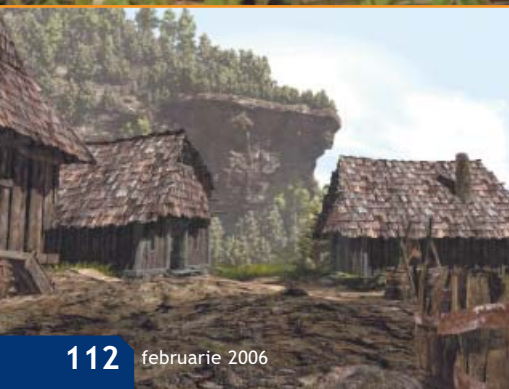
La capitolul grafică, Gothic 3 stă foarte bine, 90% din motorul grafic fiind rescris. Acum a fost folosit procedeul motion capture pentru realizarea tuturor animațiilor din joc, vegetația a crescut mândră și deasă, iar continentul a fost populat din plin cu un fel de creaturi erbivore asemănătoare dinozaurilor. Va fi de asemenea posibilă redarea unor lupte unde tabere de până la 20 de combatanți vor încerca să-și impună fiecare punctul de vedere.

Dacă producătorii vor corecta cele câteva probleme existente în primele jocuri ale seriei (da, vrem inventar drag'n'drop!) și JoWood își va da mai mult silința pentru a promova acest titlu, Gothic 3 nu are cum să calce strâmb.

Cosmin Aioniță

■ PRODUCĂTOR: PIRANHA BYTES  
 ■ PUBLISHER: JOWOOD  
 ■ WEB: WWW.GOTHIC3.COM

DATA APARIȚIEI: MARTIE 2006





# HALF-LIFE 2: AFTERMATH

Chiar credeți că povestea s-a încheiat?

■ PRODUCĂTOR: VALVE SOFTWARE  
 ■ PUBLISHER: VALVE SOFTWARE  
 ■ WEB: WWW.HALF-LIFE2.COM

DATA APARIȚIEI: aprilie 2006

## Acțiune

“Relația dintre Gordon și Alyx ar putea evolua spre o poveste de dragoste.”

ANUL 2004 A FOST ÎN MOD CERT UNUL MEMORABIL pentru jucătorii de FPS-uri din întreaga lume. Confruntarea DOOM 3 vs Half-Life 2 a ținut capul de afiș pe diferite forumuri de discuții și era normal ca ambele jocuri să beneficieze măcar de un add-on. Și dacă în tabăra DOOM s-a așternut liniștea, expansion-ul Resurrection of Evil fiind pe piață de ceva vreme, iubitorii de Half-Life 2 mai au încă puțin de așteptat până când Half-Life 2: Aftermath își va face apariția.

Noul episod din saga lui Gordon Freeman este realizat tot de Valve, aceștia preferând să nu lase dezvoltarea expansion-ului pe mâna altui producător. Deși inițial s-a zvonit că Aftermath va fi jucat din perspectiva aliatei lui Gordon din jocul original, Alyx Vance (la fel cum în Blue Shift se juca prin ochii lui Barney), zvonurile s-au dovedit a fi nefondate, Gordon Freeman rămânând în continuare personajul central.

Noul episod va continua de unde Half-Life 2 se încheia (rămâne de văzut cum au trecut

producătorii peste apariția enigmatică a lui G-Man din final), citadela Combine fiind pe punctul de a exploda și distruge tot City 17 împreună cu ea. Bineînțeles că operațiunile de evacuare sunt conduse de veșnicul neînfricat Gordon Freeman, ajutat de Alyx și alte câteva personaje din universul Half-Life. (Da! Se întoarce și Dog!) Producătorii promit însă o interacțiune mult mai dezvoltată cu aceste personaje, accentul punându-se acum pe o întreagă serie nouă de acțiuni pe care aceștia le vor putea realiza. În majoritatea timpului, Gordon va fi acompaniat de Alyx, unele zvonuri afirmând chiar că relația dintre cei doi va evolua spre o poveste de dragoste. Își va face apariția din nou și Dr. Kleiner (alături de micul său animal de companie, headcrab-ul Lemarr), care acum are sub control întreaga rețea de televiziune folosită în jocul original de Dr. Breen. Așa cum ne-am obișnuit deja din această serie, unele întrebări își vor primi mult

așteptatul răspuns, însă și noi enigme își vor face apariția.

Motorul grafic Source va fi din nou prezent la datorie, îmbogățit între timp cu HDR (High Dynamic Range Lighting). Această nouă tehnică, prezentată deja în Lost Coast, randează lumina într-un mod asemănător cu modul în care aceasta este percepută de ochiul uman. Rezultatele sunt, puțin spus, impresionante. Pe partea de sunet, actorii care au dat viață personajelor din Half-Life 2 se vor întoarce și în Aftermath, făcând experiența de joc și mai credibilă.

Despre partea de multiplayer nu s-au dat prea multe detalii, existând posibilitatea să fie aduse câteva adiții modulului Half-Life 2: Deathmatch.

Nu ne rămâne decât să stăm cu ochii pe Steam, pentru a putea downloada Half-Life 2: Aftermath imediat ce acesta va apărea.

Cosmin Aioniță



# JAWS UNLEASHED

## Acțiune

Moartea vine din adâncuri.



■ PRODUCĂTOR: APPALOOSA INTERACTIVE  
 ■ PUBLISHER: MAJESCO  
 ■ WEB: WWW.JAWSTHEGAME.COM

**DATA APARIȚIEI:** martie 2006

“Rechinul are la dispoziție și așa-numitul Shark Vision, care va pune în evidență mult mai bine obiectele sau persoanele care trebuie «eliminate».”

### AFACERILE ÎNCEP SĂ PROSPERE PE INSULA AMITY.

Corporații mari precum Environplus investesc în infrastructura insulei, făcând ca economia acesteia să înflorească. Din nefericire, populația în creștere, precum și recente activități industriale atrag și una dintre cele mai periculoase creaturi ale planetei, un mare rechin alb. Iar când fiul conducătorului Environplus cade pradă nemilosului rechin, gluma se îngroașă. Acesta îl angajează pe Cruz Ruddock, un faimos vânător de rechini, să vâneze bestia și să o ucidă. Pe de altă parte, biologul marin Michael Brody încearcă la rândul său să captureze rechinul pentru a efectua cercetări.

Cam așa sună povestea jocului pe care cei de la Appaloosa Interactive îl au în producție. Direct inspirat din filmul Jaws realizat de Steven Spielberg acum mai bine de 30 de ani, Jaws Unleashed ne va da în sfârșit ocazia să controlăm

vestitul rechin care a terorizat generații întregi de cinefili.

Controlul va fi simplu, ca în orice third person shooter, camera fiind poziționată în spatele rechinului. În anumite momente, aceasta se va roti pentru a ne oferi cel mai bun unghi asupra masacrului la care luăm parte.

Rechinul va împărtăși frica în zece medii de joc, fiecare plin de obiecte destructibile și victime neajutorate. Prada rechinului va încerca să scape, dând dovadă de un AI evoluat, însă va sfârși prin a pune în evidență cele două elemente cu care producătorii se mândresc cel mai mult: sistemul de atac, precum și motorul care se va ocupa de dezmembrarea corectă din punct de vedere anatomic a cadavrelor. Astfel, pentru a-și nimici victima, marele alb are la dispoziție o serie întreagă de mișcări spectaculoase care pot fi efectuate atât sub apă, cât și deasupra ei. Odată

inamicul răpus, rechinul îl va putea înghiți imediat (acțiune care îi va umple bara de viață) sau se va putea juca cu el, singura problemă fiind că, probabil, partenerul de joc își va pierde câteva membre pe parcurs.

Pentru a-și putea plănui mai bine atacurile, rechinul are la dispoziție și așa-numitul Shark Vision, care va pune în evidență mult mai bine obiectele sau persoanele care trebuie “eliminate”.

Oamenii nu vor fi singurii inamici cu care marele alb își va disputa supremația, alți rechini sau balene ucigașe intrând fără probleme în meniul zilei.

Nu știu ce cred alții, însă pe mine cei de la Appaloosa Interactive m-au făcut curios. Deja simt briza oceanului, iar insula Amity nu pare atât de departe...

Cosmin Aioniță



## Exterminare totală în varianta modernă

**TOTAL ANNIHILATION A FOST O PIATRĂ DE** hotar în peisajul RTS-urilor, fiind în continuare considerat de mulți cel mai bun joc de strategie în timp real făcut vreodată. Dest. Chris Taylor - designerul care s-a ocupat de Total Annihilation - a încercat ceva vreme să reinvie seria, problemele cu licența (pierdută printre mai mulți publisher și producători) l-au împiedicat să realizeze o a doua parte. Din fericire, el nu a renunțat la idee și, alături de Gas Powered Games, a pornit la realizarea continuării "spirituale" a Total Annihilation, intitulată Supreme Commander.

Acesta, spre deosebire de strategiile de azi (vezi Warcraft III), nu se axează pe luptele la care nu parte doar câteva unități. În viziunea celor de la Gas Powered Games, jocul se vrea grandios, cu bătălii la care pot participa mii de unități, desfășurate în locații imense.

Din punct de vedere grafic, Supreme Commander continuă moștenirea lăsată de Total Annihilation, primul RTS 3D. Unitățile vor fi realizate cu mare atenție pentru detaliu, la un tanc, spre exemplu, fiind clar vizibile striatiile de pe șenile sau antenele parabolice atașate turelei. De asemenea, după multă vreme, vom putea avea din nou sub control și unități terestre, aeriene, precum și unități (sub)acvatice. Diversitatea acestora nu stă numai în numărul lor, ci și în diferențele de mărime, unele dintre ele neîncapând în ecran decât cu opțiunea de zoom-out la maximum. Un exemplu ar fi unitatea uriașă care seamănă cu un imens paianjen mecanic, care poate călca în picioare și cel mai puternic tanc. Opțiunea de zoom va fi folosită foarte des, hărțile, fără exagerare, ajungând la dimensiunile unui continent ceva mai mic. În acest mod, unitățile vor fi reprezentate de mici punctulețe, acest lucru, împreună cu desenarea traiectoriilor

de mișcare, usdând coordonarea armatelor.

Elementele clasice pentru RTS-uri își vor face de asemenea apariția, însă adaptate zilelor noastre. Spre exemplu, bomba atomică nu va mai fi o simplă explozie ceva mai mare, ci o adevărată monstruoasă zădărnici care va mătura totul pe o arie de câteva mile. Din dorința de a pune accentul pe luptele propriu-zise, cei de la Gas Powered Games au încercat din răspunderi să automatizeze tot ce ține de micromanagerul bazei. Astfel, fabricile vor putea lucra nonstop, atât timp cât energia și metalul (aceleași resurse din Total Annihilation) le vor permite. Mai multe clădiri vor putea fi interconectate pentru o eficiență mai mare, fiind însă mai vulnerabile la atacuri. Commander-ul (unitatea supremă din Total Annihilation) va reapărea, el jucând acum rolul generalului. Veți putea astfel lăsa toată dezvoltarea bazei în sarcina Commander-ului, concentrându-vă atenția asupra bătăliilor propriu-zise.

Producătorii vor să evite balansarea de tip piatră-hârtie-foarfecă atât de caracteristică titlurilor RTS din ziua de azi, mergând pe sistemul simulării unei lupte reale. Un tanc nu va fi eficient împotriva unei unități foarte rapide nu pentru că "numerele" care îl definesc îi impun acest lucru, ci pentru că așa se comportă un tanc în realitate. Din același motiv, s-a renunțat la harta obișnuită în favoarea unor radare/sonare cât mai realiste.

Campaniile single player (trei la număr, câte una pentru fiecare facțiune) vor putea fi jucate și în multiplayer cooperativ, povestea adaptându-se în mod corect în funcție de numărul de participanți.

Să sperăm că Gas Powered Games nu vor dezamăgi și Supreme Commander va fi ceea ce a fost și Total Annihilation la vremea lui: cel mai bun RTS de pe piață.

Cosmin Aionita

“S-a renunțat la harta obișnuită în favoarea unor radare/sonare cât mai realiste.”

■ PRODUCĂTOR: GAS POWERED GAMES

■ PUBLISHER: THQ

■ WEB: WWW.GASPOWERED.COM/SUPCOM

DATA APARIȚIEI: decembrie 2006

RTS

# SUPREME COMMANDER



Un add-on de sine stătător, care pune binele și răul față în față.



PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: CRYPTIC STUDIOS • PUBLISHER: NCSOFT • DISTRIBUITOR: TNT GAMES • WEB: WWW.CITYOFVILLAINS.COM



# CITY OF VILLAINS

## După supereroi, avem superrăufăcători.

**DISCLAIMER: ACESTA ESTE PRIMUL JOC MASIV,** multiplayer și foarte online pe care îl joacă subsemnata. Astfel că veteranii din World of Warcraft să mă ierte anticipat, la fel și jucătorii care și-au pus mai demult mantia de supererou și au dat o raită prin City of Heroes. City of Villains este o adăugire absolut inevitabilă pentru universul creat de Cryptic, din cele mai imemorabile timpuri binele fiind legat și de componentă a răului. Până acum însă, nu m-au atras în mod deosebit MMO-urile, n-am intrat în nebunia WoW și pentru moment încă mai am o viață socială în afara mediului virtual.

Ideea de a fi personajul rău a fost un fel de magnet, mai ales că majoritatea jocurilor nu-ți dau voie să fii băiatul rău pur și simplu pentru că pe partea malignă te-ai trezit de dimineață.

Există mereu o motivație mai mult sau mai puțin ascunsă, dar în City of Villains totul este clar: în Rogue Isles toți sunt răi, conducătorul insulei, Lord Recluse, are ceva de împărțit cu liderul orașului Paragon, casa eroilor pozitivi. Și, din când în când, câte un raid masiv îi pune pe toți Superman-ii, Batman-ii și Spider-Man-ii față în față cu dușmanii lor de moarte.

Protagonistul personalizat în cazul de față este un criminal evadat dintr-o închisoare din Paragon City, iar scopul lui (sau al ei) este să își facă un nume și o reputație (cât mai infamă) în Rogue Isles. Cum am recunoscut deja că aventurile masive online sunt o noutate pentru mine, întâi și întâi am dat o raită prin City of Heroes, pentru a vedea cum se desfășoară lucrurile acolo. Comparativ vorbind, City of Villains este o imagine întoarsă pe dos, o versiune negativă în care nu mai salvați oameni, ci îi răpiți sau, în loc să dezamorsați o bombă, o plantați într-un loc cât mai aglomerat cu putință.

Problema majoră ar fi că nu prea ajungi să te simți rău cu adevărat. Destul de des, bătăliile se desfășoară tot între răufăcători și mai puțin contra eroilor de pe cealaltă parte a baricadei. Misiunile direct împotriva celor din Paragon sunt destul de rare și jocul ar fi avut nevoie de mult mai multe pentru a întări sentimentul de "sunt cel mai tare, cel mai rău, cel mai afurisit". Și, da, a fost introdus modul Player versus Player (PvP), dar doar în patru zone special desemnate. Ideal ar fi aici să aveți și City of Heroes, pentru că doar provocările PvP din Arenă sunt absolut plictisitoare și nimeni nu prea le bagă în seamă. Iar deținerea ambelor jocuri nu este preferabilă doar pentru menținerea nivelului de interes, ci

este și avantajoasă din punct de vedere financiar, pentru că veți plăti aceeași taxă pentru ambele City of... Astfel că, înarmați cu o conexiune bună la net, o armă rezistentă și niște puteri fabuloase, cele patru zone așteaptă să fie explorate: Bloody Bay pune echipele să lupte împotriva numeroșilor monștri pentru a recupera fragmente dintr-un meteorit; în Warburg, scopurile sunt găsirea codurilor unei rachete nucleare și lansarea ei asupra bazei inamice; Siren's Call este o zonă free for all și face trecerea spre cea de-a patra zonă, cea "secretă". Mai există și alte misiuni cu tot felul de recompense, dar ce poate fi mai amuzant și mai antrenant decât să faci bucăți apărătorii binelui...

Unul dintre cele mai importante elemente este "bârlogul". Baza, mai pe înțelesul tuturor, unde se găsesc spitale, ateliere, camere pentru trofee, se fabrică tot felul de capcane, pe scurt cam tot ce are nevoie un răufăcător cu pretenții. Astfel, afilierea la un supergrup începe să aibă un scop real, pentru că unele misiuni duc la obținerea unor artefacte ce le oferă tuturor membrilor grupului o îmbunătățire a puterilor. Plus că tot ceea ce aveți în bază poate face obiectul unui raid inamic pentru a vă distruge, astfel că, pe lângă creșterea în nivel individuală, se adaugă acum și necesitatea de a vă apăra

**SISTEM NECESAR:** Procesor Pentium III 800MHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** NELIMITAT (ONLINE)

### INGREDIENTUL MINUNE: PLAYER VERSUS PLAYER

Bătăliile exclusiv PvE din City of Heroes nu au făcut decât să le trezească apetitul jucătorilor pentru o confruntare cu alte personaje controlate de oameni, nu numai cu monștri și NPC-uri. City of Villains nu numai că aduce PvP, dar oferă și mult așteptata posibilitate a confruntărilor între buni și răi. Și aici mă refer la misiunile speciale, în care supergrupuri se înfruntă cu alt supergrup, într-o nebulie care duce uneori la încetinirea calculatorului. Din păcate, provocările din Arenă nu sunt atât de interesante cum ar putea fi, acesta fiind un loc unde producătorii au de pus la punct destule îmbunătățiri.



Dau la cap, la coaste, la ficari să moară dușmanul!



propriu teritoriu. Pe de altă parte însă, adunarea în grupuri și supergrupuri nu prea le lasă loc celor care ar vrea să joace de unii singuri. Dar, cred eu, există un motiv pentru care un MMO se numește MMO, acela de a fi alături și de a colabora cu o grămadă de alter-ego-uri virtuale.

La fel ca și originalul City of Heroes, City of Villains are parte de un editor de personaje extrem de bine garnisit, cu tot ce vă puteți imagina în materie de aspect fizic și accesorii pentru un băiat rău cât mai fioros. Sau fată, depinde ce preferați... Personal, am luptat din răspuțeri contra impulsului de a crea un personaj feminin doar pentru a demonstra ceva ce ține mai mult de latura care consideră bărbații cu diverse epitețe preluate din lumea animală. Astfel că până la urmă am creat un personaj (de fapt mai multe, n-a fost ușor să mă hotărâsc) masculin, cu un aspect relativ inocent și nu foarte periculos. Cel puțin nu până pe la nivelul 15. Cam două treimi din costumele și combinațiile din editor sunt nou-nouțe, dar și cele importate din City

of Heroes au fost refăcute în așa fel încât nici o secundă nu există pericolul de a confunda un erou cu un răufăcător. Au fost introduse cinci clase noi, dar patru dintre ele sunt mai mult un amestec realizat din clasele din City of Heroes. Doar clasa MasterMind este de-a binelea nouă, iar un grup format în majoritate din astfel de jucători rupe tot ce întâlnește în cale.

Vizual



vorbind, City of Villains încearcă să reproducă o atmosferă grea, întunecată, în care dincolo de aparența calmă se petrec tot felul de lucruri necurate. Cocioabele pe jumătate arse se amestecă cu zgărie-nori imenși pe care sunt întinse bannere Arachnos, principala organizație criminală din Rogue Isles. Instanțele sunt în parte reciclate din City of Heroes, iar cele noi, ca baza Arachnos, tind uneori să utilizeze resursele sistemului fără motiv. Sunetele sunt și ele în mare parte refolosite, iar personajele sunt în continuare mute, deși ar fi fost superb să-ți poți auzi eroul rostind amenințări sau blesteme cu o voce numai bună să-ți dea fiori pe șira spinării.

Așa cum spuneam și la început, acolo unde există bine, neapărat va apărea și răul. Existența unui răufăcător dă un sens existenței unui erou pozitiv, iar acest lucru este valabil și pentru combinația City of Heroes-City of Villains. Unul fără altul funcționează, nimic de zis, dar împreună realizează un întreg care formează unul dintre cele mai bune MMO-uri la ora actuală.

Anda Drăgănuță

### PRO

- sistem PvP bine implementat
- o clasă nouă, MasterMind
- uneltele de creare a personajelor sunt îmbogățite

### CONTRA

- sistemul Arenei lasă de dorit
- misiunile sunt prea generice
- o oarecare debalansare a claselor

### JOCURI ALTERNATIVE

City of Villains

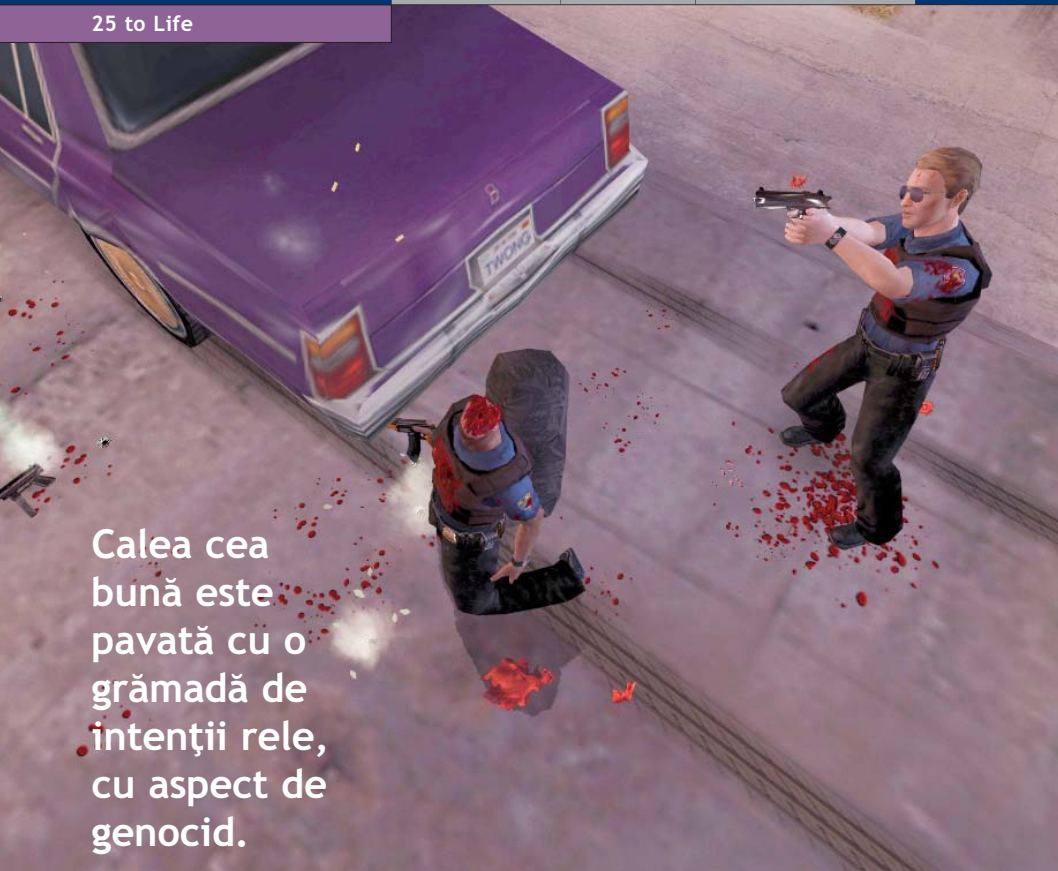
City of Heroes

World of Warcraft

### VERDICT

Supergrupuri, baze, PvP, este chiar bine să fii rău!

# 8



Calea cea bună este pavată cu o grămadă de intenții rele, cu aspect de genocid.



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: AVALANCHE • PUBLISHER: EIDOS • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.25TOLIFE.COM



# 25 TO LIFE

## Gangsterii și polițiștii se joacă de-a "cine moare primul".

25 TO LIFE ESTE GENUL DE JOC ATACAT ÎNAINTE chiar de a apărea. Clownul industriei, în speță avocatul anti-jocuri Jack Thompson, l-a pus pe lista celor mai periculoase jocuri cu potențial antisocial. Într-adevăr, 25 to Life trebuie să apară pe o listă: cea a jocurilor oribil de proaste, îngrozitoare, execrabile, nu mai am cuvinte să mă bălbâi în epitete negativiste.

Păi și atunci de ce o asemenea chestie, care abia se poate numi joc, a ajuns în revistă și încă pe două pagini? Pe post de contraexemplu. Cum să NU faci un producător un joc și cum un publisher cunoscut ca Eidos NU trebuie să-și distrugă și ceea ce i-a mai rămas din reputația de aducător la viață al seriei Tomb Raider.

Avem de-a face aici cu un joc dezorganizat pe sistemul "fugi și fugi!". Nu fugi și împuști, ci doar fugi ca să nu te nimerească gloanțele trase de inamicii care fug și ei, se rotesc ca niște curci bete și totuși au o acuratețe demnă de asasinul lui Kennedy. Este absolut inutil să

discutăm despre adâncime sau ceva tactică într-un joc care vă permite să luați ostatici și să-i folosiți pe post de scuturi umane, ca apoi așa-zisul AI să tragă fără nici o jenă, indiferent în cine. Același AI este capabil să supraviețuiască după cinci gloanțe în cap, trage prin absolut orice structură și întotdeauna va ști de după care colț veți decide să scoateți capul pentru a evalua situația.

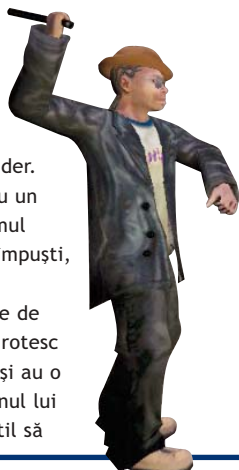
Controlul este o capodoperă a realizării proaste, chiar și în ceea ce privește simplul mers înainte sau strafe-ul. Pentru opțiunea lean mai bine stați cumiți și vă uitați la Surprize,

surprize... acolo măcar vedeți o prezentatoare cu rotunjimi generos dezvăluite.

Personajul poate fi văzut și în third person, și ca într-un FPS normal, doar că perspectiva nu contează câtă vreme sistemul de țintire este la fel de oribil. De fapt, sistemul de țintire este mai mult o indicație grafică pe ecran, pentru că o îmbunătățire a

acurateței nu aduce în nici un caz. Chiar și în modul de restrângere a țintei, arma va recula într-un așa hal de zici că ai un lansator de grenade în mână, nu un banal pistol. De cealaltă parte, inamicii par a purta veste antiglonț invizibile, iar ideile de atac din flanc sau de acoperire nu s-au inventat încă. Pur și simplu vor sări la atac ca pocahontașii, tot înainte, că tot înainte de a se face jocul ăsta era mai bine pentru genul de titluri bazate pe teme urbane.

Există și elemente care ar fi trebuit să ne aducă un joc excelent. Pe parcurs, controlați alternativ trei personaje: un gangster care vrea să meargă pe drumul cel bun, un polițist (a cărui carieră va fi însă brutal întreruptă de un glonte în cap) și un alt gangster. Înscenările și polițiștii corupți sunt la ordinea zilei, plus că nu cred că am mai întâlnit o asemenea avalanșă de injurături. Plus sedințele de spiritism. Inamicii au un talent deosebit să moară întâi și după aceea să vorbească, replici absolut stupide de genul "Doamne Iisuse, iartă-mi păcatele!" sau "Oh, nu, m-a împușcat în cap!"... De-a lungul nivelurilor care trec de la un mediu urban american la alt mediu relativ urban din Mexic, veți avea de omorât câteva sute respectabile de polițiști. Întrebarea este: cum naiba niciodată nu vin întăriri? Ai zice că toți oamenii de ordine stau și



SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-16 (LAN, ONLINE)

## INGREDIENTUL MINUNE: COLOANA SONORĂ

25 to Life calcă nestingherit pe urmele lui GTA sau True Crime, sau orice alt joc bazat pe violență extremă, viața de cartier și permanentul loc conflict cu autoritățile. Baza coloanei sonore este formată din titluri rap, împărțite în două părți: una pentru polițiști și una pentru răufăcători. Printre numeroasele nume care semnează melodiile se numără DMX, Tech N9ne, Guerilla Black, 2Pac, Xzibit sau Juvenile.



mănâncă gogoși și pizza și bea Cola dietetică la secție, ascultând la radio cum colegii lor sunt împuşcați și făcând pariuri care dă colțul primul.

Ar mai fi și neplăcutele momente când aveți unul sau mai mulți însoțitori. Sub nici o formă, dacă cumva aveți totuși masochismul de a încerca să jucați așa ceva, să nu îi lăsați în spatele vostru! Nu vor ezita să vă tragă un încărcător întreg în cap, care cap se va face bucăți ca o explozie de confetti, într-o animație absolut oribilă. De fapt, întreaga grafică este urâtă. Puțin spus. Singurul efect mai de Doamne-ajută este distorsiunea produsă de mișcarea bâtei de baseball în aer; în rest, destul de des vă veți trezi că ați luat foc din cauza unui cocteil Molotov aruncat dintr-o direcție absolut imposibil de identificat. Doar că focul nu scade mai multă viață decât dacă v-ați fi împiedicat de o pietricică și v-ați rănit la unghia degetului mic de la piciorul drept. Așa că puteți alerga liniștiți să dați foc la inamici și să trageți în același timp, deși fumul care se ridică din coafura părliță s-ar putea să blocheze vizibilitatea. Secvențele cinematice cred că erau mai de calitate la un joc făcut pentru PlayStation 1, iar vocile sunt absolut oribile. Zgomotele scoase de

arme sunt doar atât, zgomote, fără nici o asemănare cu contrapartidele lor reale, iar varietatea lor este minimă. Singurul lucru bun din acest joc este coloana sonoră, cu ritmuri rap ale unor cântăreți recunoscuți; dar dacă genul muzical nu vă atrage, nici aici nu avem un punct pozitiv.



Fiecare misiune single player are un obiectiv principal, rezumat de obicei la a omorî tot ce mișcă în decor. Mai există și obiective secundare, cum ar fi reușita a 16 headshot-uri sau arestarea a patru răufăcători; singura lor utilitate este că deblochează



anumite bonusuri pentru personalizarea personajelor folosite în multiplayer. Opțiunile sunt destul de variate, doar că mecanica de joc este la fel de proastă și de bizar implementată. Până la urmă, chiar și împotriva unor adversari umani, "strategia" se reduce la click-uri furioase și aruncat de grenade în toate direcțiile.

Chiar nu văd nici un motiv pentru care să vă chinuiți să jucați așa ceva. Partea single player este incredibil de plictisitoare și de prost realizată. Multiplayer-ul ar funcționa ceva mai bine dacă gameplay-ul ar fi mai bun, dar se remarcă doar prin posibilitățile de personalizare ale clanului de gangsteri. Așa, întreg jocul se rezumă la a alerga de colo-colo în speranța că personajul poate încasa mai multe gloanțe decât inamicii. N-aș recomanda acest joc nici celui mai înverșunat dușman.

Anda Drăgănuță



### PRO

- personalizarea personajelor în multiplayer
- coloana sonoră cu ritmuri rap



### CONTRA

- sistem de țintire îngrozitor de prost
- control bizar și relativ ineficient
- aspect grafic învechit
- AI-ul este sublim, dar lipsește cu desăvârșire



### JOCURI ALTERNATIVE

- 25 to Life
- Crime Life: Gang Wars
- True Crime: Streets of L.A.



### VERDICT

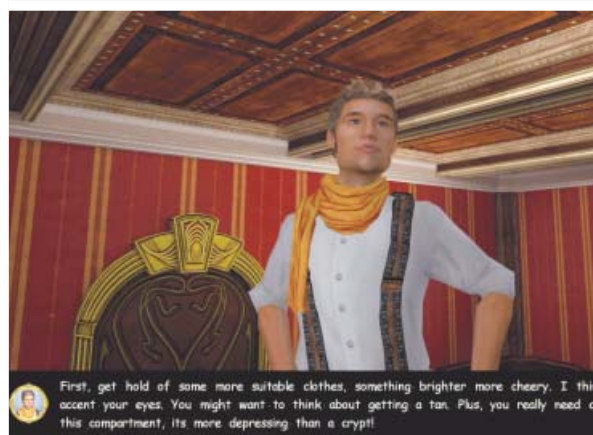
Producătorii ar trebui trimiși la închisoare pentru lansarea unei asemenea tâmpenii.

# 3

80 Days



O nouă adaptare  
aventuroasă  
după unul din  
romanele lui  
Jules Verne



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: FROGWARES • PUBLISHER: TRISYNERGY • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.FROGWARES.COM/80DAYS/INDEX.HTML



# 80 DAYS

## Misterele călătoriei în jurul Pământului

**JULES VERNE ESTE LA MODĂ, CEL PUȚIN ÎN CEEA** ce privește jocurile. Deși cărțile sale au fost scrise majoritatea în secolul al XIX-lea, puterea lor de anticipație încă îi fascinează pe mulți. Și cum să transpui mai bine un roman de aventură decât într-un joc de aventură, de care am mai avut parte și în Journey to the Center of the Earth, Voyage și Return to Mysterious Island, toate inspirate din romanele similare și realizate cu mai mult sau (din păcate) mai puțin talent. 80 Days își are și el rădăcinile într-un roman al lui Jules Verne, Around the World in Eighty Days (Ocolul Pământului în 80 de zile), dar numai cu numele. Alegerile producătorilor pot părea cel puțin bizare, pentru că nu apar nici măcar personajele principale ale romanului.

Ce legătură are cu o călătorie în jurul lumii o sectă de scoțieni care vrea să convingă întreaga populație masculină să poarte kilt-uri? Cu sau fără epilare, asta nu se mai precizează... Și de ce protagonist este numitul Oliver Lavisheart, trimis de unchiul său să recupereze patru patente ale unor invenții răspândite pe tot globul? 80 Days este mai mult un fel de continuare, pentru că pe parcurs veți auzi de Philleas Fogg și de credinciosul său



servitor Passepartout (eroii călătoriei originale), și de nebunul inspector Fix, nu lipsesc nici indienii, dar lipsesc nici indienii, dar prințesa a fost înlocuită cu o actriță de la Bollywood. Și până la urmă se vor lămuri și legăturile cu personajele din roman, și motivațiile ascunse ale unchiului de a-și trimite nepotul în aventuroasa călătorie.

La fel ca și alegerile ceva mai neobișnuite de a derula povestea, și partea de gameplay este deosebită. S-ar putea spune la un moment dat că avem un action-adventure, dar 80 Days reușește să amestece excelent și grafica 3D, și controlul pe tastatură, și secvențele de aventură pură unde trebuie rezolvate diverse puzzle-uri. Un fel de Fahrenheit, dar cu o intrigă ceva mai puțin spectaculoasă, control mai simplu și adăugiri care ies în evidență, cum ar fi posibilitatea de a controla diverse mijloace de transport. În favoarea ideii de acțiune este și împărțirea într-un fel de niveluri de dificultate.

Pe cel mai ușor, Tourist, timpul nu trece, deci puteți explora în liniște cele patru orașe (Cairo, Yokohama, Bombay și San



Francisco); dar, dacă alegeți Adventurer, jocul este o permanentă cursă contra cronometru, cele 80 de zile scurgându-se incredibil de repede. O bilă neagră aici pentru că jocul nu poate fi salvat oriunde și oricând, ci merge pe sistemul checkpoint-urilor. Timpul nu este singura problemă, ci mai sunt de luat în considerare și banii (transportul costă, Oliver trebuie să mănânce pentru a se menține în formă, mai trebuie mituit câte un polițist pe ici-pe colo...).

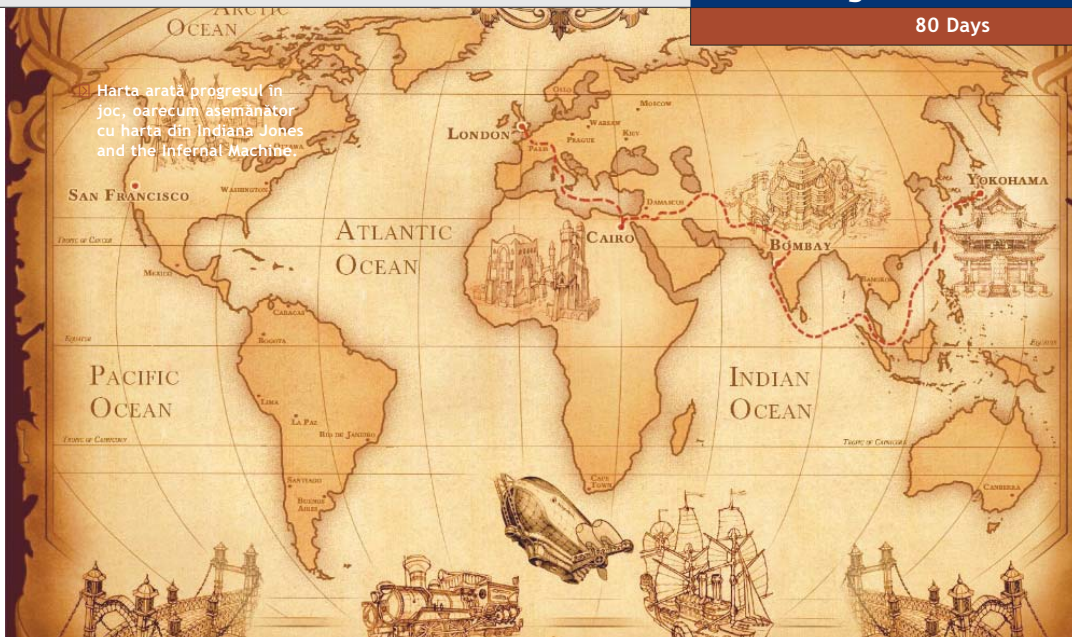
Cum teleportarea încă nu s-a inventat și nici măcar Jules Verne nu și-a imaginat-o, Oliver călătorește între cele patru orașe cu vaporul, cu trenul sau cu un uriaș Zeppelin. Nici nu vă puteți da seama câte metode de a-i întârzia călătoria au fost imaginate, de la stricarea motorului până la recuperarea de pe aripa balonului a unei păsări dintr-o specie pe cale de dispariție. Îndepărtarea obstacolelor implică și tipicele puzzle-uri, cele logice și mecanice: manevrarea de manete și butoane sau oferirea unor mirodenii de diferite culori pe post de ofrande într-un templu indian pentru a face rost de un șarpe care să sperie o vacă. Ce legătură are șarpele cu vaca n-o să vă

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 512MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1



## INGREDIENTUL MINUNE: MIJLOACE DE TRANSPORT

Nu mai simplul gând mă trimite la autobuzele, troleele și tramvaiile bucureștene, aglomerate și, elegant vorbind, cel puțin urât mirositoare. Din fericire, în 80 Days mijloacele de transport, chiar și cele în comun, sunt o minune. Din această categorie fac parte trenul, vaporul și un balon uriaș, precursorul avioanelor. Nici urmă de aglomerație (ba chiar aş putea spune că sunt prea puține NPC-uri), fiecare pasager are cabină individuală și totul strălucește de curătenie. Mijloacele de transport individuale includ triciclete motorizate, un covor zburător, o barcă cu pânze și chiar un minibalon, toate extrem de utile pentru acoperirea distanțelor dintre orașe sau pur și simplu pentru a te distra cu ele.



Harta arată progresul în joc, oarecum asemănător cu harta din Indiana Jones and the Infernal Machine.



spun, pentru că intriga se amestecă într-un fel superamuzant, în comedie de situație și de dialog. Mai există însă și alte "puzzle-uri", cele care implică găsirea unor persoane sau a unor obiecte și cele orientate spre acțiune. Iar am ajuns la acțiune, dar nu este un sens propriu al cuvântului. Ar fi vorba de câteva minijocuri, foarte ușoare, niște secvențe de salturi unde problemele de control își spun cuvântul, și două faze de stealth care puteau cu ușurință să lipsească, cea de-a doua cel puțin fiind extrem de frustrantă.

Una din părțile cele mai simpatice este utilizarea mijloacelor de transport. Zic



mijloace de transport și nu vehicule pentru că un elefant greu ar putea fi considerat vehicul, la fel și un covor zburător personalizat în funcție de oraș. În rest, ar mai fi un fel de triciclu/ricșă cu motor, o roată asemănătoare cu cea din cușca unui hamster, o barcă și un minibalon, care mi-a scos peri albi la control. Aceasta ar fi de fapt cea mai mare problemă a jocului, anumite părți ale controlului. Combinația mouse-tastatură funcționează relativ bizar când manevrați un vehicul sau când Oliver trebuie să execute un salt, în mare parte și din cauza numeroaselor bug-uri grafice. Patch-ul apărut între timp nu pare să fi rezolvat mare lucru, iar pe cea mai joasă rezoluție grafică unele puzzle-uri nici măcar nu pot fi rezolvate pentru că detaliile vizuale nu sunt evidențiate de ajuns.

Jocul este destul de pretențios din punct de vedere grafic, dar merită: orașele sunt excelent realizate și nu foarte statice, personajele sunt

detaliat desenate (deși figurile se repetă într-un ritm îngrozitor), iar secvențele cinematice sunt de calitate. Coloana sonoră reproduce melodii cunoscute din anii '70 și '80, dar frecvența lor este mult prea redusă. Plus că dialogurile suferă de o bizară problemă, începutul frazelor fiind trunchiat și imposibil de auzit. Noroc cu subtitrările, altfel aş fi pierdut jumătate din poveste.

80 Days s-a dovedit până la urmă a fi o sumă de contradicții. Pe de o parte, este inovator pentru bătrânul gen adventure, cu vehiculele sale bizare, are umor din plin, iar puzzle-urile sunt logice și interesante. Pe de altă parte, nu pot fi ignorate problemele grafice și cele de control, interacțiunea repetitivă cu NPC-urile sau sistemul de salvare care amintește mai mult de un joc de acțiune pentru console. Oricum, povestea vă va ține pe jar, la fel de mult ca și scurgerea timpului din modul Adventurer. 80 Days dovedește că încă mai este loc de inovație într-o aventură, că acest gen încă n-a murit de tot și s-ar putea să mai aibă ceva ași ascunși în mână.

Anda Drăgănuță

**PRO**

- mijloace de transport controlabile
- o poveste nouă, dar totuși legată de romanul lui Jules Verne

**CONTRA**

- probleme de control și bug-uri grafice
- interactivitate scăzută și acțiuni repetitive

**JOCURI ALTERNATIVE**

80 Days

Journey to the Centre of the Earth

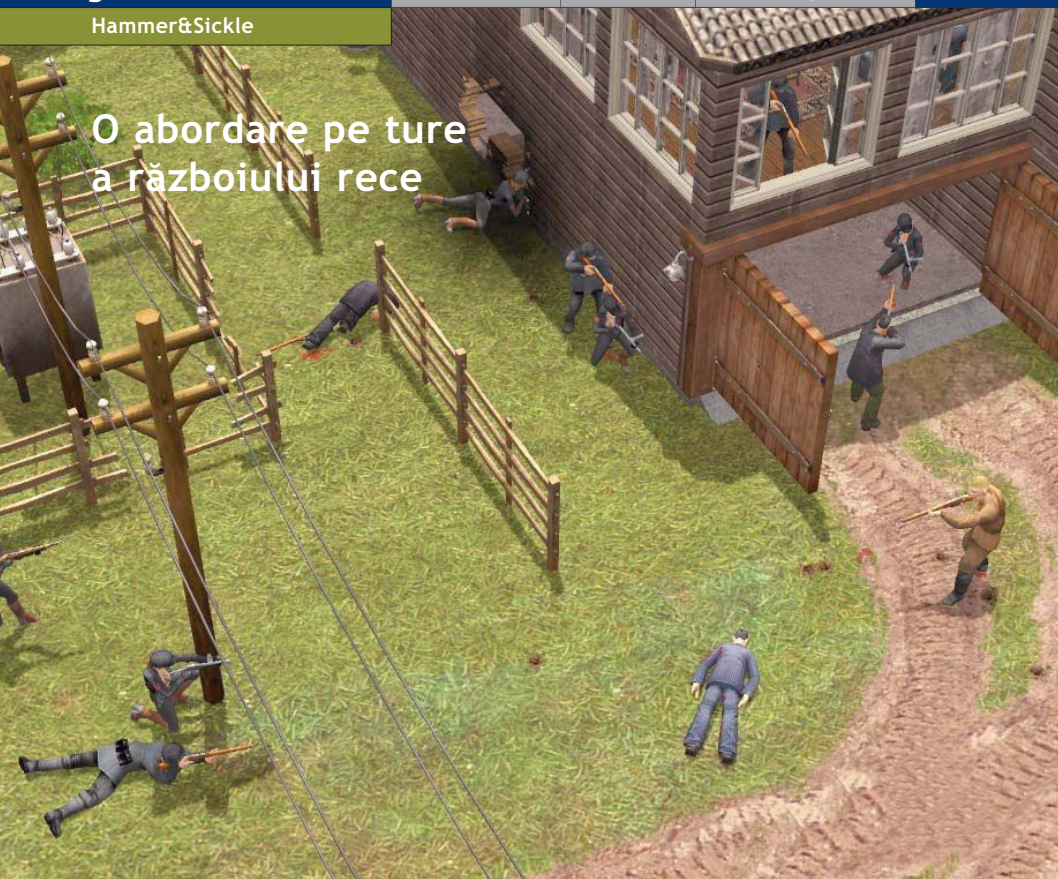
VOYAGE

**VERDICT**

Cu mai puține probleme de control, ar fi putut fi o realizare cu adevărat excelentă.

**7.5**

## O abordare pe ture a războiului rece



Pare foarte antrenant.  
Doar pare.



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: NIVAL INTERACTIVE • PUBLISHER: CDV • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.HAMMER-SICKLE.COM



# HAMMER&SICKLE



## Cu răbdarea, treci marea. Și eventual misiunea.

**SECERA ȘI CIOCANUL AR PUTEA FI** de tristă amintire pentru aceia dintre noi care au trăit mai mult în comunism. Dar cum eu îmi aduc aminte doar că după ce am fost pionier vreo două luni am văzut la televizorul alb-negru cu lămpi de pe vremea aceea că lucrurile s-au schimbat, vom lăsa considerațiile politice la o parte. Dar aluzia la comunism rămâne, pentru că Hammer&Sickle ne oferă sub control un soldat sovietic, trimis în teritoriile ocupate de englezi/americieni să rezolve anumite misiuni din timpul războiului rece.

Cum acest război a fost mai mult încins decât rece, mă așteptam la ceva mai mult de la Nival, care au produs excelentul Silent Storm (și au pe mână Heroes of Might and Magic V, ceea ce îmi dă palpații dacă mă gândesc că ar putea ieși la fel de slab ca titlul de față). Producția pare mai curând neterminată, cu un gameplay plictisitor, povești obscure și dezlănțată, timpuri imense de încărcare și o

doar aparentă complexitate în spatele tuturor cifrelor.

La început, toate bune și frumoase, măcar din punct de vedere vizual. Clădirile sunt detaliate, universul este arătos chiar și pe zoom maxim, chiar dacă hărțile sunt minuscule. Dar în momentul în care primul personaj deschide gura... sună ca un afon în corul Madrigal. Și nici măcar nu cântă Trei culori sau mai știu eu ce trăiască Ceaușescu, Stalin sau Mao Tse Dun, ci o muzică ce ar speria și cel mai înfocat fan al metalelor grele din categoria Sepultura. Sunetul este total neadecvat epocii (se presupune că ar fi cam prin 1950), iar accentele personajelor sunt total pe lângă nația pe care o reprezintă acestea. Rușii vorbesc engleză cu accent nemțesc, americanii sună de parcă ar fi ieșit din colhozul siberian, ca să nu mai amintesc de greșelile de scriere. Abia armele sună cât de cât decent, iar

ochiul se mai bucură din când în când cu fizica distrugerii clădirilor și căderile lunetiștilor de la ferestre.

Dacă acțiunea ar fi fost cum trebuie, aș fi pus muzica mea, dădeam sunetul din joc la zero și nu mai comentam nimic. Dar... am simțit cum îmi crește părul până trecea o tură și AI-ul calcula la nesfârșit acțiunile inamicilor.

Personajele au "action points" ce pot fi cheltuite în diferite moduri: atac direct, camuflaj în clădiri, adăpostire. Și dacă în teorie sună interesant, în practică și cea mai simplă bătălie poate să dureze o oră, pathfinding-ul este cel puțin bizar, iar încărcările vor fi tare dese până descoperiți cea mai bună metodă de a rade orice opoziție de pe hartă. Plus cazurile în care intrarea într-o nouă hartă implică datul nas în nas cu o gașcă de băieți hotărâți să te facă arșice. Retragere nu există, dar măcar sunt o grămadă de arme și echipament ce pot fi vândute pentru a cumpăra



upgrade-uri. Totuși, eu n-am remarcat nici o diferență între un personaj cu 10 upgrade-uri și unul fără nimic, așa că la ce folos toate cifrele, procentele și creșterea abilităților?

Hammer&Sickle este unul din jocurile acelea care te fac să oftezi și să zici: "Și dacă ar fi fost...". Are potențial, ideile din spatele problemelor de gameplay meritau să fie puse în valoare mult mai bine; bătăliile sunt mai lente decât un melc înșurat cu o broască testoașă, iar, în afară de grafică, nimic nu este așa cum ar fi putut și cum ar fi trebuit să fie. Doar fanii înrăiți ai strategiilor pe ture ar putea găsi răbdarea să reziste până la capăt.

Anda Drăgănuță



### VERDICT

Am îmbătrânit de plictiseală. Să sperăm că Heroes V nu va ajunge în așa hal.

# 5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1



A'ding ding ding ding  
ding d-d-ding-ding  
ding...

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: NEKO ENTERTAINMENT • PUBLISHER: DIGITAL JESTERS • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.CRAZYFROGGAME.COM



# CRAZY FROG RACER

## Broasca prinde viteză.

**JOCURILE FĂCUTE DUPĂ ANUMITE** licențe ajunse celebre peste noapte au devenit o modă în zilele noastre. Și, în general, nu am probleme cu ele dacă sunt decent realizate. Însă, când am auzit de Crazy Frog Racer, imediat mi s-a întors stomacul pe dos și mi-am amintit de nenumăratele ori când micuța broască îmi invadea ecranul televizorului sau îmi agasa urechile prin cântecelul care răsună din orice dispozitiv audio (fie el radio, telefon mobil etc.).

Trecând peste repulsia de moment, am instalat totuși Crazy Frog Racer, mai mult cu gândul la jocurile arcade de pe vremuri, cum ar fi Rollcage sau Dethkarz. Crazy Frog Racer se aseamănă foarte mult cu acele titluri, oferindu-i jucătorului ocazia de a se întrece pe niște circuite suspendate, în general fără margini, și de a elimina oponenții cu ajutorul unor power-up-uri.

După prima cursă, am fost un pic surprins: nu m-am așteptat totuși ca jocul să fie atât de... atractiv. Deși nu excelează la absolut nici un capitol, Crazy Frog Racer reușește totuși să ofere acele elemente

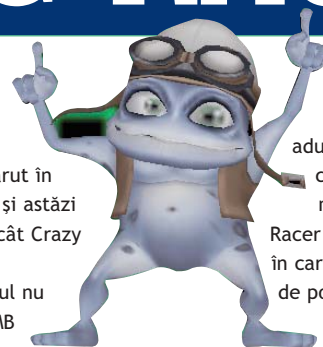
esențiale pentru un arcade reușit: viteză mare, power-up-uri destule, control decent și, nu în ultimul rând, niște personaje simpatice (cu excepția broaștei).

Din păcate, era doar o primă impresie, care cu toții știm că poate fi înșelătoare. După un campionat întreg jucat în compania broaștei fără chiloți, mă întrebam dacă nu cumva am alergat tot timpul pe același circuit, diferențele de ordin vizual dintre trasee fiind foarte mici. Pur și simplu persistă impresia că fuși tot timpul pe aceeași șosea suspendată, în același oraș futuristic. Știu că asta este "tema" impusă de videoclipurile a căror protagonistă este multpreafaimoasa broască, însă producătorii puteau să dea dovada unei imaginații ceva mai bogate, adăugând și alte decoruri.

Senzația de repetitivitate este amplificată și de grafica jocului, deloc potrivită pentru începutul anului 2006. Crazy Frog Racer arată simplist, în afara personajelor propriu-zise, realizatorii neobosindu-se prea mult cu detaliile care ar fi trebuit să dea ceva substanță

jocului. Ca exemplu, Dethkarz (joc apărut în 1998) arată chiar și astăzi mult mai bine decât Crazy Frog Racer. Este adevărat, broscioiul nu ocupă decât 330MB pe harddisk și consumă puține resurse (probabil în compensație pentru "resursele" consumate prin alte mijloace media), însă aceasta nu mai poate fi o scuză la ora actuală.

Însă pentru copii, care nu știu ce înseamnă termeni precum iluminare în timp real, bump mapping sau pixel shader, Crazy Frog Racer rămâne fără îndoială un titlu atractiv. Personajele amuzante (bucătarul cu satărul fiind "delicios" din acest punct de vedere), muzica potrivită pentru acest gen de joc (dansurile broaștei din meniul Jukebox aproape făcându-mă să uit cât de mult o urăsc de fapt) și, nu în ultimul rând, modul multiplayer split-screen (puțin spus o raritate în zilele noastre) aduc acest joc cu mult deasupra liniei de plutire.



Ca un bonus care aduce aminte oarecum de concurenții cu pretenții mult mai mari, Crazy Frog Racer conține și un mod Chase, în care mai multe drone (un fel de polițiști) îl urmăresc pe jucător în încercarea de a-l opri cu orice preț.

Am fost plăcut surprins de acest joc, de la care nu mă așteptam la nimic bun, dar de la care am primit câteva ore de gameplay amuzant. Dacă realizatorii puneau un pic mai mult suflet în realizarea unor trasee ceva mai diferite și adăugau câteva efecte care să pună la lucru plăcile grafice deloc ieftine din calculatoarele noastre, Crazy Frog Racer putea primi o notă mult mai bună.

Cosmin Aioniță



### VERDICT

Din păcate, îi lipsesc o grafică modernă și o diferențiere mai clară a traseelor.

# 6.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium II 400MHz, 256MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 2 (ACELAȘI SISTEM)



Clona clonei clonei cui vreți voi



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: CAULDRON • PUBLISHER: PLAYLOGIC • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.GENETROOPERS.COM



# GENE TROOPERS

## Știința genelor în viitor

**DUPĂ CE AM FOST BLESTEMATĂ CU** Knights of the Temple II în numărul trecut, am crezut că seria nefericirilor interactive s-a încheiat și noul an va începe cu producții ceva mai bune. Da' de unde... pe ultima sută de metri îmi pică în brațe Gene Troopers, produs de aceleași personaje care l-au trimis pe Paul templierul-minune să omoare diavoli. Acum avem un mediu total diferit, cel al viitorului, iar protagonistul este un soldat modificat genetic (parțial), un fel de neterminat care trebuie să scape de rasa extraterestru-insectivoră care l-a luat prizonier. Măcar acum am scăpat de problemele pricinuite de cameră. Ar fi fost culmea ca și într-un FPS să fie așa ceva, însă avem alte chestii care se pretind sublime, dar le-am mai întâlnit deja printr-o grămadă de jocuri, într-o formă sau alta. Avem companioni ocazionali pe parcursul nivelurilor, care variază de la acceptabile în interior până la îngrozitoare în exterior, dar este la

modă să avem împușcături în aer liber, apă ucigașă și explozii care apar de peste tot și de niciunde. Avem și arme, peste 15 modele, destul de variate, plus un fel de mânășă soră geamănă în funcționalitate cu Gravity Gun-ul inventat de Half-Life 2.

Avem și tentative jalnice à la Splinter-Cell, cu camere de supraveghere care trebuie distruse, altfel apar și mai mulți inamici colorați cel puțin bizar, care lasă în urmă, în afară de sânge mov (nici unul n-avea sânge albastru, asta-i cert), încărcătoare pentru arme și puncte de ADN. Adică acid dezoxiribonucleic. Adică ceea ce ne face pe noi să fim oameni, chestia aia de la ora de biologie cu formă de spirală. ADN-ul, ca pentru orice soldat cu modificări genetice care se respectă, este util la îmbunătățirea abilităților; pe parcurs eroul primește upgrade-uri pentru viață, vedere în infraroșu, slow motion, ca și o metodă de a-și ucide inamicii cu ajutorul mânușii gravitaționale.

Doar că aceste îmbunătățiri ale eroului tind să coste enorm de multe puncte, astfel că ideea de a lăsa camerele de luat vederi să aducă cât mai mulți inamici în încăpere nu-i de lepădat. Experiență pe bandă rulantă, gloante să fie! Toată afacerea poate fi reluată și în multiplayer, în modurile absolut standardizate de acum deathmatch, team deathmatch și capture the flag. Asta, dacă rezistați din punct de vedere vizual. Gene Troopers chiar nu este o încântare pentru ochi, în ciuda faptului că stă mult mai bine la capitolul fizică și utilizează destul de interesant posibilitățile mânușii menționate. În rest însă, platitudine și lipsă de adâncime a texturilor, modele banale, completate (sau stricate și mai rău, depinde cum priviți lucrurile) de sunete fără putere și voci lipsite de talent actoricesc.

Așa că le-am tăiat macaroana și extraterestrilor, scurt și la obiect, pentru că Gene Troopers nu merită mai multă atenție decât i s-a dat.

Adică aproape zero, neavând nici o șansă să iasă în evidență din masa uriașă a FPS-urilor decât prin ușurinta cu care copiază și imită elemente din jocuri care aveau mult mai mult decât o armă șmecheră care să le facă populare. În cazul Gene Troopers, cele mai interesante elemente se rezumă la un efect de zoom pentru pistolul cu amortizor și la împărțirea în două părți a barei de încărcare (vă dați seama ce plictisitor a fost dacă am ajuns să remarc asemenea detalii). Poate fi jucat doar dacă v-ați plictisit să așteptați apariția altor titluri care să aibă motive reale să vă ocupe spațiul pe harddisk și timpul liber.

Anda Drăgănuță



### VERDICT

Viitorul științei și al omenirii arată cam întunecat dacă luăm în considerare acest joc.

5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.8GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-8 (LAN, ONLINE)



Beat'em all  
ca pe  
vremuri...

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: OMEGA FORCE • PUBLISHER: KOEI • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.DW4HYPER.COM



# DYNASTY WARRIORS 4 HYPER

## Declinul unei dinastii duce la lupta pentru controlul Chinei antice.

**MĂRTURISESC CĂ ERAM TARE CURIOS** să joc acest titlu. Prezentările făcute variantei de PlayStation2 de pe diferite site-uri îl indicau ca unul dintre cele mai reușite jocuri de console, notele primite fiind pe măsură. Datorită acestui succes fulminant, Koei au făcut pasul și înspre PC, oferind varianta Hyper. Aceasta, teoretic, ar trebui să fie adaptată posibilităților pe care le oferă un calculator de ultimă generație în comparație cu o consolă apărută acum câțiva ani buni.

Unul din motivele pentru care seria Dynasty Warriors a avut succes este ancorarea destul de serioasă a firului epic în realitatea istorică a Chinei antice. De fapt, povestea jocurilor din această serie este direct inspirată din literatura clasică chineză, mai exact din lucrarea "Romance of the Three Kingdoms". Acțiunea are loc la începutul declinului dinastiei Han, unde trei facțiuni - Wu, Wei și Shu - își dispută supremația, relatând astfel o perioadă zbuciumată din istoria Chinei.

În modul campanie, jucătorul își alege un luptător specific uneia dintre cele trei tabere, este introdus

în firul epic de o serie de secvențe cinematice bine realizate și apoi este aruncat în mijlocul bătăliilor. Deși jocul dă impresia că ar lăsa loc pentru planificarea misiunii, nimic mai fals. Îți poți echipa personajul cu diferite obiecte sau inspecta o hartă a locației unde se va desfășura bătălia, însă doar atât. Iar din momentul în care începe jocul efectiv realizezi că nu ai în fața ta nimic mai mult decât un beat'em up, slash'em all, parcă venit direct de pe mașinile arcade pe care le întâlneam în prima jumătate a anilor '90 prin diferite locații care purtau titlatura de "săli de jocuri". Bineînțeles, Dynasty Warriors 4 Hyper este mult mai complex, existând diferite obiective care trebuie îndeplinite pe hartă, diferite personaje mai puternice care vor oferi bonusuri când sunt omorâte, combo-uri spectaculoase și nu numai. Elementele clasice nu sunt uitate nici ele: diferitele tipuri de lovituri (caracteristice fiecărui personaj în parte) sau boss-ul mai cu moț care așteaptă la sfârșitul nivelului, înconjurat de câteva zeci de gărzi,

toate aduc aminte de pionieratul jocurilor video. De menționat este faptul că nu vei lupta singur, clanul tău beneficiind mai tot timpul de o armată demnă de luat în seamă. Din păcate, aportul armatei la desfășurarea acțiunii nu prea există, totul depinzând totuși de acțiunile personajului controlat de jucător.

Pe lângă campania single player propriu-zisă (abordabilă și în doi jucători pe același sistem), jocul oferă și un free mode în care ne putem alege un scenariu și juca în afara poveștii, precum și un mod versus în care doi jucători își pot măsura puterile într-o arenă. Aceasta este o mișcare deșteaptă din partea producătorilor, oferta jocurilor de acest tip pentru PC fiind aproape inexistentă.

Din punctul de vedere al portării de pe consolă pe PC, Dynasty Warriors 4 Hyper nu stă foarte rău. Singurul reproș ar fi lipsa implementării unui control cu ajutorul mouse-ului, însă probabil

nu ar fi fost posibil

așa ceva având în vedere că jocul oferă suport pentru doi jucători pe aceeași tastatură. Pe de altă parte, sistemul de control este simplu și, după câteva minute de acomodare, ușor de folosit. De asemenea, producătorii au avut dețenta să înlocuiască icoanele specifice consolelor (cerc, pătrat etc.) cu simboluri ale butoanelor de pe tastatură (ESC, Enter etc.). Grafica nu se poate ridica la nivelul unui titlu de ultimă oră de PC, însă nu este nici respingătoare.

Deși este un joc în general reușit, Dynasty Warriors 4 Hyper este totuși prea departe de stereotipul jocului de PC standard, elementele "filosofiei" consolelor fiind mult prea prezente, acest lucru având darul de a îndepărta o serie întreagă de jucători care ar fi putut fi interesați de acest titlu.

Cosmin Aioniță



### VERDICT

Interesant, atractiv, însă parcă nu-și mai are locul pe PC.

7.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.6GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 2 (ACELAȘI SISTEM)

Namco Museum: 50th...

"Come On Eileen" - Dexy's Midnight Runners, "Working for the Weekend" - Loverboy, "She Drives Me Crazy" - Fine Young Cannibals



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: NAMCO • PUBLISHER: NAMCO • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: [HTTP://WWW.NAMCO.COM/GAMES/NAMCOMUSEUM50/](http://www.namco.com/games/namcomuseum50/)



# NAMCO MUSEUM:

## 50TH ANNIVERSARY

### Un muzeu virtual, 14 jocuri pentru prețul unui bilet

"EI, UNDE SUNT JOCURILE DE ALTĂDATĂ?", așa putea întreba, parafrazându-l pe François Villon cu ale sale zăpezi. Întrebarea este în mare parte retorică, pentru că știm cu toții că jocurile de altădată sunt pierdute în negura uitării. Din când în când, numele lor mai sunt pomenite de o mână de nostalgici care au prins vremurile când calculatorul personal era doar un vis și singurele forme de divertisment electronic erau niște console de jocuri masive, de dimensiunile unui frigider.

Namco este o companie în măsură să-și amintească de acele vremuri, pentru că numele ei era unul dintre cele mai întâlnite în sălile de jocuri arcade. Și, cu ocazia celei de-a 50-a aniversări, Namco s-a decis să ne ofere o colecție a celor mai de succes jocuri pe care le-a produs în acea perioadă de pionierat, grupată sub denumirea destul de inspirată de "muzeu". Căci unde altundeva ar mai putea fi admirate niște exponate de acum 25 de ani? (Namco aniversază o jumătate de secol de existență, dar doar în jumătatea mai recentă a acestei perioade jocurile electronice au constituit domeniul principal de activitate al companiei.)

Sigur, această inițiativă urma să fie clar pe placul nostalgicilor, dar marketingul este

marketing, așa că, pentru a maximiza publicul-țintă, Namco a publicat colecția pe toate platformele posibile: PC, Xbox, PS2, Gamecube, Gameboy Advance, PSP, DS, pentru a avea acoperit un segment cât mai larg de posibili cumpărători.

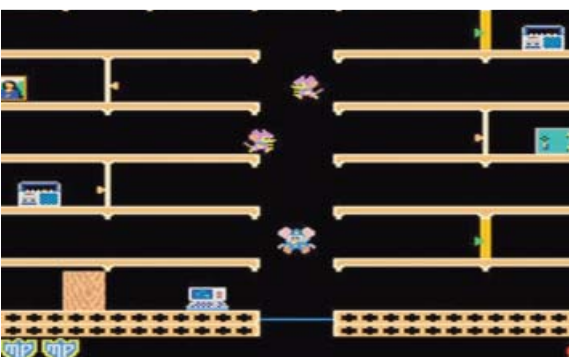
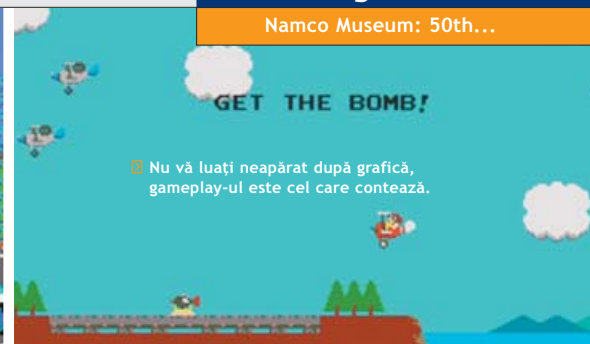
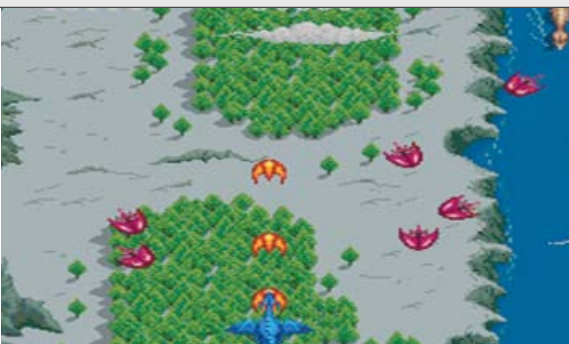
În versiunea de PC pe care am testat-o sunt incluse 14 jocuri: Pac-Man, Ms. Pac-Man, Galaga, Dig Dug, Rally-X, Pole Position, Pole Position II, Xevious, Dragon Spirit, Bosconian, Rolling Thunder, Mappy, Sky Kid și Pac-Mania. Ultimele două sunt blocate la începutul jocului și nu pot fi accesate decât după depășirea unor punctaje prestabilite la Galaga, respectiv Pac-Man.

Meniul principal este constituit dintr-un ansamblu circular de console de jocuri, pe ecranele cărora puteți vedea acțiunea din jocul respectiv. Atmosfera de sală de jocuri din anii '80 este completată cu muzica de tonomat care se amestecă cu sunetele greu de confundat ale jocurilor electronice. Melodii gen "Come On Eileen" - Dexy's Midnight Runners, "Working for the Weekend" - Loverboy, "She Drives Me Crazy" - Fine Young Cannibals sunt un fundal perfect pentru această călătorie în trecut, cei care preferă "oldies" urmând să se simtă ca acasă în sala virtuală oferită de Namco.

Firește, starul compilației, cel pe care este centrată selecția inițial, este indubitabil Pac-Man, jocul-fenomen care a intrat în istorie, îngropând Pong și Space Invaders sub avalanșa succesului său fulminant. Personajul galben modelat după o pizza căreia îi lipsea o felie și dușmanii săi fantomatici Blinky, Pinky, Inky și Clyde demonstrează împreună că un joc nu are nevoie de grafică ultimul răcnet sau de două procesoare conectate în paralel pentru a oferi o experiență de joc ce creează dependență și căreia nu îi lipsește nici chiar o oarecare adâncime tactică. Avem de-a face cu un joc în care mănânci sau ești mâncat, o stranie parabolă pentru viața reală dacă vreți. Cine nu l-a jucat măcar o dată nu se poate numi gamer, deși îmi vine greu să cred că ar putea fi ratat în condițiile în care a fost reeditat oficial și neoficial în zeci dacă nu chiar sute de variante, monocrom și color, 2D și 3D.

Varianta din Namco Museum încearcă să ofere o experiență cât mai asemănătoare cu cea inițială și în mare parte reușește. Sunetele și grafica sunt în mod clar similare, singura problemă fiind metoda de control: tastatura nu este în mod clar un înlocuitor potrivit pentru joystick-ul cu care erau dotate mașinăriile masive de acum 25 de ani. Chiar și după o perioadă lungă de acomodare,

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 500MHz, 128MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1



jocul pare foarte greu și nu doar din cauza controlului puțin imprecis. Dar dacă ținem cont că aceste titluri erau gândite să facă jucătorii să piardă cât mai des pentru a-și consuma rapid monedele, aducându-le profit proprietarilor de săli de jocuri care căutau să își amortizeze investiția, dificultatea percepută inițial pare justificată. Această senzație poate fi percepută în cazul tuturor jocurilor din compilație, nu doar în cazul Pac-Man, dar avantajul este că puteți să le jucați oricât fără să pierdeți nici un leu (în afara banilor plătiți inițial pe joc, firește).

Nu am reușit să văd dacă Pac-Man a fost restaurat cu tot cu celebrul bug de la nivelul 255, când jumătate de tablă devenea ilizibilă, fiind acoperită de simboluri aleatorii, ceea ce a făcut ca nivelul 256 să fie considerat o legendă de nimeni atinsă. Nici nu am fost în stare să mă apropiu măcar de scorul maxim la nivel mondial de 3.333.360 de puncte, dar vă invit să încercați, poate aveți mai multă voință decât mine. Să știți că, deși mișcărilor fantomelor par aleatorii, ele au totuși un AI ale cărui mișcări pot fi prevăzute.

Ms. Pac-Man este varianta feminizată a lui Pac-Man, cu o eroină gălbuie cu buze rujate, o tablă roz și cu o fantomă de sex feminin pe nume Sue care îl înlocuiește pe Clyde. Poate am fost influențat de misoginismul meu latent, dar mi s-a părut ceva mai ușor decât Pac-Man-ul original.

Galaga este răspunsul Namco la succesul Space Invaders și reprezintă un shoot-em-up primitiv, dar totodată imersiv. Din nou un set de elemente de gameplay extrem de primitive dă naștere unei experiențe de joc suficient de complexe încât să vă țină ore întregi în fața monitorului în timp ce încercați să atingeți un

scor cât mai mare. Asta dacă vreți să puteți accesa Galaga 88, despre care mulți susțin că este una dintre puținele continuări mai bune decât originalul din istoria jocurilor video. Pentru a vedea cum a progresat în timp genul vertical scrolling shoot-em-up pentru Namco puteți încerca în ordine Xevious și Dragon Spirit. Dragon Spirit are cea mai bună grafică dintre toate trei și o originală tematică fantasy (personajul este un dragon), dar este și infernal de greu. Să nu ziceți că nu ați fost avertizați! Bosconian și Sky Kid aparțin și ele genului shoot-em-up, dar au câteva elemente distinctive. Bosconian este un soi de cocteil între Galaga și Asteroids, oferind posibilitate de mișcare și tragere pe diagonală, scopul fiind să distrugeți o serie de baze extraterestre imobile în timp ce încercați să evitați ciocnirea cu nave, rachete și meteoriți. Sky Kid este side-scroller shoot-em-up, în genul ce va fi făcut celebru mai târziu de jocuri ca Harrier, dar cu o tentă copilărească, stilul grafic și muzica aducând vag cu jocurile din seria Mario de la Nintendo. Ideea de bază este că, pe lângă împușcarea inamicilor, jucătorul trebuie să găsească o bombă, să o ia la bord și să bombardeze o anumită țintă cu ea. Totodată, Sky Kid este primul titlu de la Namco care permite ca doi jucători să participe simultan la acțiunea jocului. Dig-Dug este și el un arcade interesant, care a fost prelucrat mai apoi în titluri gen Boulder Dash sau Driller. În versiunea originală, jucătorul sapă tuneluri și omoară monștri în tuneluri subpământene, umflându-i cu pompa sau strivindu-i cu pietre. Nu râdeți, este chiar atractiv! Singurele jocuri care nu m-au încântat deloc sunt Pole Position 1 și 2. Deși revoluționare

pentru vremea lor, acum sunt enervante din toate punctele de vedere: grafica este obositoare, sunetele sunt enervante, fizica este inexistentă și controlul cu tastatura în loc de volan este un chin. Puteți să le evitați liniștiți, nu pierdeți nimic. Mai curând încercați Rally-X, care, paradoxal, nu este un joc de curse, ci un soi de Pac-Man mai bizar. Infernal de greu, din nou, dar captivant.

Rolling Thunder este una dintre primele încercări de hibrid side-scrolling shooter/platform, ce implică un agent secret ce încearcă să își salveze coechipiera din mâinile unei organizații criminale. Seamănă un pic cu Robocop, un pic cu Fade to Black. Destul de interesant, dar nu este printre favoritele mele.

Am lăsat la urmă Mappy, pentru că este destul de diferit. Avem un șoricel polițist într-o casă plină de motani-hoțomani, care trebuie să topăie pe trambuline între etaje pentru a recupera bunurile furate de pisici. Seamănă puțin cu Jumping Jack, doar că nu avem platforme în mișcare, iar la fiecare etaj sunt și niște uși care pot fi închise sau deschise doar dintr-o anumită parte. Gameplay-ul este atât de diferit și de bizar încât m-am trezit că am jucat acest joc chiar mai mult decât Pac-Man și vi-l recomand cu căldură, pentru că sub aparența lui infantilă se ascunde o acțiune delicioasă de complexă.

Dacă sunteți fani ai jocurilor video de altădată, nu trebuie să ratați această colecție. Chiar dacă grafica și sunetele sunt primitive, duzina de titluri din Namco Museum este mult mai distractivă decât multe din jocurile care apar în ziua de azi.

Adrian Dorobăț

**PRO**

- întoarcere la origini, pe vremea când gameplay-ul pur era rege, nu grafica ultimul răcnet
- cele 14 jocuri incluse vă pot ține ocupați pentru o lungă perioadă de timp

**CONTRA**

- recondiționarea ar fi fost mai veridică dacă includea carcasele consolelor în locul benzilor negre de pe marginea ecranului
- unele jocuri au o ciudată desincronizare a sunetului

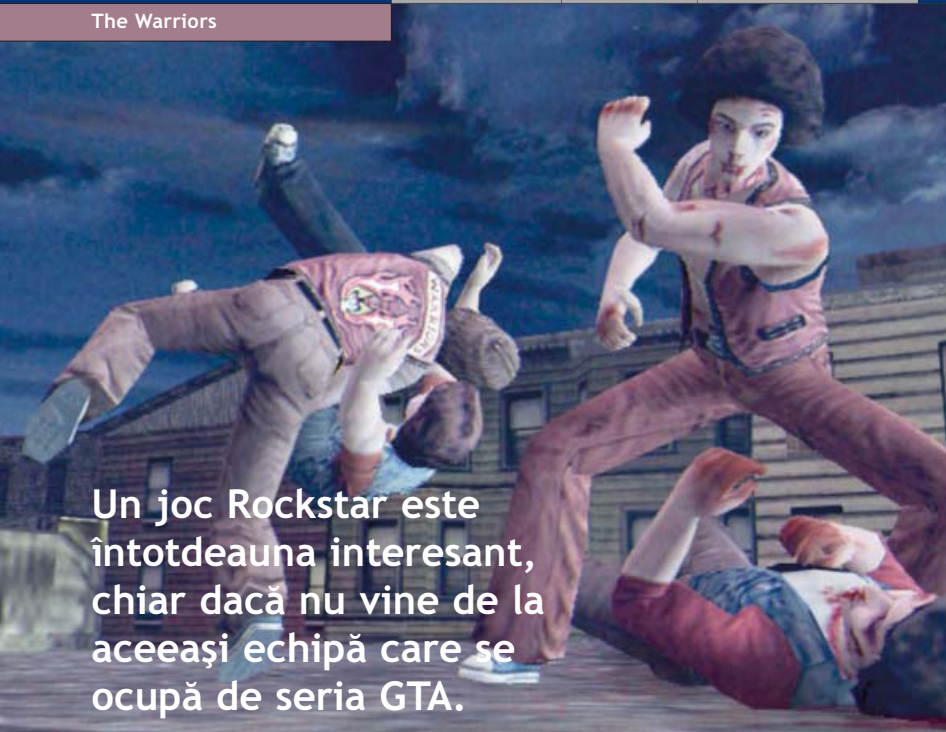
**JOCURI ALTERNATIVE**

- Namco Museum: 50th Anniversary
- Capcom Classics Collection
- Mega Man X Collection

**VERDICT**

Un deliciu pentru nostalgici.

**8**



Un joc Rockstar este întotdeauna interesant, chiar dacă nu vine de la aceeași echipă care se ocupă de seria GTA.



PREȚ: 44.9€ • PRODUCĂTOR: ROCKSTAR TORONTO • PUBLISHER: ROCKSTAR • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS



# THE WARRIORS

## Bandele din New York, în acțiune

**MĂ ÎNTREB DACĂ ADOLESCENȚII** viitorului nu vor spune "știu jocul" atunci când vor fi întrebați dacă au văzut un anumit film, la fel cum mulți dintre cei de azi spun că știu filmul atunci când discută despre o carte. Nu pare imposibil, în condițiile în care producătorii au ajuns deja să umble la filme destul de vechi, așa cum sunt Godfather, Scarface și chiar Taxi Driver (pe care probabil că voi fi nevoiți să îl joc doar pentru a vedea ce parte a lui a fost transformată în joc, în condițiile în care nu se pretează în nici un fel la așa ceva) sau filmul pe care se bazează și jocul subiect al acestui articol, The Warriors. Un film cult al anilor 1970, The Warriors nu este foarte cunoscut prin părțile noastre, iar eu unul nu l-am văzut, dar vă pot spune pe scurt că este vorba despre o bandă din New York, ajunsă la o mare reuniune a tuturor bandelor din oraș, numai pentru a asista la asasinatul celui mai puternic gangster prezent și a se trezi învinovați de moartea acestuia.

Filmul prezintă fuga membrilor bandei către teritoriul propriu, dar jocul face mult mai mult de atât. În loc să lungească fiecare parte sau

să adauge printre picături elemente care nu erau în film, producătorii (echipa Rockstar din Toronto, alta decât cea care se ocupă de GTA) au introdus un foarte lung preluu la evenimentul central al aventurii. Veți începe cu trei luni înainte de începutul filmului și veți putea vedea cum s-a format banda, cum au apărut membrii ei și cum s-a format ideea unei reuniuni care să unească toate bandele din New York într-o enormă organizație, mai bogată, cu mai mulți oameni și mai pregătită pentru violență chiar decât poliția. Structura jocului este destul de complicată, pentru că, în afară de principalul fir narativ, mai există misiuni bonus care merg și mai mult în trecut decât campania principală, pentru a clarifica întreaga poveste. De altfel, întreaga structură a jocului se bazează pe ideea de conținut bonus, numeroase moduri de joc și misiuni fiind obținute pe parcurs, prin diverse procedee.

În ceea ce privește jucabilitatea efectivă, The Warriors este un beat'em'up clasic, în

care nu există arme de foc, ci doar pumni, picioare și arme de circumstanță, variind de la bâte de baseball la scânduri de prin garduri și cârje. Bătăia în sine este simplă, dar există câteva combo-uri, iar majoritatea înfruntărilor au o scară atât de mare încât nu au cum să nu devină spectaculoase, cu atâtea personaje cărându-și pumni și sărind unii pe alții, uneori într-un mod extraordinar de acrobatic.

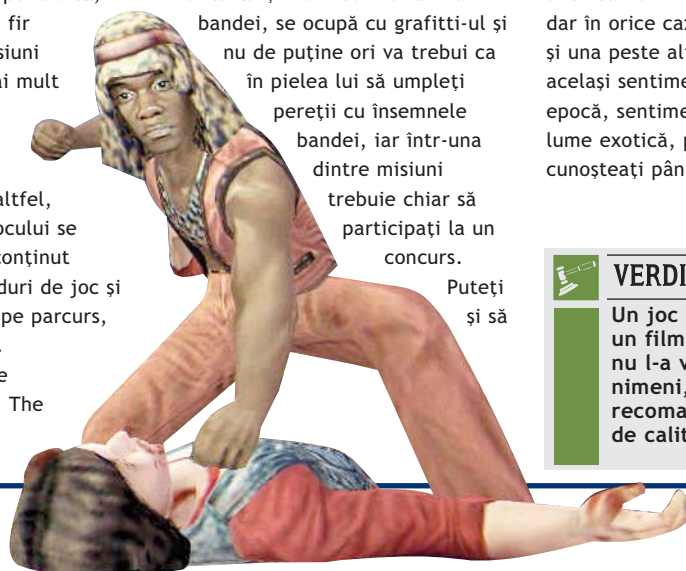
De dragul variației, au fost introduse o mulțime de activități în plus, unele interesante și unele mai puțin. De exemplu, Rembrandt, cel mai tânăr și mai nou membru al bandei, se ocupă cu graffiti-ul și nu de puține ori va trebui ca în pielea lui să umpleți pereții cu însemnele bandei, iar într-una dintre misiuni trebuie chiar să participați la un concurs.

Puteți și să

apelați la furișat pentru a evita poliția sau bandele prea puternice, jefui oamenii prin intermediul unui minijoc, sau fura radiouri din mașini prin alt minijoc.

Cu toate acestea, în cele din urmă, cea care duce jocul nu este acțiunea, ci povestea și atmosfera generală, cea mai importantă moștenire a filmului. The Warriors prezintă un New York murdar și violent, în care au loc răscoale și în care bandele și poliția sunt înțeleștate într-o luptă sălbatică, fără prea multe personaje pozitive, spune fără menajamente povestea unor oameni nu neapărat malefici, dar în orice caz nici curați la suflet și una peste alta lasă în urmă exact același sentiment ca și un film de epocă, sentimentul că ați vizitat o lume exotică, pe care nu o cunoșteți până acum.

Bogdan Bridinel



### VERDICT

Un joc bazat pe un film pe care nu l-a văzut nimeni, recomandat însă de calitățile sale.

8

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • NUMĂR JUCĂTORI: 1



# GTA: LIBERTY CITY STORIES

DE PE PS 2 PE PC, GTA NU SE PUTEA să rateze și consola portabilă a celor de la Sony. Ca titlu independent, apărut special pentru PSP, Liberty City Stories nu se îndepărtează sub nici o formă de la rețeta seriei, astfel că avem gangsteri, mafioți, un oraș împărțit în trei zone și protagonistul Toni Cipriani, nevoit să omoare tot ce-i stă în cale pentru a urca în ierarhia Familiei.

Cam tot ce intră în componența rețetei furtului auto este prezent și aici: misiunile din ce în ce mai dificile, casa sigură unde puteți salva, magazinele unde puteți cumpăra arme, haine noi sau revopsi mașina, chiar și obiectivele

secundare sau cele efectuate ca taximetrist, șofer pe ambulanță sau pe mașina de pompieri. Totuși, nu lipsesc unele probleme, legate în mare parte de control și de cameră. Mișcarea personajului, ca și controlul mașinii, se fac cu ajutorul analog stick-ului, lucru destul de dificil în condițiile în care camera mai fuge dintr-o parte în alta și unghiul de vizibilitate se închide. Per total, controlul pare un pic cam complicat pentru un joc complex cum este GTA; autoținta este la fel de greu de controlat, dar există din fericire și un mod manual care ușurează trasul în cauciucuri sau loviturile de la distanță.

Misiunile suferă totuși de o

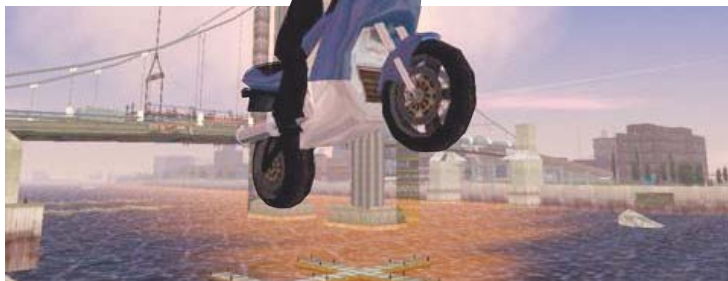


anumită repetitivitate, mai ales că povestea nu excelează prin originalitate. Dar dacă totuși vă place să umblați de nebun de colo-colo într-o mașină furată și să omorâți tot ce mișcă, libertatea de mișcare nu este sub nici o formă îngrădită. Prezentarea grafică este excelentă, lucru de altfel valabil pentru majoritatea titlurilor de PSP; radiourile în schimb m-au dezamăgit, ba chiar aș putea jura că am auzit și muzică indiană. Din fericire, una din adăugirile inedite este posibilitatea de

a edita propriile melodii ce pot fi adăugate în joc. În plus, Liberty City Stories suportă multiplayer wireless pentru maximum șase jucători și ideal ar fi să vă adunați atâția pentru că doar pentru unul sau doi oameni universul este mult prea mare.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories se dovedește a fi o adiție reușită în colecția seriei, așa controversată cum este ea. Jack Thompson n-are decât să protesteze, GTA nu se dă bătut.

Anda Drăgănuță



PREȚ: 49.9€

PRODUCĂTOR: ROCKSTAR LEEDS

PUBLISHER: TAKE-TWO

DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION

WEB: WWW.ROCKSTARGAMES.COM



VERDICT

Tot ce era de așteptat de la marele furt auto.

8

## ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

din serie, dar nu știu câți ați jucat așa ceva, astfel că primele misiuni ale campaniei fac o treabă excelentă în a explica cum luptă Alianța împotriva Black Hole. În afară de campania care introduce doi CO (comandanți) noi, mai există o grămadă de alte moduri (War Room, Versus, Survival) și numeroase hărți unde vă puteți desfășura abilitățile tactico-strategice. Bătăliile care folosesc ambele ecrane ale consolei sunt în mod special interesante, pentru că rezultatul uneia o influențează pe cealaltă. Comandanții capătă experiență și abilități noi pe parcurs, iar modul Tag alternează între doi CO, lucru care poate schimba soarta unei lupte. Medaliile câștigate pe măsură ce înaintați în joc deblochează noi hărți și puteri, astfel că șansele să vă plictisiți sunt minime.

Dual Strike poate fi controlat la fel de bine și din butoane, și cu

stylus-ul, ceea ce este o realizare deosebită dacă ținem cont că mare parte din titlurile pentru Nintendo DS sunt optimizate doar pentru unul sau altul dintre tipurile de joc. Dar, mai mult decât atât, permite interconectarea a maximum opt jucători pe o singură copie a jocului. Din punct de vedere grafic și auditiv, Dual Strike folosește la maximum potențialul consolei, iar bucățile muzicale pot fi chiar atrăgătoare uneori.

Chiar dacă ar putea fi o comparație trasă de păr, Advance Wars îmi amintește pe undeva de seria Heroes. N-aș putea spune exact de ce, pentru că stilul și abordarea sunt complet diferite; poate datorită faptului că oferă foarte mult conținut și are rejucabilitate mare, atât în single player, cât și în multiplayer dacă aveți prieteni care dețin consola.

Anda Drăgănuță



DUPĂ CE A CUNOSCUȚ SUCCESUL pe GBA, era de așteptat ca seria Advance Wars să fie mutată și pe DS, unde să-și expună potențialul strategic. Dual Strike este o strategie pe ture, incredibil de imersivă și cu multă adâncime

tactică, chiar dacă este îngrădită în consola portabilă și nici nu excelează din punct de vedere grafic sau sonor tocmai pentru că sus-numita consolă are multe limitări. Aș spune că gameplay-ul este asemănător celorlalte jocuri

PREȚ: 37.5€

PRODUCĂTOR: INTELLIGENT SYSTEMS

PUBLISHER: NINTENDO

DISTRIBUITOR: TNT GAMES

WEB: WWW.ADVANCEWARS.COM



VERDICT

Atenție! Creează dependență!

9

# ROMÂNIA, 2016

## “Viitorul sună întotdeauna de două ori” sau “La vremuri noi, tot noi”

Era ianuarie și era frig de înghețaseră cristalele lichide în panourile antice cu reclame de la gura de metrou. Matei se opri puțin să își încheie mai bine haina, blestemând în minte drumul lung pe care îl avea de făcut până acasă.

- Un sim cu gagici, puștiu? îl îmbie zgribulit un negricios.

Matei scutură din cap, dar negriciosul ochise deja un alt posibil cumpărător

- Tataie, îți dau un holodisc cu Concertul Extraordinar al lui Adi de Vito și Florin Salam la Opera Română? Ediție de colecție, de vremea matala, numa' douăji' de marafeți. leftin. Hai, că vreau să plec și eu acasă!

Matei ridică din umeri și o luă spre școală. Era obosit după o noapte de muncă. Avea 14 ani și lucra de la 10, pentru o companie internațională. Farma gold în World of Warcraft 2. De când China, Coreea și apoi restul țărilor asiatice interzisese MMORPG-urile, în 2009, România devenise, alături de alte țări din Europa de Est, o sursă de mână de lucru ieftină pentru companiile care se ocupau cu comercializarea banilor virtuali din jocuri.

O autoblindată a poliției comunitare îl scană din mers, după care îl depăși, lăsând în urmă o putoare nesuferită de gaz rusesc, dar se opri cu scrâșnet de frâne lângă comerciantul ambulant. Matei aruncă o privire să vadă dacă au de gând să îl aresteze, dar nici măcar nu se deranjă să îl scaneze. Negriciosul le rânji la geam și le strecură niște cuburi de memorie, iar mașina plecă mai departe.

Un robot stradal acoperit de grafitti se învârtea pe trotuar împrăștiind un amestec de sare și nisip. Matei avu grijă să îl ocolească. Era riscant să te bazezi pe senzorii de proximitate ai roboților, pentru că destul de des lipseau, subtilizați fiind de diverși cetățeni întreprinzători, care le găseau o utilizare, la ușa de la intrare, la autoturismul proprietate personală. Matei avea un unchi, nea Petrache, care meșterise un sistem automatizat de tras apa la toaletă care în comerț costa vreo 200 de marafeți.

După încă cinci minute de mers prin frig, Matei ajunse la școală, trecu prin detectorul de metale, deschise ușa plasându-și capul în aparatul de examinat retina, după care își continuă drumul spre clasă. Ajuns la ușă, ascultă, făcând o grimasă când nu auzi gălăgie. Aparent, proful de religie nu avea o zi încărcată azi și îi supraveghea personal. Deschise ușa și vâri capul să examineze situația.

- A, Popescu, ne onorezi cu prezența, zise mașinăria de la catedră, întorcând capul spre el cu un bâzâit de servomecanism și clipind din ochii electronici. După masivele disponibilizări din sistemul de învățământ care avuseseră loc în 2010, școlile beneficiau acum de un sistem de predare a lecțiilor simplificat, în care puținii profesori angajați controlau dintr-o locație centrală roboți proxy plasați în fiecare clasă. Avantajele erau evidente, un singur profesor putând să predea simultan în sute de săli de clasă, fără să se deplaseze de la domiciliul personal,

dar firește existau și dezavantaje. Din motive de economie, proxy-ul nu avea picioare, fiind fixat direct pe scaunul de la catedră. Faptul că nu se plimba printre rânduri nu le era însă prea mult de ajutor elevilor, pentru că sistemul optic cu care erau dotate proxy-urile era destul de performant, un zoom de 20x fiind mai mult decât suficient pentru a prinde pe cineva copiind la un extemporal.

Majoritatea profesorilor nu se prea oboseau însă să supravegheze fiecare clasă în parte, mulțumindu-se să arunce câte o privire de control la întâmplare. Colegul lui de bancă, Dan Negru, zis Cașalotul, din cauza unor “probleme cu glanda”, avea o teorie conform căreia unii profesori foloseau ochii electronici ca să se holbeze sub fusta fetelor sau la decolteul lor. Chiar aplicaseră cu succes o strategie, plasând-o în prima bancă pe Luana, o blondă care repeta anul a treia oară și despre care toată lumea știa că apăruse în niște holosimuri comerciale nu foarte cuminti. Dar asta mersese la materii ca anticorupție sau fizică. La religie nu mergea figura și nici la biologie sau la alte materii unde aveau profesoare.

- Mă scuzați, dom' profesor, zise Matei, știți, cu serviciul...

Proxy-ul îi făcu semn din mână să se grăbească la locul lui.

- Hai, că încă n-a făcut prezența, îi șopti Dan.

- OK, să începem, spuse mașinăria, apăsând pe un buton ca să facă prezența. Unul după altul, transmitoarele incorporate în insignele elevilor puiră în timp ce se sincronizau prin Greentooth (o variantă îmbunătățită de Bluetooth), confirmând identitatea posesorului și prezența lui fizică în clasă. Micile dispozitive produse la fostul ICE Felix, preluat între timp de concernul chinezesc Xi-Ping-Yao, erau foarte compacte, dacă luăm în considerare faptul că țineau loc și de carnet de note, profesorii putând să le uploadeze fără probleme calificativele.

- Lecția de azi tratează o problemă interesantă, transmite proxy-ul vocea pedagogului. De ce a creat Dumnezeu mai întâi bărbatul?

- Pentru că nu vroia să îl bată cineva la cap cu sfaturi încă de la început, chicoti înfundat Mitroi din spate, înhiontindu-și colegul, Ghiță Lungu, poreclit Aeroplan.

Din păcate, auzul proxy-ului putea fi amplificat la fel de ușor ca văzul și se pare că profesorul de religie, pe numele lui Tache Butuc, îl ținea la sensibilitate maximă, pentru că, fără nici un avertisment prealabil, proxy-ul ridică mâna dreaptă, în care ținea o baghetă, și trimise un arc electric cale de 4 metri până la penultima bancă în care stătea Mitroi. Acesta se zgâlțâi spasmodic timp de patru-cinci secunde, după care se prăbuși cu capul pe bancă, cu un fir de salivă scurgându-i-se letargic de la colțul gurii.

- OK, cine poate să ne spună? continuă impasibil proxy-ul.

De când medicii căzuseră de acord că șocurile electrice fac bine la sindromul atenției deficitare, o boală

care făcea ravagii în școli, metodele de pacificare aflate la dispoziția profesorilor se îmbogățiseră cu un dispozitiv foarte interesant, pe care Matei îl văzuse de suficiente ori în acțiune pentru a nu mai fi impresionat.

Era chiar să ațipească de vreo două trei-ori, așa că mai luă preventiv o tabletă de ProVigil, un medicament de neutralizare a nevoii de somn cu care îl aprovizionau cei de la serviciu. În teorie nu avea efecte secundare, dar Matei experimentase câteva simptome interesante, ca atunci când i se părușe că ninge cu iepurași roz sau când a început să audă culori. Din fericire, n-au ținut la fel de mult ca atunci când a rețrăit o zi de miercuri, în ordine inversă a evenimentelor. Eh, să dormi o zi o dată la două săptămâni nu are cum să fie foarte sănătos, dar salariul e salariu.

Îl trezi din reverie un mesaj de la Alina, care îl anunța să o sune în seara asta, ca să îi spună ceva important. Implantul telecom din urechea internă avea pe lângă telefon și player mp6, cu care putea să redea melodiile stocate pe memoria holografică din claviculă. Părinții nu știau de el, erau de modă veche și nu înțelegeau că implanturile reprezentau progresul. Să zică mersi că nu își făcuse tatuaje animate, ca Laurențiu.

Ziua de școală trecu ca orice zi de școală atunci când ești cu gândul în altă parte. Nu putea să își inchipuie ce vrea Alina de la el oricât își bătea capul.

Luă omnibusul spre casă. Ușa de la intrarea în bloc se deschise după ce îi verifică amprente, era un model mai ieftin decât cea de la școală. În lift, camera de pe tavan îl privi seriosă tot drumul. Ultima persoană care încercase să urineze în lift avusese o surpriză destul de neplăcută. Liftul coborâse la subsol și fusese înlocuit de cel de rezervă. Individul de la subsol fusese recuperat de poliție după trei zile, dar au trebuit să poarte măști de protecție ca să nu îi deranjeze mirosul.

De la intrarea în apartament, marmota modificată genetic pe care i-o făcuseră cadou părinții anul trecut îl întâmpină chițcăind:

- Ce mi-ai adus, ce mi-ai adus?

- Nimic, ridică din umeri Matei, ce să-ți aduc...

- Eram precisă, zise dezamăgită marmota și se întoarse să se joace pe o vechitură de PlayStation 4.

Matei se duse la el în cameră, întrebându-se în continuare ce avea așa de important Alina să îi spună. Dacă era însărcinată? Îngândurat, activă holoproietorul și îi apelă IP-ul.

- Bună, răspunse ea imediat. Ai ajuns?

- Da, mormăi el. Ce vroiai să îmi spui?

- Hmm?! zise ea, privindu-l confuză pentru un moment.

- Mi-ai lăsat un mesaj că vrei să îmi spui ceva important.

- Ah, da, zise ea zâmbind. Vezi că a apărut ultimul număr din XtremPC.

- Eram precisă! se auzi din sufragerie strigătul marmotei.



Are you searching  
for mobility?

**Your everywhere  
mobile office!**

### Desktop Replacement

Mobile Intel® Pentium® 4 Technology  
15" TFT-LCD XGA  
ATI RC300ML Integrated VGA  
DVD/CDRW Combo  
4-in-1 Smart Media Reader  
Weight: 3.2 Kg

### Buy and Fly – Super Light

Intel® Centrino™ Mobile Technology  
14" TFT-LCD WXGA  
Intel 855GME Integrated VGA  
DVD +/- RW Dual Layer  
4-in-1 Smart Media Reader  
Bluetooth : USI(USB Interface)  
Weight: 2.4 Kg

### Powerful Mobile Office

Intel® Centrino™ Mobile Technology  
15" TFT-LCD XGA  
Intel 855GM Integrated VGA  
DVD +/- RW Dual Layer  
4-in-1 Smart Media Reader  
Weight: 2.8 Kg

Meet the world in a *Slim* new way.

26mm

ULTRA *Slim* INNOVATION

The World's Slimmest 26mm



**FLATRON™**  
ULTRA *Slim* SERIES (LCD L1980U, L1780U)

<http://ro.lge.com>, <http://www.lge.com>