



trempc

CD

hardware * software * internet * jocuri

PC-UL ANULUI



■ CURSA PENTRU TITLU

PHOTOKINA 2004



■ LUMEA FOTOGRAFIEI

ÎNFRUNTARE PE PCI EXPRESS

■ SOLUȚII PENTRU NOUA PLATFORMĂ

ROME: TOTAL WAR



■ ÎMPĂRATUL JOCURILOR DE STRATEGIE

VITEZĂ ȘI CAPACITATE

EVOLUȚIA DVD-URILOR CONTINUĂ



UMFLĂ POTUL!

diverta

- 1 X TRUST 735S POWERCAM ZOOM
- 5 X 4500P 5.1 HOME THEATRE SYSTEM
- 10 X WIRELESS OPTICAL DESK SET





vezi sportul tău preferat pe ecranul telefonului

Trăiește momentul oricând și oriunde dorești, direct pe telefonul tău Orange.

Cu noile Servicii Video poți urmări acum, cele mai importante minute sportive, știri, muzică, filme, divertisment și multe altele.

Până pe 15 ianuarie 2005 nu plătești timpul de vizionare și nici alte costuri suplimentare pentru clipurile accesate, ci numai traficul WAP. Iar dacă te abonezi la WAP Unlimited, cu 4 USD (fără TVA) pe lună poți utiliza nelimitat Serviciile Video în perioada ofertei speciale.

Oriunde te-ai afla, lumea ta e cu tine!

www.orange.ro

the future's bright, the future's Orange



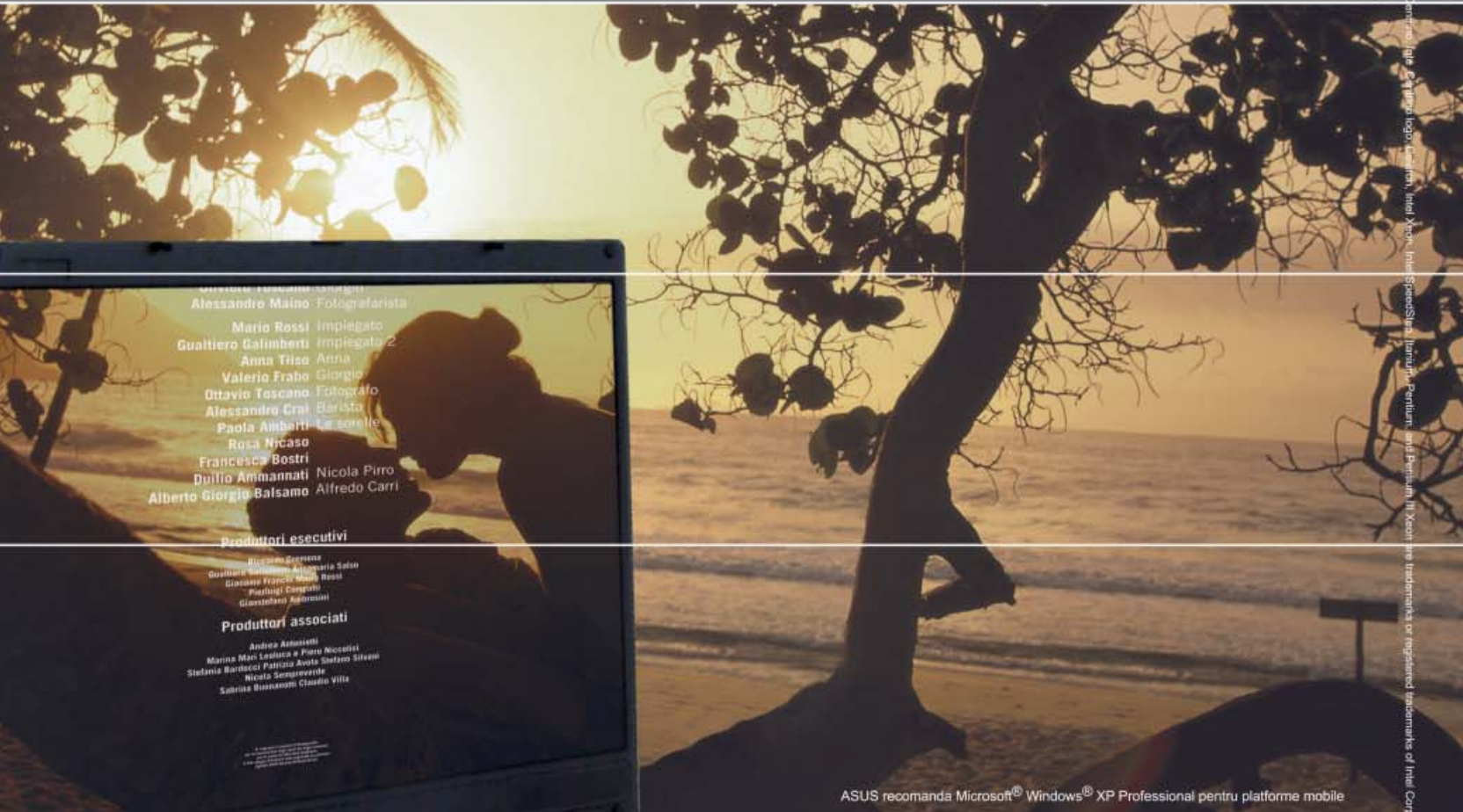
M6N –Cele patru mari caracteristici

Cel mai usor, cea mai lunga durata de viata a bateriei, cea mai buna calitate a imaginii, cea mai buna performanta audio

www.asus.com



Intel, Intel Inside, Intel Inside logo, Centrino, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Centrino, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



ASUS recomanda Microsoft® Windows® XP Professional pentru platforme mobile

- > Tehno ogia Intel® Centrino™ Mobile imbunatateste performanta cu 30%.
- > Tehno ogia ASUS Power4Gear+ se schimba in mod inteligent intre 8 moduri de procesare diferite pentru a a sigura o durata de viata a bateriei mai mare,
- > Ecran de calitate deosebita 16:10 pentru aplicatii video
- > Difuzoare pe 4 cai surround ce asigura o calitate excelenta a frecventelor inalte si a bass-ului, ceea ce il face perfect pentru simfonia a 9-a de Beethoven
- > Suportand DirectX 9, este perfect pentru ultimele jocuri 3D
- > Cu o greutate de 2.6 kg, este cel mai usor notebook de 15.4"



Spec:

- Tehnologie Intel® Centrino™ Mobile:
- Intel® Pentium® M / Intel® 855PM Chipset Family / Intel® 2100/2200BG PRO/ Conexiunea de retea wireless
- Microsoft® Windows® XP Home/ Professional
- Display de 15.4" cu dimensiuni de 16:10
- 64MB VRAM Discrete Graphic Chip[†]
- 4-in-1 Card Reader (SD/MMC/MS/ MS PRO)
- COMBO/DVD/DVD-DUAL

ROMSOFT SA
MARESA AVERESCU 8-10,
BUCURESTI
Tel: +4021 224 03 33
Fax: +4021 224 02 38
Email: OFFICE@ROMSOFT.RO
WWW.ROMSOFT.RO

Senorg Romania SRL
Str. Bibescu Voda, Nr. 18, Sector 4,
Bucuresti, Romania
Tel: +40-21-336 43 16
Fax: +40-21-336 43 96
E-mail: info@senorg.ro
www.senorg.ro

ASUS[®]
HEART OF TECHNOLOGY

Nici o șansă pentru mini PC-uri?

Când Shuttle a anunțat primul mini PC din lume, toată comunitatea IT a privit acest produs ca pe o simplă ciudățenie. Nimeni nu-i acorda nici cea mai mică șansă de a obține un succes pe piață. Deoarece primele versiuni nu dispuneau de slot AGP, performanțele sistemelor mini PC erau foarte mici în aplicații grafice. Cum prețul unui asemenea sistem era asemănător cu cel al unui desktop mult mai performant, singura destinație a unui mini PC era un birou, unde spațiul și aspectul contau cu adevărat. Odată cu apariția mini PC-urilor cu slot AGP, interesul utilizatorilor pasionați de jocuri s-a manifestat imediat, iar participanții la manifestări de genul "LAN-party" au fost încântați să aibă un calculator performant ușor de transportat într-o geantă.

Pe piața internațională, conceptul de calculator cu dimensiuni reduce destinat să fie instalat chiar și în sufragerie a declanșat o adevărată modă în rândurile utilizatorilor. După ce această idee a fost susținută cu tărie de Intel, toți producătorii de plăci de bază, fără a mai sta mult pe gânduri, au lansat fiecare propriile modele de mini PC.

Deoarece placa de bază trebuia reproiectată pentru mini PC-uri și vânzările au fost cu mult sub așteptări, mulți dintre producători au început să-și piardă din entuziasm și să lanseze din ce în ce mai puține modele. Prin urmare, prețul este încă mare, mai ales pentru puterea de cumpărare a pieței din România. Nu știu câți dintre voi dețin un mini PC, însă noi avem foarte puțini prieteni care au acasă o astfel de soluție. Recunoaștem deschis că mulți dintre noi ne dorim un mini PC cu design deosebit în sufragerie pentru activități multimedia de genul vizionării unui film pe DVD sau pentru a asculta muzică. Dar, când vine vorba de prețul unui asemenea sistem, ne dăm seama că este mai convenabil să cumpărăm un player DVD care poate să redea și filme pe DVD și CD-uri audio (chiar CD-uri cu fișiere mp3 sau DivX).

Vânzările mici de mini PC-uri din România conduc la următoarele două concluzii: prețurile nu vor scădea și aceste sisteme vor fi cumpărate doar de cei care își doresc un asemenea sistem indiferent de preț.

Așteptăm pe adresa de e-mail a redacției (redactia@xtrempc.ro) opinia voastră referitoare la acest subiect și răspunsurile la întrebările: "Conceptul de mini PC mai are șanse de reușită pe piața din România?", "V-ați gândit să achiziționați în viitorul apropiat un sistem mini PC?".

Echipa XtremPC



NOIEM

006 IT EXPRESS

- 008 Puncte de vedere
- 010 Supraveghere audio
- 010 Ajutor pentru hackeri
- 011 Panasonic smartSD
- 012 Texas Instruments Hollywood
- 012 Samsung SCH-S250
- 013 K8T890 Pro / nForce4 SLI
- 014 Reportaj în România
- 016 Tehnotrend

018 HARDWARE

- 020 Photokina 2004
- 028 Ultima oră
- 034 PC-ul anului 2004
- 044 Viteză și capacitate
- 054 Versus
- 056 Laborator
- 066 Hard mail
- 068 Topuri

072 HOBBY

- 074 Ultima oră
- 078 Instalare completă
- 080 Clienți FTP
- 084 Laborator
- 090 Galerii Xtreme
- 092 Comunicații

094 JOCURI

- 096 Ultima oră
- 098 Povești serioase
- 102 The Settlers: Heritage of Kings
- 103 Psychonauts
- 104 Rome: Total War
- 108 Tribes: Vengeance
- 110 Warhammer 40.000: Dawn of War
- 112 Full Spectrum Warrior
- 114 Evil Genius
- 116 Myst IV: Revelation
- 118 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- 120 Shade: Wrath of Angels
- 121 Burnout 3: Takedown
- 122 Black View

BIBRIE



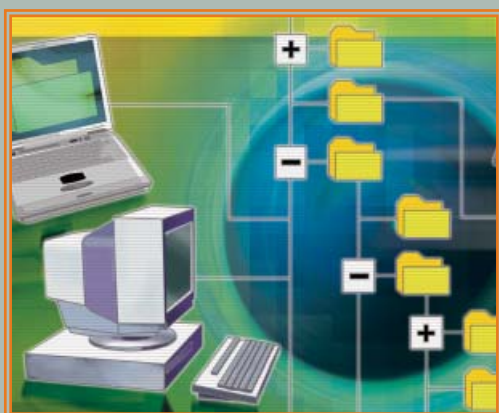
020 PHOTOKINA 2004

Lumea fotografiei



034 PC-UL ANULUI 2004

Cursa pentru titlu



080 CLIENȚI FTP

Direct de pe server



044 VITEZĂ ȘI CAPACITATE

Evoluția continuă



104 ROME: TOTAL WAR

Jocurile de strategie au un nou împărat



Echipa

Liviu Marica redactor-șef
Ionut Alexandru Popa redactor hardware
Liviu Andrei Mihai redactor software
Adrian Dorobăț redactor jocuri
Bogdan Bridinel redactor jocuri
Anda Drăgănuță redactor jocuri
Cristian Agatie editor CD/DVD

Design

Cristina Hanciarec tehnoredactare
Mona Petre grafică

Publicitate & PR

Cristina Savu director vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising

E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacția

Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18,
București 1
Telefon: 021-231.28.66
Fax: 021-230.29.76
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galeriei Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor

E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție

Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher

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

ISSN

1582-2818

Publicație auditată BRAT
pe perioada ianuarie-iunie 2004



IT express

008 **Puncte de vedere**
În contact cu cititorii

010 **Supraveghere audio**
Necesitate sau manie?

010 **Ajutor pentru hackeri**
Capcana mesageriei instant

011 **Panasonic smartSD**
Card de memorie SD wireless



012 **Texas Instruments Hollywood**
Digital TV pe celular

012 **Samsung SCH-S250**
Primul telefon cu cameră foto de 5 megapixeli

013 **K8T890 Pro / nForce4 SLI**
Două PCI Express pentru AMD



014 **Reportaj în România**
Evenimentele pieței locale IT

016 **Tehnotrend**
Tendințe în lumea tehnologiei



Liviu Marica

ALO, SUNT EU, VIRUSUL!

Teama că telefonul mobil se poate infecta cu viruși informatici a devenit realitate.

Concurența acerbă de pe piața telefoanelor mobile a condus la apariția unor terminale din ce în ce în mai sofisticate și cu tot mai multe funcții. Zilele când un telefon era folosit numai pentru comunicație vocală au apus de mult. Azi un telefon poate trimite SMS-uri, e-mail-uri, fișiere video, imagini, tonuri de apel, poate rula jocuri sau poate fi conectat la o imprimantă pentru a tipări pozele pe care le-ai făcut tot cu el. Telefonul mobil tinde să devină din ce în ce mai complex, iar, dacă vrei să-i cunoști toate funcțiile, manualul de instrucțiuni care îl însoțește nu mai poate fi neglijat.

Creșterea complexității și, mai ales, posibilitatea de a rula software a condus, cum era de așteptat, la apariția problemelor.

Primul semnal de alarmă important a fost în primăvara acestui an, când s-a descoperit că anumite modele de telefoane dotate cu Bluetooth aveau probleme grave de securitate. Vulnerabilitatea numită "bluesnarfing" permite unei persoane rău-intenționată să intercepteze un telefon prin Bluetooth. După ce atacatorul preia comanda telefonului respectiv, acesta poate citi, copia și modifica agenda telefonică. Mai mult decât atât, anumite modele de telefoane permit atacatorului să schimbe setările, să efectueze apeluri sau să trimită SMS-uri. Companiile producătoare s-au grăbit să lanseze update-uri software pentru respectivele modele, însă problemele de acest gen pot să reapară în orice moment.

Pe data de 14 iunie 2004 un grup numit "29A" a trimis către companiile producătoare de antivirus un concept de virus care se răspândește pe smartphone prin Bluetooth. Numit Cabir, acest virus este de tip vierme și caută să infecteze toate dispozitivele care au activată conexiunea Bluetooth. Chiar și o imprimantă

care dispune de Bluetooth poate fi atacată. Cabir transmite un fișier de tip .sis care este instalat în directorul APPS. Singurul lucru deranjant pe care îl face Cabir este scurtarea autonomiei telefonului, deoarece conexiunea Bluetooth este folosită în permanență de virus pentru a căuta noi posibile victime. Site-ul firmei F-Secure descrie foarte bine modul de manifestare al virusului Cabir (www.f-secure.com/v-descs/cabir.shtml). La o lună diferență, SOFTWIN anunța descoperirea unui virus care afectează dispozitivele mobile Pocket PC și smartphone. WinCE4.Dust era conceput tot de grupul "29A". Este de menționat că atât Cabir, cât și WinCE4.Dust existau numai în variante de laborator, fără a fi răspândite în libertate.

Pe data de 12 august și-a făcut apariția pe rețelele peer-to-peer o variantă ilegală a jocului Mosquito. După puțin timp s-a descoperit că, odată instalat, jocul trimitea fără știrea utilizatorului SMS-uri către numere cu supertaxă. Inițial catalogat drept virus de tip troian, comportamentul ascuns al jocului s-a dovedit a fi un mod de protecție împotriva utilizării sale ilegale. Tot în luna august, o serie de utilizatori au intrat în panică atunci când au primit un SMS care comunica un cod, un număr de telefon și o adresă web împreună cu informația că telefonul este infectat cu virusul T-Virus. Totul s-a dovedit a fi o campanie de marketing pentru jocul Resident Evil: Outbreak.

În luna octombrie, virusul Cabir a fost descoperit în libertate, numeroase telefoane din Singapore fiind infectate.

Nici Cabi și nici WinCE4.Dust (Mosquito nu poate fi considerat virus) nu pot fi considerați periculoși, însă nu putem ști dacă viitorii viruși de telefon mobil se vor rezuma doar la consumarea bateriilor.

SAMSUNG

**we offer
pure colors**



SAMSUNG CLP-500
IMPRIMANTA LASER COLOR

Viteza: 20 ppm (A/N) , 5 ppm (Color)
Rezolutie: 1200 dpi class
Memorie: 64MB (standard)
Cartus separat pe fiecare culoare(CMYK)
Duplex automat inclus



DECK DECK
Computers **COMPUTERS**

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

www.samsungelectronics.ro

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



“Securepoint nu este nici prima și nu va fi nici ultima firmă ce va face acest lucru, și îl va face public (să nu uităm de legendarul Kevin Mitnick, a cărui situație nu diferă prea mult de cea în discuție).”

INTRA IN CONTACT!



ADRESA:

Str. Puskin nr. 18
București 1



E-MAIL:

redactia@xtrempc.ro



TELEFON:

021-231.28.66



FAX:

021-230.29.76

CONTRAEDITORIAL: UN HACKER FACE CARIERA

Ne-am fi imaginat că, după editorialul din XtremPC 58 referitor la posibilitatea ca tânărul creator al virușilor Netsky și Sasser să fie angajat de o firmă din domeniul securității, cititorii se vor împărți în două tabere. Nu s-a întâmplat chiar așa însă. Majoritatea celor care au răspuns (unii dintre ei chiar în cadrul forumului XtremPC) au fost destul de echilibrați, observând toate

aspectele problemei, însă au sfârșit prin a concluziona că dezavantajele sunt mai mari decât avantajele. Principala problemă este considerată, la fel ca în articol, posibilitatea ca această știre să-i impulsioneze și pe alții să își demonstreze abilitățile în acest fel. Mai jos puteți citi o scrisoare destul de lungă și elaborată, care atinge majoritatea aspectelor problemei.

TEREN MINAT

De la: Marius Gitlan

Pentru: redactia@xtrempc.ro



Mă numesc Marius Gitlan și sunt un loial cititor al revistei voastre. De aceea am considerat, din mai multe motive, că acum este momentul să mă adresez talentatului "staff" al revistei sus-amintite. Primul motiv ar fi editorialul din numărul anterior, cu o idee demnă de dezbătut: "Este prea târziu pentru un cyberpunk să-și aleagă drumul după ce a mers pe cel rău? Dacă da, atunci ce riscuri va implica această alegere?". Consider în primul rând faptul că firma Securepoint merge pe un teren denivelat și plin de obstacole în ceea ce privește propunerea făcută tânărului Sven. Prin acest prim pas, nimeni nu poate spune că aceasta a fost o decizie venită din partea unor oameni raționali, dat fiind cazierul lui Sven. Dar, din perspectiva proverbială a circumstanțelor, și anume "e nevoie de un hoț pentru a prinde un hoț" (a se înlocui "hoț" cu "creator de viruși", pentru varianta modernă), se pare că începe să aibă sens. Desigur, dacă ar fi fost atât de simplu, toți hoții și tâlharii din pușcării ar face bani sfātuind "domnii în albastru" cum să-și facă slujbele. Dar adevărul este că nu toți renegații din lumea de azi sunt atât de dornici să-și ofere serviciile părții adverse, din cauza senzației de trădare a propriei părți, dar mai ales pentru ura ce le-o poartă oamenilor legii. Totuși, se pare că unii dintre ei, cum este Sven, nu au credințe puternice, astfel acesta permițându-și să accepte propunerea făcută de compania IT, probabil cu speranța de a rămâne "conectat" la lumea sa digitală sau pur și simplu din căință. Dar nimeni nu îi mai poate oferi multă încredere după cele petrecute, făcându-se simțită încă de pe acum discriminarea pe care unii angajați și aproape toți clienții superficiali o vor face.

"Odată ce ai fost criminal, vei rămâne întotdeauna unul", cel puțin în ochii publicului ce se pripește să tragă concluzii. Pentru alți tineri aspiranți în domeniul IT&C, acest eveniment poate fi înțeles greșit și poate avea cauze nedorite în

comunitatea lor. Dar impactul nu va fi simțit, avându-se în vedere că Securepoint nu este nici prima și nu va fi nici ultima firmă ce va face acest lucru, și îl va face public (să nu uităm de legendarul Kevin Mitnick, a cărui situație nu diferă prea mult de cea în discuție). Nu putem decât să sperăm că tânărul Sven își va face treaba cum poate mai bine, câștigându-și, probabil, cu timpul încrederea și reputația pe care le merită.

În rest, aș dori să spun că sunteți, fără îndoială, revista pe care orice om la orice vârstă ar trebui să o citească și să o prețuiască. Pentru mine nu contează paginile de jocuri în plus, mai multe programe pe CD sau mai puține reclame. Cele mai importante atribute sunt echilibrul și originalitatea. Și spun asta cu toată convingerea că voi aveți cantități industriale din amândouă. Nu cred că ar trebui să faceți sacrificii ce i-ar supăra pe unii cititori, de dragul altora. Asta nu înseamnă că nu trebuie să ascultați cititorii și dorințele lor. Acestea trebuie măsurate și iar măsurate, până ajung la o stare de echilibru. Dar voi știți asta.

Numărul din octombrie mi-a plăcut foarte mult, în special pentru că eu sufăr de "sindromul nevoii de laptop". Se pare că numai lucruri pozitive pot spune despre revista voastră. Fiți mândri de ea! Acum câteva zile mă uitam pe un "PC Market" din '98 și deodată m-am simțit mai bătrân cu vreo 10 ani. Aspectul era nefinisat, rubricile scurte. Se poate spune că evoluția este o plăcere.

XtremPC: Da, în mod clar cei de la Securepoint calcă pe un teren nesigur, deși, după cum au mai observat și alții, nu sunt chiar primii. Principala noastră problemă este că, oricât am vrea să credem că o fac din motive corecte, avem o senzație supărătoare că nu este aceasta cauza. Întâmplarea pare o manevră de marketing menită să facă reclamă firmei, și una destul de reușită, ținând cont de faptul că și noi vorbim despre asta. În afară de notorietatea astfel câpătată, Securepoint mai beneficiază și de aura de

genialitate ce înconjoară orice hacker celebru. Pe nedrept, aceștia sunt considerați superiori programatorilor obișnuiți, care își fac munca de zi cu zi fără a le cauza probleme altora.

Totuși, nu putem să nu remarcăm că încadrarea lui Sven în categoria "criminali" este puțin cam dură. La vârsta lui este ușor să iei decizii greșite, care să te urmărească tot restul vieții. Foarte probabil, el nici nu are o minte criminală, ci doar o încredere prea mare în forțele proprii

și o anumită incapacitate de a înțelege consecințele pe care le pot avea faptele sale. Ideea că poate reveni pe drumul cel bun nu ni se pare deloc deplasată, dar am fi dorit să se desfășoare într-un mod mai normal, fără tam-tam-ul unei dezbateri publice.

În ceea ce privește finalul scrisorii tale, îți mulțumim pentru aprecieri. Este adevărat, nu putem împăca toți cititorii, pentru că nu sunt cu toții de aceeași părere, dar încercăm să ne apropiem cât mai mult de acest deziderat.

»» ARTICOLE DESPRE ISTORIE »»

De la: Nopcea Flavius

Pentru: redactia@xtrempc.ro



În primul rând, vreau să vă spun că sunt foarte dezamăgit că de pe coperta revistei a dispărut acea frază "celebră". Sper că o veți reintroduce cât mai repede! Per ansamblu, revista este foarte bună, dar cred că se axează prea mult pe hardware. Eu aș dori articole mai variate. Spre exemplu, nu demult au apărut versiunile Red Hat 9 și Mandrake 10, și în revistă nici măcar un rând despre ele. Calculatoarele nu înseamnă doar Windows. Comunitatea Linux din România este una serioasă, și măcar un articol la cinci numere ar fi ceva. Apoi, vreau să vă felicit pentru seria de articole despre genurile de jocuri. Foarte bună! Vă dau câteva idei pentru continuare: istoria unor companii celebre, istoria Windows-ului, istoria unor componente hard! A ieșit Maya 6... Sper la un articol.

Sper, de asemenea, la un test de monitoare CRT (cine își permite flat-uri?). Și ar fi ideal dacă ați face doar un test hardware într-un număr. Nu memorii, nu scannere și imprimante foto în același număr, că e prea de tot! Sper să ziceți mai multe despre DOOM 3 și în numărul viitor, așa cum ați făcut cu Dungeon Siege! Per ansamblu, revista este undeva între notele 8 și 9. Am văzut că vi s-a cerut mărirea numărului de pagini. Foarte bine! Dacă ați mai adăuga măcar 20 de pagini, ar fi super. Sunt dispus să plătesc mai mult.

La rubrica de link-uri de pe Net, nu ne mai bombardati cu link-uri unde îți arată principiile funcționării unui PC!

Să vă întreb ceva: redactorul de la jocuri are același salariu de ceilalți? Mie mi se pare un lucru destul de ușor să te joci toată ziua. Mai vizitezi niște pagini de știri, niște forumuri, apoi scrii un articol cât de cât obiectiv despre impresiile lăsate de joc. Țasta da loc de muncă (ar trebui un spor pentru prea mult timp petrecut în fața monitorului)!

P.S. 1. Dacă va fi o mărire a numărului de pagini, pe când să mă aștept?

P.S. 2. Nu ar fi ideal ca cel puțin pe DVD să fie rezervați 100/150MB pentru programele create de cititori? Sigur ați crește numărul de cumpărători. Așa ne facem și noi reclamă la propriile creații și ați fi foarte cunoscuți în țară. Plus că ați atrage și persoane care nu au cumpărat reviste IT în viața lor.

XtremPC: În privința frazei de pe copertă, am dat explicații și în ediția trecută a rubricii. Ne pare rău, dar nu toate lucrurile sunt destinate unui trai veșnic. Cât despre articolele cu tentă istorică, poți să stai liniștit, ele vor mai exista. Acum avem în pregătire o serie de articole despre istoria graficii pe calculator, sugerată de un alt cititor. Celor care s-au arătat îngrijorați în această privință le dăm asigurări că nu am uitat, dar munca de documentare necesară este una destul de serioasă.

Despre DOOM 3 nu considerăm că se mai pot scrie multe lucruri în acest moment, dar, atunci când vom avea noutăți, poți fi sigur că nu le vom păstra pentru noi. Dacă tot suntem la capitolul jocuri, îți vom spune că munca unui redactor în acest domeniu nu este atât de simplă pe cât pare la prima vedere și implică destul de mult efort. Pe de altă parte, am minți dacă am afirma că nu este o slujbă plăcută. De altfel, și redactorii hardware sunt fericiți, dat fiind că sunt oameni foarte pasionați de acest domeniu.

După cum am mai spus-o, nu dorim să creștem dintr-o dată numărul de pagini al revistei într-un mod spectaculos. Vom apela, ca și până acum, la creșteri treptate, care să nu afecteze prețul. O astfel de creștere, de opt pagini, va avea loc, cel mai probabil, începând cu luna ianuarie a anului viitor.

Iar pe CD și DVD am fost mereu dispuși să adăugăm programele trimise de cititori, atunci când acestea ni s-au părut interesante. În cazul în care ai astfel de realizări la activ, le așteptăm pe adresa redacției.

CU OCHII PE FORUM!

mythos

➔ Număr bine realizat, cu articole bune, ca de fiecare dată; interesant editorialul, util testul de camere foto digitale, la fel și cel de notebook-uri; nici secțiunea de jocuri nu lasă de dorit. În concluzie, număr bun; țineți-o tot așa! Referitor la rețelele powerline, știe cineva cam cât ar costa echipamentele, că nu văd scris?

XtremPC

Echipamentele respective nu sunt încă distribuite în România, dar sperăm că situația se va remedia în curând. De aceea, deocamdată, nu putem estima ce preț vor avea odată ajunse aici. O altă precizare necesară în privința articolului despre echipamentele powerline este că autorul a încercat să nu repete ceea ce s-a scris pe această temă în articolul din XtremPC 49, ci să testeze funcționarea acestui tip de echipament.

Alex_230

Numărul e bun (puțin sub medie, dar e bun...). Singurul lucru pe care îl am de reproșat sunt sutele de reclame care apar pe fiecare pagină, mai puțin la jocuri. Ce se întâmplă? Dacă iau XtremPC 56 și mă uit prin el, văd că are mult mai puține reclame decât acest număr! Nu e un lucru ieșit din comun, dar înainte erau șapte-opt reclame pe câte o pagină, și mi se pare că era mai bine decât să împărțiți un articol în două pentru că pe jumătate de pagină este reclamă. În rest, ce să zic, testul de laptop-uri este super, dar am o mică nedumerire: de ce nu a primit Prestigio Nobile 157 titlul de "Soluție buget"? Mi se pare că este super prețul de 1210\$ la performanțele pe care le oferă. Mi-a plăcut "Tehnotrend" (automatul acela de cola este "out of this world"!). Rubrica de jocuri a avut reprezentanți (cam) mediocri (predomină nota 7). Și mi s-au părut puține produsele testate la (ca să vezi!) "Produse diverse".

XtremPC

Reclamele au fost mai numeroase din cauză că mai multe dintre ele au fost de dimensiune mică. Unele s-au încadrat destul de bine în structura revistei, dar, într-adevăr, nu este de dorit ca numărul lor să crească în mod exagerat. În ceea ce privește laptop-urile, chiar și cele mai ieftine sunt destul de costisitoare, deci nu am considerat potrivită ideea de a acorda titlul de "Soluție buget" la această categorie.

Keeper_G

Numai un gamer care are bani de aruncat ar cumpăra Acer Ferrari și cred că sunt foarte puțini în România; articolul ("Putere Comprimată" - n.r.) pune accent pe performanță, când un notebook are ca țintă principală persoanele care sunt interesate în primul rând de mobilitate și autonomie ca să-și desfășoare activitatea. Performanța trebuie să fie doar decentă. Testul este practic inutil, din moment ce toate notebook-urile testate au autonomie până în două ore. Cred că pe mulți îi interesează cele care au de la patru ore în sus.

XtremPC

Testul a fost destinat laptop-urilor concepute special pentru jocuri, de aceea am luat în considerare în primul rând performanța, și nu autonomia. Credem că simplul fapt că laptop-urile pentru jocuri există demonstrează că este o piață pentru ele. Principala lor utilitate este transportul la LAN-party-uri, fenomen care, într-adevăr, nu este foarte răspândit în România. Dar noi dorim să oferim cititorilor informații despre toate aspectele domeniului IT, nu numai despre cele mai accesibile și mai populare dintre ele.

Supraveghere audio

NECESITATE SAU MANIE?

Un sistem de supraveghere audio dezvoltat de cercetătorii din Statele Unite ar putea fi adoptat pe scară largă ca măsură preventivă de creștere a ordinii și securității publice.



Ted Berger, director al Universității California, a dezvoltat un sistem audio revoluționar care recunoaște și distinge între diverse sunete. Acesta poate fi antrenat să recunoască anumite sunete, cum ar fi un foc de armă, tăierea gardului de sârmă sau orice alte sunete care ar indica eventuale breșe de securitate. Din acest considerent, poate fi folosit cu succes ca sistem de supraveghere.

Programul are la bază modele matematice care simulează felul în care creierul uman interceptează sunetele și, în același timp, poate face distincție între două sunete asemănătoare mult mai bine decât urechea umană.

Deja o localitate din Statele Unite, Oak Brook, a anunțat că va adopta noul sistem pentru monitorizarea activității urbane. Aparatele vor fi montate pentru început pe

felinare și pe stâlpii de înaltă tensiune și vor intercepta eventualele sunete considerate dubioase, pe care le vor transmite software-ului, care le va procesa și va determina orientarea camerelor video spre zona din care a venit sunetul respectiv.

Creatorul sistemului susține că aria de utilizare a acestuia poate fi mult mai largă, unul dintre domeniile de aplicare recomandate de Ted Berger fiind supravegherea granițelor, unde aparatele ar putea detecta până și zgomotul pașilor sau discuțiile în șoaptă și alerta imediat personalul de la graniță.

Deocamdată, sistemul este departe de a fi adoptat ca standard și, probabil, va ridica întrebări legate de dreptul la intimitate al individului, care ar putea fi încălcat prin adoptarea pe scară largă a acestui sistem.

Ajutor pentru hackeri

CAPCANA MESAGERIEI INSTANT

Un programator din Statele Unite a dezvoltat o aplicație care poate permite hackerilor să controleze de la distanță alte calculatoare profitând de vulnerabilitățile programelor de Instant Messaging.

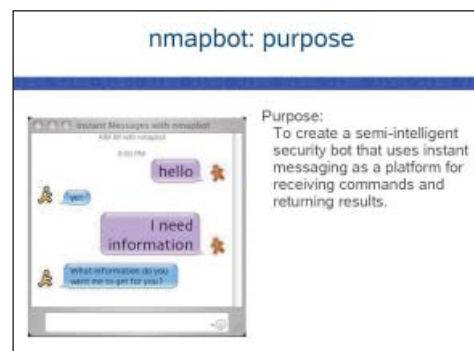
Programele Instant Messenger sunt unele dintre cele mai populare în rândurile utilizatorilor conectați la Internet. Principalul beneficiu pe care îl aduc este posibilitatea comunicării în timp real. Pe de altă parte, acestea se dovedesc a fi vulnerabile la atacurile persoanelor răuvoitoare. Unele dintre cele mai populare programe de Instant Messaging - Yahoo! Messenger și Windows Messenger - au fost deja peticite de mai multe ori din cauza găurilor de securitate descoperite.

O nouă amenințare la adresa utilizatorilor care folosesc aceste programe pare să vină din partea hackerilor. Amenințarea este cât se poate de reală deoarece un programator din Statele Unite susține că a dezvoltat un program capabil să preia controlul de la distanță asupra calculatoarelor pe care se găsește instalat un Instant Messenger. Denumit Nmapbot, programul reușește să scaneze porturile unei anumite rețele și să găsească PC-urile vulnerabile. Ulterior este posibilă declanșarea unui atac de tip DOS (Denial of Service) prin intermediul calculatoarelor controlate.

Abe Usher, creatorul programului, afirmă că prin acest program dorește doar să atragă atenția asupra pericolelor care pot surveni din modul în care sunt concepute în prezent programele Instant Messenger. În același timp, acesta susține că programul poate fi folosit de către administratorii de rețele, care ar putea gestiona de la distanță calculatoarele legate în rețea prin intermediul unui telefon mobil sau PDA pe care este instalat un Instant Messenger.

Nmapbot creează sesiuni de chat prin care utilizatorii sunt invitați să participe la o anumită discuție. În momentul în care aceștia acceptă invitația, Nmapbot trece la atac prin scrierea în fereastra în care se poartă discuțiile în mod obișnuit a comenzii de activare. Singura condiție pentru ca acesta să devină activ este prezența pe calculatorul-victimă a unei copii a programului. Acesta este momentul în care intervine hackerul, care trebuie să găsească o modalitate prin care să poată copia programul pe calculatorul-victimă. Una dintre variante este reprezentată de crearea unui virus care, odată instalat, să copieze și programul Nmapbot.

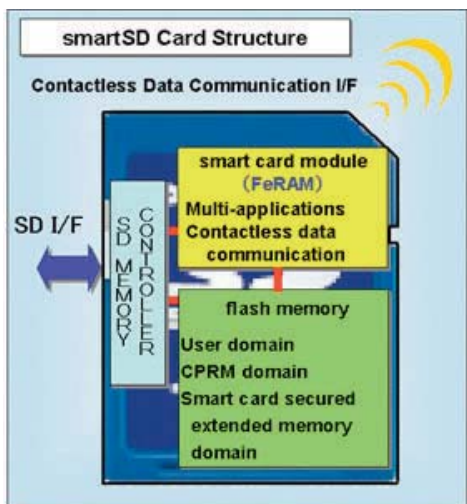
Cu toate acestea, experții în materie de securitate minimalizează pericolul pe care îl reprezintă un astfel de program. Johannes Ullrich, reprezentantul SANS Internet Storm Center, una dintre cele mai cunoscute companii care dezvoltă soluții de securitate din Statele Unite, susține că, "deși este un program destul de inteligent, Nmapbot nu reprezintă un pericol iminent deoarece nu oferă hackerilor metode noi de a-și atinge scopul, ci doar o alternativă la care aceștia pot apela".



Panasonic smartSD

CARD DE MEMORIE SD WIRELESS

Matsushita Electric Industrial a anunțat primul card de memorie SD fără contacte directe. Cardurile smartSD pot fi folosite în aplicații de tip financiar sau securitate.



Noul card de memorie poartă numele de smartSD și este o combinație între cardurile SD și smart cardurile fără contact. Dacă cardurile SD sunt cunoscute și răspândite în România, smart cardurile fără contact sunt rar folosite.

Smart cardurile fără contact au dimensiunile de 85.6x53.98x0.76mm și pot fi asemănate la exterior cu cărțile de credit. Diferența constă în faptul că smart cardurile au integrat un microprocesor pe 8 biți pentru a mări securitatea tranzacțiilor. Smart cardurile pot avea până la 1kb memorie RAM, 24kb memorie ROM și 16kb memorie ROM programabilă. Microprocesorul rulează la 5MHz și folosește un set limitat de instrucțiuni destinate în principal criptării.

Pentru transferul datelor smart, cardurile folosesc o antenă prin care emit și recepționează pe o anumită frecvență radio (cu o rază de aproximativ 0.6 metri).

Cardurile smartSD anunțate de Matsushita Electric Industrial (companie cunoscută în special pentru produsele sale ce poartă marca Panasonic) vor moșteni ușurința în utilizare a smart cardurilor și capacitatea de stocare, protecția și portabilitatea cardurilor de memorie SD. Cardurile smartSD vor permite transferul rapid al unui volum mare de date în condiții deosebite de securitate și vor fi compatibile cu numeroase aplicații. Partea de smart card din smartSD va folosi memorie nonvolatilă FeRAM (RAMferoelectric), ce oferă o viteză de cinci ori mai mare decât metoda convențională, care folosea memoria EEPROM. Cantitatea mare de memorie flash din partea de SD din smartSD poate fi folosită pentru protecția unor date importante prin criptarea lor cu microprocesorul din partea de smart card. Datele din această memorie extinsă au o rată de transfer de 600kbps. Succesul acestui nou produs se bazează pe vânzările foarte bune atât ale cardurilor SD, cât și ale smart cardurilor.

Primele mostre smartSD vor fi disponibile în luna decembrie, iar producția de masă va începe la sfârșitul anului 2005.

Dacă doriți să aflați mai multe detalii despre smartSD, puteți accesa pagina de Internet <http://panasonic.co.jp/corp/news/official.data/data.dir/en041001-2/en041001-2.html>.



MAI LUPTI PENTRU
TELECOMANDĂ?

Lasă-ți părinții în pace! Acum ai ocazia să ai propriu tău televizor și calculator în același timp. Prin simpla achiziție a unui TV Tuner. Nu e scump.

Însă acum ești liber să te uiți la ce vrei, fără să mai lupți pentru dreptul tău la telecomandă. Și asta nu e tot.

Cu TV Tuner Kworld, poți compressa în timp real secvențele video, poți beneficia de funcția Picture in Picture (PIP), poți programa înregistrarea unui film, chiar dacă PC-ul tău este în stand-by, și poți asculta radio, folosind propria telecomandă!



Doar **29** €*

KWORLD COMPUTER CO.,LTD prin **Quartz** computer

Bd. Iuliu Maniu 1-7, Bucuresti, sector 6
Tel.: (021) 410 99 49 // 410 99 48, E-mail: quartz@quartz.ro



WWW.QUARTZ.RO

Texas Instruments Hollywood

DIGITAL TV PE CELULAR

Lansarea de către Texas Instruments a primului chip ce aduce televiziunea digitală pe dispozitivele mobile va impulsiiona dezvoltarea unei infrastructuri dedicate în următorii ani.

Când auzim de Hollywood, ne gândim instinctiv la centrul cinematografiei americane. Pe acest lucru s-a bazat și Texas Instruments în momentul lansării primului chip, numit "Hollywood", ce va permite recepționarea televiziunii digitale pe telefoanele mobile de generație 2.5G și 3G.

În acest moment există posibilitatea recepționării semnalului TV pe telefoanele mobile, conținutul fiind transmis prin intermediul rețelei de telefonie. "Hollywood" va duce mai departe tehnologia, permițând recepționarea aceluiși conținut cu al televiziunii

digitale actuale prin folosirea unei infrastructuri dedicate telefoniei mobile. Utilizatorul va avea acces la servicii precum recepția în direct a emisiunilor preferate, servicii de tip pay-per-view, televiziune interactivă, muzică și videoclipuri la comandă, ghid TV etc. Avantajele nu se opresc aici, deoarece "Hollywood" va permite creșterea calității recepției, serviciile transmise în mod streaming prin rețelele actuale permițând vizionarea la 1-15 cadre pe secundă a posturilor TV, față de televiziunea digitală, ce promite 25-30 de cadre. Fabricat în tehnologia de

0.09 microni, "Hollywood" va fi o soluție single chip caracterizată prin consum scăzut de curent și spațiu ocupat redus și va folosi interfața platformei Texas Instruments OMAP, adoptată de peste 15 ani în industria dispozitivelor mobile.

Platforma OMAP este formată din procesoarele multimedia Texas Instruments, programele și suportul tehnic ce permit realizarea în scurt timp a unui dispozitiv wireless. OMAP va permite producătorilor care adoptă "Hollywood" să creeze interfețe personalizate cu utilizatorul. Pentru ca "Hollywood" să aibă succes este necesară

compatibilitatea cu cât mai multe standarde de televiziune digitală. Din experiență, Texas Instruments a ales acele standarde deschise, cele proprietare având întotdeauna suport și răspândire mai restrânsă. "Hollywood" este compatibil cu standardele Digital Video Broadcasting - Handheld (DVB-H) și Integrated Services Digital Broadcasting - Terrestrial (ISDB-T). Texas Instruments se așteaptă ca în anul 2007 să fie lansate primele produse, odată cu prima etapă de extindere puternică a infrastructurii de televiziune digitală pentru dispozitivele mobile.

Samsung SCH-S250

PRIMUL TELEFON CU CAMERA FOTO DE 5 MEGAPIXELI

Lansarea unui telefon mobil cu cameră foto de 5 megapixeli la doar un an diferență de la apariția modelului de 1 megapixel spune totul despre viteza de evoluție a acestor aparate.

Telefoanele mobile dotate cu cameră foto sunt deja un succes de piață, chiar dacă inițial au fost considerate de specialiști doar o modă. Samsung Electronics a lansat SCH-S250, primul telefon din lume dotat cu cameră foto de 5 megapixeli. Aceeași companie fiind

prima care a pus în circulație în urmă cu un an primul telefon din lume cu cameră foto de 1 megapixel, acum patru luni anunțând o variantă cu 3.2 megapixeli.

Dintre caracteristicile mobilului Samsung SCH-S250 putem aminti

funcții precum Mobile Banking Service, TTS (Text to Speech), rulare fișiere mp3. Poate înregistra până la 100 de minute video la rezoluția 320x240 pixeli. Dacă în timpul jocului utilizatorul primește un apel, după ce convorbirea se termină, jocul se poate relua exact din punctul unde a fost lăsat.

Ecranul LCD de 2" are 16 milioane de culori și rezoluția de 240x320 pixeli. Dimensiunile nu sunt mari (115x49.5x18.5mm), iar greutatea este de 116g.

Samsung SCH-S250 va fi disponibil pentru început numai în Coreea de Sud, urmând să fie disponibil în câteva luni și pe piața internațională. Prețul nu a fost încă dezvăluit.



Specificații	Samsung SCH-S250
Dimensiuni	115x49.5x18.5mm
Greutate	116g
Bandă	CDMA2000 1X
Ecran	2.0" 16 milioane de culori (240x320)
Cameră foto	Senzor CCD de 5 megapixeli
Tonuri de apel	64 sunete polifonice
Memorie externă	32MB (RS-MMC)
Memorie internă	94MB
Înregistrare video	100 minute

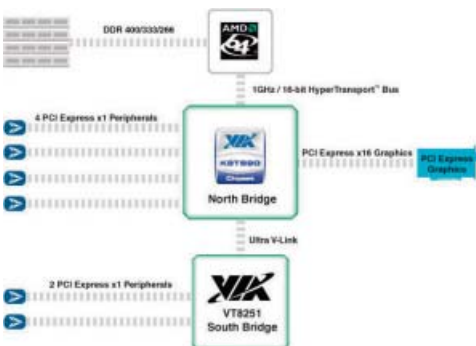
K8T890 Pro / nForce4 SLI

DOUA PCI EXPRESS PENTRU AMD

Este bine cunoscută lupta dintre NVIDIA și VIA pentru supremație pe platforma AMD. Acum, un nou război se întrevede la orizont: K8T890 Pro versus nForce4 SLI.



Odată cu prezentarea soluției NVIDIA SLI, toată lumea s-a întrebat când va fi disponibil un chipset care să permită realizarea unei plăci de bază cu două sloturi grafice PCI Express, destinată utilizatorilor obișnuiți. La acel moment era disponibil un singur chipset Intel, care suporta două sloturi grafice PCI Express, însă acesta era destinat procesoarelor Xeon, prin urmare fiind inaccesibil utilizatorilor obișnuiți. Toată lumea s-a gândit că NVIDIA va lansa imediat un chipset cu suport PCI Express, chiar dacă compania a păstrat cât de mult a putut secretul. În acest moment chipset-urile grafice care suportă tehnologia SLI sunt GeForce 6800 Ultra, GeForce 6800 GT și GeForce 6600 GT.



VIA a acționat mai rapid decât NVIDIA și a anunțat chipset-ul K8T890 cu suport pentru PCI Express. Dezamăgirea a fost mare atunci când am aflat că VIA K8T890 suportă 4 sloturi PCI Express 1X și unul grafic 16X. Prin urmare, soluția SLI de la NVIDIA nu se putea rula pe plăci de bază realizate cu K8T890. Mai rămânea o singură speranță: varianta Pro a chipset-ului K8T890. Totuși, nici până la ora când acest articol a fost scris, VIA nu a

lansat oficial K8T890 Pro. VIA K8T890 suportă procesoarele AMD Opteron, Athlon FX, Athlon 64 și Sempron pe Socket 939, 940 sau 754. Southbridge-ul va fi VIA VT8251 sau VT8237. Chipset-ul VT8251 mai adaugă suport pentru 2 sloturi PCI Express 1X. Deoarece Athlon XP nu va avea niciodată suport pentru slot grafic PCI Express 16X, southbridge-ul VT8251 poate fi folosit de producătorii de plăci de bază pentru a adăuga sloturi PCI Express 1X pentru platforma Socket A. Chipset-ul K8T890 Pro va avea implementată soluția VIA pentru două plăci grafice PCI Express. Această tehnologie a fost denumită VIA DualGFX Express, iar avantajul unui sistem care are implementată această soluție a fost explicat destul de neconvingător. VIA a declarat că un sistem având placă de bază cu 2 sloturi grafice PCI Express poate să folosească două plăci video, prin urmare utilizatorul va putea să utilizeze două monitoare. Mai mult, dacă plăcile video sunt dual head, utilizatorul va avea ocazia să folosească patru monitoare. Deoarece este rivala NVIDIA, VIA nu a spus nimic despre ceea ce conta cu adevărat: plăcile de bază cu K8T890 Pro vor avea drept principal avantaj faptul că vor putea utiliza soluția NVIDIA SLI. Chipset-ul K8T890 Pro va avea suport pentru configurațiile dual Opteron, caracteristică ce îl recomandă pentru piața de servere. Să sperăm că acest lucru nu va ridica foarte mult prețul lui. Noile chipset-uri VIA vor beneficia de prețuri unificate Hyperion. NVIDIA nu s-a grăbit și, la aproape o lună diferență de VIA a anunțat mult așteptatul chipset nForce4. Vom asista la trei variante ale acestui chipset: nForce4, nForce4 Ultra și nForce4 SLI. Varianta nForce4 SLI va avea 20 de benzi configurabile PCI Express, astfel încât vor putea fi folosite două plăci grafice.

Nu ne mai rămâne decât să așteptăm să realizăm un versus între cele două chipset-uri, nForce4 SLI și K8T890 Pro, cu două plăci grafice montate SLI.



MAI LUPTI PENTRU TELECOMANDĂ?

Lasă-ți soacra și nevasta în pace! Acum ai ocazia să ai propriu tău televizor și calculator în același timp. Prin simpla achiziție a unui TV Tuner. Nu e scump.

Însă acum ești liber să te uiți la ce vrei, fără să mai lupți pentru dreptul tău la telecomandă. Și asta nu e tot.

Cu TV Tuner Kworld, poți comprima în timp real secvențele video, poți beneficia de funcția Picture in Picture (PIP), poți programa înregistrarea unui film, chiar dacă PC-ul tău este în stand-by, și poți asculta radio, folosind propria telecomandă!



Doar **29** €*



KWORLD COMPUTER CO.,LTD prin **Quartz** computer

Bd. Iuliu Maniu 1-7, Bucuresti, sector 6
Tel.: (021) 410 99 49 // 410 99 48, E-mail: quartz@quartz.ro



WWW.QUARTZ.RO

REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

ELKOTech România - cinci ani de activitate

ELKOTech România a aniversat în această toamnă cinci ani de activitate. Firma a reunit la hotelul Piatra Mare din Poiana Brașov cei mai importanți parteneri ai săi, clienți și distribuitori. Cu această ocazie, au fost organizate seminarii care au cuprins prezentările gazdelor, ELKOTech România și ELKO Group Corporate, precum și prezentări ale partenerilor: Intel, Gigabyte, Western Digital și D-Link. Invitații au avut ocazia de a cunoaște cele mai importante momente din istoria firmei ELKOTech. Înfățișată în anul 1999, ELKOTech România a pornit cu trei

angajați, iar în prezent aceștia sunt în număr de 19. În anul 2003, ELKOTech România a atins o cifră de afaceri de 11.8 milioane de dolari și plănuiește o creștere de 25% anul acesta. Cinci dintre țările unde ELKO Group își desfășoară activitatea (Estonia, Lituania, Letonia, Slovacia și Slovenia) au aderat deja la Uniunea Europeană, iar România va fi membră din anul 2007. Noile țări care au aderat la Uniunea Europeană vor beneficia de o sporire a investițiilor în industria IT. Deja previziunile specialiștilor indică un trend ascendent pentru România.

www.elko.ro



Connex și Raiffeisen Bank extind myBanking

Connex și Raiffeisen Bank au anunțat extinderea serviciului myBanking cu noi funcționalități datorită cărora utilizatorii myBanking beneficiază de următoarele servicii: Transfer intrabancar și interbancar, "ATM în zonă" și "Bancă în zonă". Cu ajutorul serviciului Transfer intrabancar, utilizatorii myBanking pot face transferuri direct de pe telefonul mobil către alte conturi deschise la Raiffeisen Bank. Transferul interbancar, oferit în premieră pe piața românească, permite utilizatorilor myBanking să efectueze transferuri de la conturile Raiffeisen Bank

către conturile oricărei alte bănci, atât în țară, în aria de acoperire a rețelei Connex, cât și în roaming. Noile facilități sunt valabile exclusiv pentru conturile în lei. Noile servicii "ATM în zonă" și "Bancă în zonă" oferă clienților myBanking posibilitatea să utilizeze telefonul mobil pentru a afla care este cel mai apropiat ATM Raiffeisen sau cea mai apropiată sucursală Raiffeisen Bank. Serviciul poate fi activat numai de către client prin apelarea numărului *600.

www.connex.ro
www.rzb.ro



Local Loop Technologies

În perioada 5-7 octombrie a avut loc în București, la World Trade Plaza, cea de-a treia ediție a International Broadband Communications Conference. Ediția din acest an a conferinței s-a desfășurat sub numele de Local Loop Technologies pentru a reflecta interesul deosebit pentru tehnologiile de acces în bandă largă manifestat de utilizatori.

Conferința a fost structurată în trei secțiuni, acoperind principalele aspecte ale accesului în bandă largă. Astfel, în primele două zile au fost prezentate cele mai importante tehnologii de acces: DSL și DSL2+ privind accesul în bandă largă prin linii terestre. În a treia zi au urmat CDMA-2000 și UMTS, cele două tehnologii cu răspândire semnificativă din standardul IMT-2000 (generația a treia), precum și tehnologiile WiFi și WiMax, considerate tehnologii de acces de generația a patra. Ca și în anii precedenți, această ediție a International Broadband Communications Conference s-a derulat pe trei planuri: sesiune plenară de discuții și prezentări, întâlniri particulare ("one-to-one meetings") între factorii de decizie politică și managementul diverselor companii, și zona de expunere și demonstrații pentru soluțiile și tehnologiile propuse de fiecare participant în parte, prin intermediul spațiului expozițional din incinta World Trade Center.

www.broadbandconferences.ro

On demand business

Sala New York din cadrul World Trade Center București a găzduit pe data de 28 septembrie forumul "On demand business Meeting IBM". Gazda evenimentului a fost Vladimir Aninoiu, Country General Manager - IBM România.

Scopul forumului a fost prezentarea celor mai recente apariții, dezvoltări ale portofoliului IBM de produse hardware, software, servicii și soluții oferite pentru a ajuta companiile să răspundă provocărilor cu care se confruntă în mediul on demand.

S-au mai abordat, de asemenea, subiecte privind angajamentul companiei IBM de a susține

standardele deschise și sistemul de operare Linux, ca parte integrantă a mediului de operare on demand, precum și modelul IBM de optimizare a utilizării tehnologiei informației într-un anumit domeniu de activitate.

Beneficiile pe care soluțiile complete IBM le aduc companiilor pentru a răspunde provocărilor din mediul de afaceri on demand au fost expuse de către specialiștii invitați și în cadrul celor trei secțiuni speciale ale forumului: "Tendințe software", "Infrastructura - o nouă viziune", "Soluții IBM pentru mediul on demand".

www.ibm.com



No time for downtime



Cea de-a doua ediție a seminarului "No time for downtime", organizată de către Maguay în colaborare cu Intel și Microsoft, a avut loc pe data de 29 septembrie în cadrul hotelului JW Marriott Bucharest Grand Hotel. În cadrul evenimentului au fost prezentate cele mai

recente produse, soluții hardware și software, precum și avantajele pe care le oferă aceste inovații IT. Evenimentul a avut ca invitați reprezentanți ai companiilor Intel și Microsoft: Irinel Burloiu, Channel Field Sales Engineer - Intel Corporation, și Adrian Stoian, MCSE Security, MCT, MSF Practitioner, CISSP - Microsoft România. Prezentarea serverelor Maguay, susținută de Eduard Pughin, Operational Manager, și Silviu Uta, Technical

Manager, s-a axat pe expunerea noilor tehnologii - magistrala PCI Express, procesorul Intel Xeon cu FSB 800MHz și memoria DDR2 - și pe integrarea acestora în serverele Maguay.

www.maguay.ro; www.intel.com
www.microsoft.com

HP își lărgeste portofoliul de produse digitale

În această toamnă, compania HP a introdus pe piață o serie de produse Imaging&Printing proiectate special pentru a îmbogăți viața utilizatorilor și a le satisface nevoile digitale. HP este singura companie care oferă produse pentru prelucrarea imaginilor digitale pentru toate etapele, de la captare până la folosirea în comun cu alte persoane. Imprimantele și multifuncționalele HP nou-lansate beneficiază de viteze de imprimare extrem de mari, de până la 30 de pagini pe minut pentru documentele alb-negru și de până la 20 de pagini pentru documentele color. De asemenea, viteza de imprimare a fotografiilor este ridicată, imprimarea unei poze de 10x15cm putându-se efectua în mai puțin de 30 de secunde. O altă noutate introdusă a fost imprimarea fără margine pe hârtie panoramică,



dimensiunea acesteia putând ajunge până la de două ori mărimea unei coli A4. În ceea ce privește camerele foto digitale, odată cu introducerea noii serii R, HP a lansat tehnologiile HP Real Life, unice pe piață, care oferă utilizatorilor posibilitatea de a realiza fotografii perfecte în orice condiții.

www.hp.com.ro

MAI LUPTI PENTRU TELECOMANDĂ?

Lasă-ți soacra și soțul în pace! Acum ai ocazia să ai propriu tău televizor și calculator în același timp. Prin simpla achiziție a unui TV Tuner. Nu e scump.

Însă acum ești liberă să te uiți la ce vrei, fără să mai lupți pentru dreptul tău la telecomandă. Și asta nu e tot.

Cu TV Tuner Kworld, poți compressa în timp real secvențele video, poți beneficia de funcția Picture in Picture (PIP), poți programa înregistrarea unui film, chiar dacă PC-ul tău este în stand-by, și poți asculta radio, folosind propria telecomandă!



Doar **29** €*



KWORLD COMPUTER CO.,LTD prin **Quartz** computer

Bd. Iuliu Maniu 1-7, Bucuresti, sector 6
Tel.: (021) 410 99 49 // 410 99 48, E-mail: quartz@quartz.ro



WWW.QUARTZ.RO

OAKLEY Thump

OCHELARII MUZICALI

▶ Dacă vă plac ochelarii de soare și muzica, atunci aveți un motiv de bucurie: firma OAKLEY a lansat ochelarii Thump cu player mp3 integrat. Căștile se introduc în urechi și sunt atașate de rama ochelarilor. Greutatea ochelarilor OAKLEY Thump este de numai 50 de grame, iar bateria Li-polimer inclusă oferă o autonomie de aproximativ patru ore. Transferul melodiilor sau al datelor de pe

calculator se face prin intermediul interfeței USB 2.0. Dacă deja v-ați hotărât să cumpărați ochelarii Thump, atunci e timpul să vă spun și prețul lor: varianta cu 128MB de memorie costă 395\$, iar varianta cu 256MB și lentile polarizate ajunge la 495\$.



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului



Sony AIBO ERS-7M2/W

CATELUL UPGRADABIL

▶ Câinele este cel mai bun prieten al omului. Sau cel puțin așa se spune. Prin urmare, Sony a lansat cu mult timp în urmă robotul AIBO care imita destul de bine aspectul și comportamentul acestui simpatic patruped. În luna octombrie, Sony a anunțat versiunea ERS-7M2/W, care dispune de un software îmbunătățit ce-i oferă mai multe funcții. AIBO poate fotografia și

filma cu un aparat foto digital încorporat, iar fișierele pot fi descărcate wireless pe calculator, și, de acolo, grație unei aplicații software, trimise pe e-mail. Astfel, AIBO poate fi un adevărat câine de pază atunci când plecăm în vacanță. Cu toate acestea, prefer un câine adevărat, chiar dacă nu știe să facă poze sau să filmeze. În plus, costă și mai puțin.



Sony VAIO Type X

TELEVIZORUL VIITORULUI

▶ Nu am întâlnit până acum situația în care să fie difuzate în paralel șase programe TV interesante. Dacă totuși credeți că în viitor se poate întâmpla acest lucru, puteți sta liniștiți: Sony a prezentat un echipament (descriș ca fiind un server de înregistrare audio-video) dotat cu șapte tunere și 1 Terrabyte de spațiu pe harddisk. Dacă plecați în

vacanță, vă puteți programa dispozitivul VAIO Type X să înregistreze toate programele care vi se par interesante. Nu vă faceți griji de spațiu, VAIO Type X poate înregistra fără oprire timp de șapte zile. La o asemenea cantitate de material video, opțiunea de sortare și căutare după tipul programului sau după nume este în mod evident binevenită.



Culorile HP se asortează cu prețurile mici.

Imprimantele color HP LaserJet îți oferă imagini în culori bogate și de lungă durată, la prețuri excepționale! Vrei calitate și accesibilitate? Dar mai ales satisfacție garantată? Atunci alege pentru tine sau afacerea ta, tehnologia HP de imprimare color. Performante și de încredere, imprimantele color HP LaserJet îți oferă printuri de o calitate sigură, în culori la fel de vii și luminoase ca în realitate. Iar datorită vitezei mari de lucru, HP Color LaserJet te ajută să economisești timp și să te bucuri de mai multă eficiență. Grăbește-te! Accesibilitatea are acum culoarea HP.



HP COLOR LASERJET 3550

de la **799*** €

- Viteză: 16 ppm color și alb-negru
- Prima pagină: 22 secunde
- Rezoluție: ImageRet 2400
- Limbaje de imprimare: Jet Ready4.1, host based
- Procesare: 266 MHz și 64 MB RAM
- Conectare: USB 2.0, opțional JetDirect EN3700 extern
- Ciclu de utilizare: 45000 pagini pe lună



HP COLOR LASERJET 3500/3700

de la **719*** €

- Viteză: până la 12 ppm pentru CLJ 3500, 16 ppm pentru CLJ 3700 (alb-negru și color)
- Alimentare cu hârtie: 350 coli standard, 850 coli maxim (prin tava opțională)
- Memorie: 64 MB RAM (CLJ 3500, 3700), 128 MB RAM (CLJ 3700 dn, dtn), 448 MB RAM maxim (CLJ 3700)
- Unitate de imprimare automată față-verso standard la CLJ 3700 dn, dtn (opțional la CLJ 3700, n)
- Limbaje de imprimare: HP JetReady (GDI) la CLJ 3500, PCL5, PCL6, HP PostScript nivel 3, PDF la CLJ 3700
- Conectare: USB, paralel (doar la CLJ 3700), rețea (standard la toate modelele n, opțional pentru restul)



HP COLOR LASERJET 2550

de la **459*** €

- Viteză: 19 ppm alb-negru, 4 ppm color
- Limbaje de imprimare: HP PCL 6 și HP PS 3 emulat
- Memorie: 64 MB standard, 192 MB maxim
- O singură ușă de acces la consumabile
- Consumabile inteligente (monitorizarea stării consumabilelor)
- Conectare USB, paralel, opțional rețea



Vino acum la partenerii HP din țară și profită de ofertă!

Detalii și demonstrații live la **Look in.HP Interactive Center:** B-dul Știrbei Vodă, nr. 95, sector 1

SUNĂ

(021) 222 20 72

ACCESEAZĂ

www.hp.com.ro

VIZITEAZĂ

partenerii HP din țară



hardware

020	Photokina 2004 Lumea fotografiei
028	Ultima oră Noutățile care merită toată atenția
034	Test comparativ sisteme de jocuri PC-ul anului 2004
044	Test comparativ DVD Writere Viteză și capacitate
054	Versus Radeon X600 vs GeForce 6600
056	Laborator În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse
066	Hard mail Te ajutam să scapi de problemele tehnice
068	Topuri Locul unde poți alege un produs cu adevărat de top

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - GeForce Radeon 9800 Pro 128MB
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video:
CPU - Pentium 4 3.2E
Placă de bază - ABIT IC7-G
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

HP PHOTOSMART 2610



Versatilitatea mare, posibilitățile diverse de conectare și calitatea bună în tipărirea foto au adus multifuncționalului HP Photosmart 2610 titlul de "Produsul lunii".



Ionuț Alexandru Popa

LANSATE INAINTE DE A FI GATA

Mișcările menite a atrage clienții cu orice preț au efect negativ pe termen lung.

Într-o industrie dinamică cum este IT-ul este importantă orice măsură de promovare a produselor luată de departamentul de marketing, cel mai rapid având cel mai mult de câștigat pe termen scurt. Aici producătorii se bazează pe cumpărătorii care doresc să obțină cel mai bun produs dintr-un anumit segment. Astfel, dacă cineva anunță că tocmai a început livrările unui nou produs ce va atinge un nou nivel al performanței la un preț mai mic decât al modelului anterior are toate șansele să fie luat în seamă. Aceste lansări au de foarte multe ori loc doar pe hârtie, exemplarele disponibile spre vânzare publicului larg nefiind nici pe departe suficiente pentru a acoperi cererea. Totuși, pentru ca această situație să fie posibilă, producătorul trimite câteva exemplare presei IT pentru a confirma prin teste declarațiile din momentul lansării oficiale.

Această situație se repetă din ce în ce mai des, principalii concurenți dintr-un anumit segment luptându-se să atragă cumpărătorii pentru a-și crește cota de piață. Cei afectați direct de această tehnică de lansări fără acoperire sunt clienții ce văd teste ale unor produse pe care le pot cumpăra doar după câteva luni. În cazul țării noastre, situația este de-a dreptul ilară, spre exemplu, procesoarele AMD Athlon 64 pentru Socket 939 nu sunt de găsit nici în prezent în centrele de distribuție, la peste cinci luni de la lansarea oficială.

Un alt exemplu ar fi cel al plăcilor video NVIDIA GeForce 6800 Ultra și ATI Radeon X800 XT Platinum Edition. În prezent, aceste produse nu sunt disponibile decât în cantități infime sau doar pe site-urile de licitații online la prețuri ce tind spre 1000\$, lucru scandalos dacă ne gândim că primele apariții în presă au avut loc cu mai multe luni în urmă. Dacă ar fi fost vorba de serii

limitate sau produse destinate colecționarilor, această situație ar fi fost de înțeles, însă, nefiind cazul, nu putem da dreptate gigantilor ATI și NVIDIA, ce sunt mai mult preocupați de promovarea celui mai puternic produs decât de producerea acestuia în cantități îndestulătoare.

Din păcate, povestea nu se oprește aici, NVIDIA fiind un "deschizător de drumuri" prin lansarea lui GeForce 6200, ce a fost disponibil în cantități așa de mici încât a fost oferit spre evaluare doar presei IT din SUA. Acest lucru nu a făcut decât să infurie presa de specialitate din afara continentului american, ce s-a văzut dată la o parte, ca și cum nu ar fi existat, doar pentru ca un produs să fie lansat mai repede în mod oficial. Momentan se poate observa un curent de educare a firmelor din producția hardware IT, ce sunt îndemnate de criticile aduse să renunțe la aceste practici ce au ca efect neglijarea cumpărătorului, elementul-cheie pentru o afacere de succes.

Totuși, această situație nu este generală, un exemplu pozitiv în acest sens fiind S3, care nu a anunțat încă oficial viitorul său produs, OmniChrome, o placă video destinată fanilor soluțiilor home theater, ce și-a făcut apariția în articolele site-urilor de review-uri hardware de pe Internet. S3 își urmează astfel politica proprie de a lansa un produs doar în momentul în care îl poate livra în cantități suficiente de mari pe canalele de distribuție în săptămâna imediat următoare.

Această situație ne îndeamnă să credem că nu toate firmele neglijează cumpărătorul prin ademenirea acestuia cu produse inexistente sau care își fac apariția la prea mult timp de la lansare, însă, din păcate, acest lucru se întâmplă în fruntea eșalonului, la acei producători de la care ne așteptăm la mai multă grijă pentru principala lor sursă de venit.

Hercules



În sfârșit, poți să te bucuri de un sunet surround de calitate în filmele pe DVD și în jocurile de pe PC-ul sau consola ta video

SUNETUL SURROUND

Design modern și atractiv

Putere totală: 60W RMS
Subwoofer 35 W în incintă de lemn
2 sateliți x 12.5W ecranati magnetic
Telecomandă pe fir cu mufă căști și
potențiometre Power/Volum - Bass - Înalte



XPS 2.100 SILVER

Sunet de înaltă fidelitate

Putere totală: 90W RMS
Subwoofer 40W în incintă de lemn
5 sateliți x 10W ecranati magnetic
Telecomandă pe fir cu mufă căști și
potențiometre Power/Volum - Bass - Rear



XPS 5.100 SILVER

Compatibile cu PC / DVD player
PlayStation® 2 / Xbox® / GameCube™

www.hercules.com

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate

best
computers

DC
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

ultra
PRO

SENORG
ROMANIA SRL

alliance
computers

diverta

Carrefour



PHOTOKINA 2004

LUMEA FOTOGRAFIEI

O dată la doi ani orașul Köln găzduiește cea mai mare expoziție din lume dedicată fotografiei. Timp de cinci zile, la Photokina sunt prezentate echipamente și tehnici fotografice.

Prima ediție a expoziției fotografice Photokina a avut loc acum 28 de ani. Până acum șase ani IT-ul a fost mai mult absent decât prezent la această manifestare. Doar companiile IT care expuneau software dedicat prelucrării grafice erau prezente, iar aparatele foto digitale erau pe acea vreme doar simple ciudățenii. Dacă era întrebă orice specialist în fotografie despre viitorul aparatelor foto digitale, răspunsurile ar fi fost foarte asemănătoare: nici o șansă de supraviețuire. De atunci lucrurile s-au schimbat în mod radical. La Photokina 2004 camerele fotografice cu film au fost prezentate cu titlu de raritate, în timp ce aparatele foto digitale se întreceau în numărul de megapixeli sau în zoom-uri optice cât mai mari. Asta nu înseamnă că schimbarea s-a făcut peste noapte, și

toți fotografi au renunțat la film. O parte din fotografii profesioniști încă mai apelează la vechiul film. În schimb, utilizatorii obișnuiți au realizat ce avantaje imense aduce un aparat foto digital și au renunțat aproape toți la vechiul film. În România probabil va mai dura până când majoritatea populației va trece la aparatele foto digitale. Sperăm că în viitor taxele vamale aplicate în prezent acestor produse vor fi eliminate, făcând accesibile pe piața românească aparatele foto digitale. Pe parcursul expoziției Photokina am stat de vorbă cu reprezentanții celor mai importante firme de pe piața fotografiei și am aflat lucruri interesante despre noile produse și trend-urile de pe această piață. Un subiect dezbătut cu ocazia acestui eveniment a fost filtrul low-pass. Acesta

este un strat de sticlă optică amplasat pe senzorul CCD cu scopul de a înțețoșa puțin imaginea în vederea ascunderii micilor anomalii cauzate de liniile în diagonală. Pentru a înțelege mai bine, puteți face o analogie cu opțiunea de antialiasing din domeniul plăcilor video. Este sau nu necesar acest filtru? Nu este mai bine să-i fie lăsată fotografului opțiunea de a aplica ulterior și numai dacă dorește un astfel de filtru într-un program de grafică? Din păcate, prezența sau absența filtrului low-pass nu este menționată în detaliile tehnice ale aparatelor foto digitale, astfel încât cumpărătorul ar trebui să întrebe direct producătorul.

Deplasarea echipei XtremPC la Photokina a fost posibilă exclusiv datorită firmei DOLEX PRO GROUP, căreia dorim să-i mulțumim pe această cale.

DEPOZITUL DE CALCULATOARE

un lanț de magazine cu acoperire națională

un lanț de magazine cu acoperire națională

un lanț de magazine cu acoperire națională



e-marfă

la prețuri de depozit

●Bucuresti

- Str. Stirbei Voda 172 - 221 73 77
stirbei@depozituldecalculatoare.ro
- Sos. Stefan cel Mare 22 - 210 53 93
stefancelmare@depozituldecalculatoare.ro
- B-dul Ion Mihalache 109 - 224 18 70
mihalache@depozituldecalculatoare.ro
- B-dul Decebal 18 - 326 57 34
decebal@depozituldecalculatoare.ro
- Str. Bratianu 6 - 313 78 42
bratianu@depozituldecalculatoare.ro
- Calea Mosilor 294 - 211 97 16
caleamosilor@depozituldecalculatoare.ro
- Soseaua Oltenitei 162, bl 3 - 332 38 86
oltenitei@depozituldecalculatoare.ro
- B-dul Iuliu Maniu, nr. 59, bl. 10A - 430 56 56
iuliumaniu@depozituldecalculatoare.ro
- Calea Dorobanti, nr.102-110 - 231 58 55
dorobanti@depozituldecalculatoare.ro

●Cluj

- Str. Fabricii 1, bl. M5 - 0264 449 866
cluj@depozituldecalculatoare.ro

●Baia Mare

- B-dul Republicii 15 - 0262 250 838
biamare@depozituldecalculatoare.ro

●Alba Iulia

- Piata Iuliu Maniu 8, bl. 31E - 0258 817 912
albaiulia@depozituldecalculatoare.ro

●Deva

- B-dul 22 Decembrie, bl. 4 - 0254 233 443
deva@depozituldecalculatoare.ro

●Targu Jiu

- Str. Victoriei, nr. 138 - 0253 227 124
tgjiu@depozituldecalculatoare.ro

●Slobozia

- Str. Matei Basarab, bl. U - 0243 232 245
slobozia@depozituldecalculatoare.ro

●Pitesti

- Str. Republicii 162-164 - 0248 610 070
pitesti@depozituldecalculatoare.ro

●Brasov

- B-dul 15 Noiembrie 50 - 0268 474 596
brasov@depozituldecalculatoare.ro

●Iasi

- Str. Costache Negri 60, bl. CL21 - 0232 222 144
iasi@depozituldecalculatoare.ro

●Constanta

- B-dul Tomis 142, bl. TD2A - 0241 660 426
constanta@depozituldecalculatoare.ro

●Ramnicu Valcea

- B-dul Tudor Vladimirescu 5 - 0250 735 437
rmvalcea@depozituldecalculatoare.ro

●Timisoara

- Calea Aradului 30 SCB - 0256 420 434
timisoara@depozituldecalculatoare.ro

●Craiova

- Str. Popa Sapca, bl. 7-14 - 0251 466 042
craiova@depozituldecalculatoare.ro

●Targu Mures

- B-dul 1 Decembrie 1918, nr. 23 - 0265 311 834
tgmures@depozituldecalculatoare.ro

●Slatina

- B-dul Nicolae Titulescu, bl. 41 - 0249 435 634
slatina@depozituldecalculatoare.ro

●Focsani

- Str. Cuza Voda, bl. 30 - 0237 232 273
focsani@depozituldecalculatoare.ro

●Satu Mare

- Str. Careiului, bl. C2-4 - 0788 511 315
satumare@depozituldecalculatoare.ro

●Vaslui

- Str. Republicii 363, sc. A, parter - 0235 323 024
vaslui@depozituldecalculatoare.ro

●Piatra Neamt

- B-dul Decebal, nr. 71, bl E2, p - 0233 226 716
piatraneamt@depozituldecalculatoare.ro

●Arad

- Str. Stefan Augustin Doinas 2-4, bl. M7 - 0257 228 844
arad@depozituldecalculatoare.ro

●Galati

- B-dul Siderurgiei, bl. SD2C - 0236 490 607
galati@depozituldecalculatoare.ro

●Ploiesti

- Str. Republicii 197, bl. 5C1 - 0244 527 803
ploiesti@depozituldecalculatoare.ro

●Bacau

- Str. Unirii, bl. 15SCD - 0234 510 127
bacau@depozituldecalculatoare.ro

●Sibiu

- Str. Parcul Tineretului bl 5 - 0269 216 569
sibiu@depozituldecalculatoare.ro

●Suceava

- Str. Universitatii 27, bl. D1 - 0230 524 163
suceava@depozituldecalculatoare.ro

●Oradea

- B-dul General Magheru 6 - 0259 468 228
oradea@depozituldecalculatoare.ro

●Resita

- Str. I.L. Caragiale 5 - 0255 228 196
resita@depozituldecalculatoare.ro

●Alexandria

- Str. Bucuresti, bl. BM4 - 0247 421 179
alexandria@depozituldecalculatoare.ro

●Drobeta Turnu Severin

- B-dul Tudor Vladimirescu, nr. 100-108 - 0252 314 999
drobeta@depozituldecalculatoare.ro

●Tulcea

- Str. Babadag, nr. 7 B3, parter - 0240 515 415
tulcea@depozituldecalculatoare.ro

●Braila

- Str. 1 Decembrie 1918, nr. 5 parter - 0239 613 148
braila@depozituldecalculatoare.ro

●Zalau

- Str. Gheorghe Doja, Nr.69 - 0260 660 734
zalau@depozituldecalculatoare.ro

●Targoviste

- Str. Libertatii, bl.A3, parter - 0245 220 772
targoviste@depozituldecalculatoare.ro

“Dorința noastră este ca aparatele foto digitale Konica Minolta să fie unice”

În dialog cu Konica Minolta despre aparatele foto digitale



Tetsuya Numata

Sales Manager - International Sales and Marketing Division Camera Operation
Konica Minolta Photo Imaging Europe GmbH

XPC: Care este întreaga gamă de produse de la Konica Minolta?

T.N.: Konica Minolta are șase mari divizii: Office Equipment (copiatoare, imprimante, echifax-uri etc.), Optical Products (lentile pentru CD-ROM /DVD), Photo Imaging (aparate foto digitale), Medical Imaging, Graphic Imaging și Measuring Instruments.

XPC: Ce tehnologii diferențiază aparatele foto digitale Konica Minolta de concurență?

T.N.: Așa cum am prezentat și în cadrul expoziției Photokina din acest an, aparatele foto digitale Konica Minolta beneficiază de tehnologia revoluționară Anti-Shake. Este important de știut că această tehnologie constă în modificarea poziției senzorului CCD (mecanism unic de deplasare pe axele x și y), astfel încât să compenseze eficient și rapid mișcările nedorite ale aparatului foto digital. Spre deosebire de soluțiile de stabilizare optică sau electronică ale imaginii, sistemul Anti-Shake nu afectează calitatea imaginii. Prin urmare, toate sistemele de lentile vândute de noi până acum rămân compatibile și pe viitor cu aparatele foto digitale Konica Minolta și beneficiază de tehnologia Anti-Shake.

XPC: Ce noi modele de aparate foto digitale intenționați să lansați în viitorul apropiat? Ne puteți spune ce noi tehnologii aveți în plan să includeți în viitoarele modele de aparate foto digitale?

T.N.: În primul rând, dorința noastră este ca aparatele foto digitale Konica Minolta să fie

unice pe piață. Eforturile noastre se vor axa și pe realizarea unor interfețe ușor de folosit chiar și pentru utilizatorii care sunt începători în acest domeniu.

XPC: Care este noua etapă în evoluția aparatelor foto digitale? Care și când va fi noua creștere a numărului de megapixeli din senzorii CCD?

T.N.: Etapa viitoare va fi legată de schimbarea designului. Următoarea creștere a numărului de megapixeli o preconizăm pentru anul viitor. În 2005, senzorii CCD vor avea între 4 și 8 megapixeli.

XPC: V-ați gândit să lansați aparate foto digitale cu facilități multimedia, cum ar fi player mp3, radio FM, reportofon etc.?

T.N.: Nu, deoarece aceste facilități nu sunt esențiale pentru un aparat foto digital. Noi ne

1.8"-2.0", iar în viitorul apropiat vor fi lansate aparate foto digitale cu ecran LCD de până la 2.5". Doresc să adaug că, pe lângă importanța mărimii ecranului LCD, este de luat în considerare și calitatea rezoluției acestuia.

XPC: Veți lua în considerare lansarea unor modele de aparate foto digitale wireless pentru o descărcare comodă pe PC sau pe notebook?

T.N.: Cererea pentru astfel de facilități nu este suficient de mare. În momentul în care vom aprecia că utilizatorii își doresc aparate foto digitale wireless, vom lua în considerare și acest aspect.

XPC: Care este poziția pe piața din Europa, și în special din România, a companiei Konica Minolta comparativ cu doi ani în urmă?

“Următoarea creștere a numărului de megapixeli o preconizăm pentru anul viitor. În 2005, senzorii CCD vor avea între 4 și 8 megapixeli.”

concentrăm eforturile numai pe aspectele cu adevărat importante pentru obținerea unor fotografii de foarte bună calitate.

XPC: Ce trăsătură considerați că este mai importantă pentru utilizator: zoom-ul optic, numărul de megapixeli, rezoluția video, calitatea lentilelor, mediul de stocare folosit sau prețul?

T.N.: Importanța acestor caracteristici este dată de categoria de utilizatori. Depinde foarte mult de modul în care dorește fiecare utilizator să-și folosească aparatul foto. Pentru o parte din utilizatori este foarte important zoom-ul optic, în timp ce pentru alții contează mai mult prețul sau rezoluția maximă la care se poate fotografia.

XPC: Cât de importantă este pentru un aparat foto digital calitatea ecranului LCD?

T.N.: Tendința actuală este de a oferi ecrane LCD cât mai mari. În prezent s-a ajuns la



CANON POWERSHOT A95

Puterea fotografiei digitale



PowerShot A95 este noul vârf al seriei A de aparate foto digitale Canon. Acest model înlocuiește PowerShot A80. Senzorul CCD a fost înlocuit cu unul de 5 megapixeli, iar ecranul LCD este rabatabil și are 1.8". Cu cele nouă preset-uri speciale adăugate, modelul PowerShot A95 a ajuns să aibă cele mai multe dintre toate aparatele foto digitale din gama Canon. În plus, PowerShot A95 conține și multe dintre tehnologiile implementate în seriile S și G, cum ar fi DIGIC și iSAPS. Dispune de lentile F 2.8 și zoom optic 3X (echivalent 38-114mm). Funcția AF în nouă puncte permite o focalizare automată rapidă și precisă chiar și atunci când subiectul nu este amplasat în centrul imaginii.

www.canon.com

CASIO QV-R61

Dimensiuni mici, senzor mare

În momentul în care am văzut pentru prima dată aparatul foto CASIO QV-R61, am apreciat dimensiunile lui foarte reduse, de doar 88.3x60.4x33.4mm. Modul de utilizare este ușor de învățat, fiind descris de reprezentantul CASIO drept "o joacă de copil". După câteva fotografii de test efectuate în standul CASIO, ne-am convins de acest lucru, dar și de calitatea bună a imaginilor capturate. QV-R61 dispune de un zoom optic de 3X și de un senzor CCD de 6 megapixeli (5.94 megapixeli efectivi). Fotografiile realizate la rezoluție și setări maxime ocupă aproape 3MB. CASIO QV-R61 este disponibil din luna octombrie anul acesta.



www.casio-europe.com

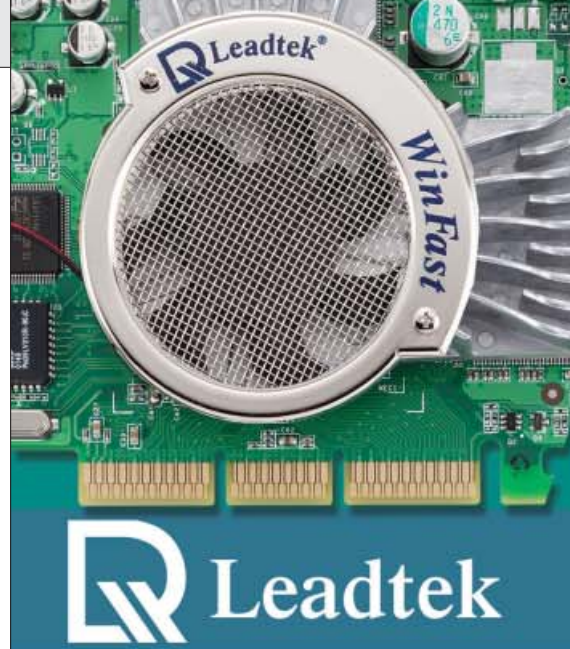
KODAK EASYSHARE DX7590

Funcții ușor de controlat



Standul Kodak m-a impresionat prin mărimea (un întreg pavilion) și amplasarea sa strategică. Noul aparat foto digital Kodak EasyShare DX7590 are un design SLR-like și este bazat pe modelul EasyShare DX6490 căruia i s-au efectuat o serie de upgrade-uri la sistemul software și la senzorul CCD (de la 4 la 5 megapixeli). La fel ca precedentul model, EasyShare DX7590 este dotat cu lentile Schneider-Kreuznach Variogon cu zoom optic 10X (echivalent 38-380mm). Apertură maximă este de F2.8-F3.7, iar ecranul LCD este de 2.2". Dispune de o memorie internă de 32MB și este disponibil la un preț estimativ de 379€.

www.kodak.co.uk



Leadtek

We Make Dreams a Reality



PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS Noua generație 3D

Acceleratoarele 3D ale viitorului sunt disponibile acum pentru tine.



PLĂCI VIDEO AGP Putere 3D

Cel mai puternic bastion NVIDIA. Puterea 3D este în mâinile tale.



TV TUNERE Interne

TV sau radio pe PC într-o clipă. Schimbă pe televiziunea digitală.



TV TUNERE Externe

Ușurință în instalare TV și FM pentru notebook-uri sau calculatoare sigilate.

SKINMEDIA

Importator: Skin Media SRL • Str. Al. Puskin 18 - București 1
Tel: 021-231.50.97 • Fax: 021-230.06.92
Mobil: 0724.237.323 • E-mail: contact@skin.ro

KONICA MINOLTA DiMAGE A200

8 megapixeli și zoom 7X

După ce precedentele modele din seria DiMAGE A au fost denumite A1 și A2, noul aparat foto digital Konica Minolta poartă numele de A200, și nu A3, cum ne-am fi așteptat.

Dotat cu senzor CCD 2/3" de 8 megapixeli și lentile Konica Minolta GT APO cu zoom optic 7X, DiMAGE A200 este capabil să realizeze fotografii cu o calitate foarte bună, chiar dacă utilizatorul nu stăpânește foarte bine tehnicile fotografice. Sistemul Anti-Shake stabilizează imaginea prin modificarea poziției senzorului CCD, în funcție de mișcările nedorite ale



aparaturii foto. În standul Konica Minolta am urmărit o demonstrație care m-a convins de eficiența acestei tehnologii.

www.konicaminolta.com

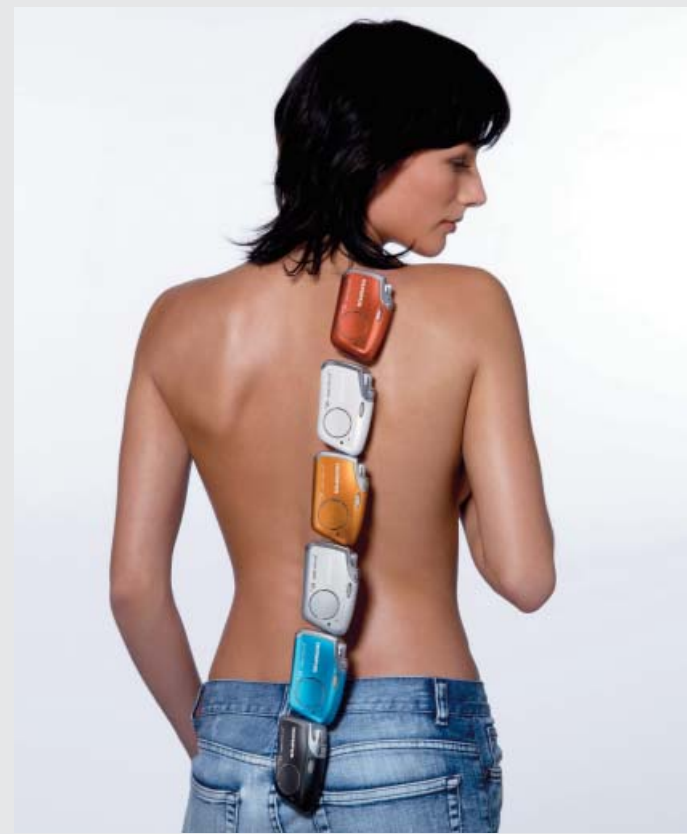
OLYMPUS μ-MINI DIGITAL

Stil și performanță

După ce în XtremPC 58 Olympus μ[mju:] 410 Digital a câștigat distincția "Alegerea redacției", la Photokina am fost plăcut surprins să văd un nou model din această serie. Olympus μ-mini Digital este disponibil în șase culori și are o carcasă ce protejează componentele interne de acțiunea apei. Cu toate că are dimensiuni

redușe (95x55.5x27.5mm) și greutatea sa nu depășește 115g, ecranul LCD este mai mare decât în versiunile precedente, fiind acum de 1.8" (dimensiunea ecranului LCD din modelul μ[mju:] 410 Digital este de 1.5"). Olympus μ-mini Digital are senzor CCD 1/2.5" cu 4.23 megapixeli și zoom optic 2X.

www.olympus.com



PENTAX OPTIO 750Z

Tehnologie high-end și design nostalgic

PENTAX Optio 750Z îmbină cele mai noi tehnologii digitale cu designul clasic al aparatelor foto cu film. Carcasa de aluminiu a aparatului amintește de stilul anilor '60. În spatele carcasei se află un senzor CCD

1/1.8" cu 7 megapixeli.

Lentilele PENTAX au zoom optic 5X (echivalent 37.5-187.5mm). Optio 750Z poate realiza clipuri video în rezoluție VGA comprimate în format MPEG-4. Folosește carduri de memorie SD, iar ecranul LCD are 1.8" (134.000 pixeli). Dimensiunile sunt de 100x62x42mm și are greutatea de 255 de grame. A fost anunțat în luna august, dar lansarea pe piață a avut loc la Photokina. Este disponibil la prețul de 750\$.

www.pentax.de



NIKON COOLPIX 8800

Construit pentru a fi cel mai bun

Nikon a proiectat noul model COOLPIX 8800 cu dorința declarată de a lansa cel mai bun aparat foto digital de pe piața destinată utilizatorilor obișnuiți.

Specificațiile tehnice îi dau dreptul să speră la acest titlu, însă cei care vor decide în final vor fi cumpărătorii. COOLPIX 8800 este dotat cu un sistem optic de lentile Nikkor format din 16 elemente aranjate în 10 grupe. Dispune de zoom optic 10X, iar senzorul CCD 2/3" are 8.31 megapixeli. Sistemul

de stabilizare a imaginii este realizat prin tehnologia Vibration Reduction System, aplicată direct sistemului de lentile. COOLPIX 8800 este disponibil pe piața internațională începând cu luna octombrie, la un preț estimativ de 1000€.

www.nikon.com



PANASONIC LUMIX DMC-FX7

Lentile Leica, tehnologie Panasonic

LUMIX DMC-FX7 încorporează lentile Leica DC VARIO-ELMARIT cu zoom optic 3X, acestea fiind cunoscute pentru rata foarte mică a aberațiilor cromatice. Chiar dacă dimensiunile (94.1x50.0x24.2mm) sunt mai mici cu 33% decât la modelele FX5 sau FX1, proiectanții lui LUMIX DMC-FX7 au reușit să-l doteze cu un ecran LCD de 2.5". De stabilizarea imaginii se ocupă MEGA O.I.S. (Optical Image Stabilizer), iar responsabil de procesarea imaginilor este chipset-ul Venus Engine II. Prețul estimativ al aparatului foto Panasonic LUMIX DMC-FX7 este de 500€.

www.panasonic.com



RICOH CAPLIO R1

Subțire, dar cu 4.8X zoom optic



Ricoh Caplio R1 a fost anunțat în luna august, iar la Photokina am avut ocazia să-l testăm pentru câteva minute. Ne-au atras atenția în special carcasa argintie realizată din aluminiu și dimensiunile reduse (100x55x25mm), dar și viteza de pornire. La prima vedere nu pare a fi un aparat foto digital cu zoom optic mai mare de 3X. Totuși, grație

unui sistem patentat de Ricoh (tehnologie denumită Retracting Lens System), modelul Caplio R1 dispune de un sistem optic format din nouă lentile așezate în șapte grupuri, ce oferă un zoom optic de 4.8X (echivalent 28-135mm). Atunci când aparatul este oprit, lentilele sunt protejate automat de un capac metalic.

www.ricoh.com

FUJIFILM FINEPIX S5500

Zoom optic de 10X

Fujifilm a prezentat la Photokina o gamă de aparate foto digitale formată din 15 modele grupate în patru categorii. Seria A cuprinde aparate foto digitale entry-level, în timp ce seria E este destinată celor care doresc funcții avansate într-un design compact al carcasei. Seria F se adresează utilizatorilor exigenți, iar modelele de vârf fac parte din seria S. Atenția ne-a fost atrasă de FinePix S5500 (înlocuitorul modelului FinePix S5500) care este dotat cu lentile Fujinon cu zoom optic de 10X și senzor CCD 1/2.7" de 4.2 megapixeli (3.87 megapixeli efectivi).

www.fujifilm.com



MSI
www.msi.com.tw

Link to the Future



PLĂCI DE BAZĂ
Intel LGA775

Beneficiază de cele mai noi tehnologii: PCI Express și memorie DDR2.



PLĂCI DE BAZĂ
Intel

Fiabilitate și performanță garantate pentru platforma ta PC.



PLĂCI DE BAZĂ
AMD

Performanță deosebită la prețul corect pentru PC-ul tău.



UNITĂȚI OPTICE
Eficiență

Accesează universul multimedia. Citește sau scrie orice mediu optic (CD sau DVD).

SKINMEDIA

Importator: Skin Media SRL • Str. Al. Pușkin 18 - București 1
Tel: 021-231.50.97 • Fax: 021-230.06.92
Mobil: 0724.237.323 • E-mail: contact@skin.ro

CANON EOS-1DS MARK II

La 16.7 megapixeli

Canon a lansat EOS-1Ds Mark II pentru a înlocui modelul EOS-1Ds. Noul aparat foto digital are un senzor CMOS de 36x24mm cu 16.7 megapixeli. Valoarea ISO poate fi stabilită până la 3200. Transferul imaginilor pe calculator se poate realiza prin

portul Firewire, dar și wireless prin protocolul IEEE 802.11b/g. Are o viteză de pornire de numai 0.3 secunde și poate captura până la 32 de imagini în format jpg cu o viteză de patru fotografii pe secundă. Canon EOS-1Ds Mark II este disponibil în Europa la un preț estimativ de 8000€.

www.canon.com



PANASONIC LUMIX DMC-LC1

Design de tip Leica



La prima vedere pare un aparat foto cu film, iar lentilele Leica DC Vario-Summicon (F2.0-F2.4) cu zoom optic 3.2X vin să întărească această senzație. Tehnologia din interiorul aparatului este asigurată de Panasonic. Mi-au plăcut în mod special setările manuale ce se realizează prin intermediul unor inele amplasate în

jurul obiectivului. Senzorul CCD este de 5 megapixeli. Sistemul optic este compus din 13 elemente în 10 grupuri, iar două dintre lentile sunt asferice. Panasonic LUMIX DMC-LC1 este disponibil la un preț estimativ de 1499€, cam mult pentru nivelul specificațiilor sale tehnice.

www.panasonic.com

NIKON D2X

8 fotografii pe secundă

Are o viteză de pornire de numai 0.37 secunde și poate captura până la 21 de imagini în format jpg cu o viteză de cinci fotografii pe secundă. Dacă aveți nevoie de mai multă viteză, Nikon D2X poate fi setat în modul "High speed Cropped", care permite realizarea de opt fotografii pe secundă, dar la o rezoluție redusă, de la 12.4 megapixeli la 6.8 megapixeli. Funcția de autofocalizare este realizată prin tehnologia Multi-CAM2000 high-speed AF ce folosește nu mai puțin de nouă senzori. Se poate opta și pentru un modul WT-2, ce transformă Nikon D2X într-un aparat foto digital wireless



IEEE 802.11g. Greutatea (fără baterii) este de 1.07kg, iar dimensiunile sunt de 158x150x86mm. Prețul nu a fost încă dezvăluit.

www.nikon.com

KONICA MINOLTA DYNAX 7D

Primul SLR cu funcție Anti-Shake integrată

Konica Minolta DYNAX 7D este primul aparat foto digital SLR ce are implementată tehnologia Anti-Shake pentru senzorul

CCD. Astfel, profesioniștii vor fi feriți de obținerea unor fotografii

www.konicaminolta.com

ințeșoșate chiar și în condițiile în care nu folosesc un tripod. Lampa de autofocus are o rază de acțiune de 5 metri. Rezoluția maximă este de 3008x2000, iar imaginile pot fi salvate în format jpg sau RAW. Poate captura până la 19 imagini în format jpg cu o viteză de trei fotografii pe secundă. Are



STYLUS PHOTO RX420

Tipărește și copiază la calitate fotografică

Standul Epson de la Photokina ne-a uimit prin mulțimea de noutăți prezentate. Dintre toate produsele, atenția ni s-a oprit asupra multifuncționalului Stylus Photo RX420, care ne-a impresionat în mod plăcut prin calitatea fotografiilor printate și ușurința în utilizare. Prețul pe pagina foto este de aproximativ 0.39 euro și poate printa la o rezoluție optimizată de 5760dpi. În aproape două minute poate printa o fotografie fără margini albe și are cartușe separate pentru fiecare culoare. Multifuncționalul Stylus Photo RX420 este disponibil începând cu luna octombrie, la un preț estimativ de 149€.



www.epson.de

SONY DPP-FP30

Tipărește oricând dorești



Sony a anunțat imprimanta dye-sublimation DPP-FP30 cu puțin timp înainte de Photokina. Este compatibilă cu tehnologia PictBridge, prin urmare puteți tipări fotografiile direct de pe aparatul foto digital. Această imprimantă a fost concepută de Sony pentru a veni în ajutorul utilizatorilor care nu sunt mulțumiți de rezultatele obținute cu modelele inkjet existente pe piață. Viteza de printare la 300dpi este de 90 de secunde pentru formatul 10x15cm, atunci când se tipărește cu ajutorul calculatorului, și de 120 de secunde, atunci când se printează direct din aparatul foto digital prin tehnologia PictBridge. Sony DPP-FP30 este disponibilă pe piață din luna octombrie a acestui an.

www.sony.com

KONICA MINOLTA COLOR PRINTER PHOTO CHELATE RC-803

Fotografii pentru 100 de ani

Konica Minolta a prezentat la Photokina și o soluție pentru printarea fotografiilor. Imprimanta poartă numele de Color Printer Photo Chelate RC-803 și folosește o tehnologie numită "Photo chelate sublimation thermal transfer". Are o memorie de 24MB și utilizează pentru comunicarea cu calculatorul portul USB 1.1. Cântărește 14kg și are dimensiunile de 420x231x378mm. Odată cu imprimanta cumpărătorul primește și 80 de coli de hârtie fotografică. O pagină A4 este tipărită în aproximativ 94 de secunde. Konica Minolta recomandă acest

model studiourilor foto, agențiilor guvernamentale, școlilor, dar și posesorilor de aparate foto digitale SLR.

www.konicaminolta.com



ALTEC LANSING

Just listen to this!

STEME AUDIO 5.1

Spațialitate - filme & jocuri
Transformă filmele într-o experiență spațială și lasă jocurile să explodeze!

SISTEME AUDIO 2.1

Fidelitate - muzică
Sisteme audio dedicate celor pentru care muzica este o adevărată pasiune.

SISTEME AUDIO 2.0

Încredere - clasic
Accesibilitatea sunetului de calitate. Lasă sunetul să capete savoare.

CĂȘTI

Intimitate
Atât pentru muzică cât și pentru jocuri, garantează fidelitatea universului redat.

SKINMEDIA

Importator: Skin Media SRL • Str. Al. Pușkin 18 - București 1
Tel: 021-231.50.97 • Fax: 021-230.06.92
Mobil: 0724.237.323 • E-mail: contact@skin.ro

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

Pe scurt

Procesoare pe 64 biți și de la VIA
Deși încă nu foarte răspândite, procesoarele pe 64 biți penetrează sigur segmentul desktop. Recent, VIA a anunțat că în aproximativ un an va oferi spre vânzare primul său astfel de procesor, cu nume de cod Isaiah. Despre acesta se știe momentan că va include funcțiile de securitate hardware PadLock, noi instrucțiuni multimedia și o tehnologie replică la Hyper-Threading. Din punctul de vedere al consumului de curent, Isaiah se va încadra în linia actualelor procesoare VIA.

www.via.com.tw

Noi membri Blu-ray

La consorțiul de 13 firme susținătoare ale viitorului standard Blu-ray s-au mai adăugat luna aceasta JVC și Twentieth Century Fox Film. Atragerea celui din urmă este o lovitură grea dată standardului concurent HD-DVD.

www.bluray.com

LINKSYS WVC54G

Webcam fără fir

Moda dispozitivelor fără fir își face simțită prezența în toate domeniile IT, unul dintre noile segmente acaparate fiind cel al camerelor Web și de supraveghere. Linksys, o divizie a Cisco Systems, a anunțat Wireless-G Internet Video Camera WVC54G, un webcam cu conectare WiFi 802.11g. Rezoluția lui WVC54G este de 640x480 pixeli, iar semnalul este transmis în format MPEG-4. Lui WVC54G îi poate fi asignată o adresă IP, are Web server inclus și poate fi conectat și prin fir cu ajutorul portului Fast Ethernet din dotare. Sunetul poate fi redat de microfonul inclus sau prin intermediul unuia extern. Prețul de vânzare se situează în jurul valorii de 200\$.

www.linksys.com



PLEXTOR PX-F1GB-2

Capacități și viteze mai mari



Într-o continuă diversificare a gamei de produse, Plextor a crescut capacitățile discurilor sale cu memorie flash până la 1GB. Viteza de citire atinge 23MB/s, iar cea de scriere 13MB/s datorită interfeței de conectare USB 2.0. Dimensiunile discurilor sunt foarte reduse, iar greutatea este de doar 30g. Plextor PX-F1GB-2 va fi disponibil la un preț de aproximativ 125€.

www.plextor.be



TU EȘTI POTENȚIALUL CANDIDAT!

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



Redactor hardware

Candidatul la acest post trebuie să aibă cunoștințe solide în domeniul hardware, experiență în lucrul cu componentele PC și capacități de exprimare și sinteză ridicate.

Redactor software

Candidatul la acest post trebuie să aibă cunoștințe solide în programe de grafică, sisteme de operare etc. și capacități de exprimare și sinteză ridicate.



CV-urile se pot trimite la redactia@xtrempc.ro sau pe fax la 021-230.29.76

CREATIVE ZEN TOUCH

Mai mult decât un simplu iPod



Unul dintre cele mai de succes playere mp3 este, fără îndoială, Apple iPod, nu puțini fiind cei ce au încercat să copieze rețeta de succes a acestuia. Deși Creative Zen Touch aduce oarecum cu Apple iPod, el se bazează pe calitatea sunetului și pe durata mare de viață a bateriei pentru a atrage cumpărătorii. Prin intermediul harddisk-ului de 20GB se pot stoca, conform declarațiilor producătorului, peste 10.000 de melodii, ce sunt transferate prin portul

USB 2.0. Autonomia estimată a bateriei este de 24 de ore. Formatele audio suportate sunt mp3 de până la 320Kbps, WMA de maxim 192KHz și WAV. Căștile se conectează la Zen Touch printr-un mini-jack de 1/8". Ecranul LCD cu iluminare de fond albastră are o rezoluție de 160x104 pixeli, iar greutatea este de 203g. Firmware-ul lui Zen Touch va putea fi actualizat în momentul în care noi versiuni vor fi disponibile pe site-ul Creative.

www.creative.com

CORSAIR TWIN2X1024-4300C3PRO

Latență scăzută și pentru DDR2

În afară de prețul ridicat, memoriile DDR2 au ca dezavantaj față de cele DDR latența foarte mare care le face eficiente doar la frecvențe superioare. Corsair a decis să rezolve acest neajuns prin lansarea kit-ului Corsair TWIN2X1024-4300C3PRO, ce constă din două module de memorie de 512MB certificate să funcționeze la frecvența maximă de 538MHz cu timing-urile 3-3-3-8. Răcirea chip-urilor de memorie este asigurată de radiatoare argintii de aluminiu, dotate în partea superioară cu 24 de LED-uri ce indică starea

acestora. Tensiunea de alimentare este de 1.8V. Conform declarațiilor Corsair, TWIN2X1024-4300C3PRO este optimizat pentru plăcile de bază cu controller de memorie dual channel.

www.corsairmemory.com



DELKIN BURNAWAY

Player portabil multifuncțional

Dacă titlul nu vă lămurește despre ce este vorba exact, vă putem spune că BurnAway este o unitate COMBO slim ce integrează un cititor de memorii flash și are capacități de redare mp3, CD audio, DVD video. Tipurile de memorii cu care este

compatibil BurnAway sunt Compact Flash (I&II), MicroDrive, SD, MMC, Smart Media, Memory Stick și MS Pro. Conținutul acestor memorii poate fi inscripționat direct pe CD-uri.

Conectarea la PC se face prin USB 2.0,

iar la televizor prin

TV-Out NTSC/PAL.

Bateria lui BurnAway are o autonomie ce permite

vizualizarea

unui film de două

ore și jumătate sau

scrierea a șase CD-uri.

Prețul de vânzare estimat este de 290€.

www.delkin.com



DECUBE

PUTERE 3D DE LA ATI



RADEON X800 / 9800

Performanță absolută

Pentru cei care vor maxim de viteză și cele mai noi tehnologii 3D



RADEON 9600

Inovație și creativitate

Descoperă secretele ultimei generații de jocuri 3D.



RADEON 9550

Alegerea optimă

Performanță serioasă la un preț rezonabil. Viitoarea generație mainstream.



RADEON 9250

Soluția avantajoasă

Adaugă PC-ului tău calitatea imaginii ATI la un preț imbatabil.

SKINMEDIA

Importator: Skin Media SRL • Str. Al. Puskin 18 - București 1
Tel: 021-231.50.97 • Fax: 021-230.06.92
Mobil: 0724.237.323 • E-mail: contact@skin.ro

Pe scurt

Rezoluție VGA pentru LCD-urile camerelor digitale

Pentru cei ce consideră ecranele LCD ale camerelor foto digitale prea mici pentru a putea fi cu adevărat folositoare, CASIO a creat HAST TFT. Acesta are o diagonală de 2.2" și permite afișarea unei rezoluții VGA (640x480 pixeli). Din punctul de vedere al consumului, noul HAST TFT nu are nevoie de mai multă energie decât ecranele cu rezoluție QVGA.

www.casio.com

XGI va produce și plăci video

Cunoscut ca producătorul chip-urilor grafice din seria Volari, XGI s-a decis să producă plăci video folosind brand-ul propriu, pentru a-și crește cota de piață. Procesoarele grafice folosite vor fi Volari V8, Volari V5, Volari V3XT și Volari V3.

www.xgitech.com

Compact Flash 3

Pentru cei ce se plâng de vitezele reduse ale memoriilor folosite în camerele foto digitale, Compact Flash Association a definitivat standardul Compact Flash+ și Compact Flash Revision 3.0, ce oferă suport oficial pentru sistemul de fișiere FAT32 și folosesc în premieră interfața Ultra DMA 33 (Compact Flash+) și Ultra DMA 66 (Compact Flash Revision 3.0). Avantajul imediat constă în rate de transfer superioare modelelor actuale și în ocuparea mai mică a procesorului.

www.compactflash.org

Peste 50 de milioane de procesoare cu Hyper-Threading vândute

Aflată la peste trei ani de la apariție, tehnologia Hyper-Threading s-a bucurat de un succes foarte mare, Intel declarând că a reușit să vândă până în prezent peste 50 de milioane de procesoare destinate pieței desktop-urilor, notebook-urilor și serverelor.

www.intel.com

Sunet surround pentru celular

Procesul de miniaturizare a permis în ultimul timp adăugarea de facilități noi telefoanelor mobile, precum camere foto digitale și ecrane color. NEC continuă acest proces prin introducerea chip-ului LSI μ PD9993, ce oferă sunet polifonic pe 64 de canale, DSP pentru decodarea melodiilor în format mp3 și AAC. μ PD9993 suportă și tehnologia DiMAGIC, ce permite procesarea a două canale de sunet pentru redarea a cinci canale.

www.necel.com

PLEXTOR PX-716A

DVD-uri scrise rapid și sigur

Maturizarea standardelor DVD a dus la apariția de unități de inscripționare cu viteze de scriere sporite. Plextor PX-716A este o astfel de unitate, ce permite arderea unui DVD în mai puțin de șase minute prin scriere la 16X. Această viteză este suportată atât pentru DVD+R, cât și pentru DVD-R. Viteza de inscripționare a discurilor dual layer are o valoare de 4X. Tehnologiile proprietare Plextor de creștere a calității scrierii, VariRec, AutoStrategy și PowerRec, sunt prezente și în cazul lui PX-716A. Panoul frontal este disponibil în culorile alb și negru. Securizarea informației scrise pe un disc este posibilă prin intermediul tehnologiei Securec. Prețul de achiziționare estimat pentru PX-716A este de 130€.

www.plextor.be

GAINWARD POWERPACK! ULTRA/1960PCX XP "GOLDEN SAMPLE" GLH

Memorie la 1.6ns

Cunoscut pentru plăcile sale video total diferite de designul de referință NVIDIA, Gainward a lansat modelul PowerPack! Ultra/1960PCX XP "Golden Sample" GLH ce are la bază procesorul GeForce 6600 GT, cuplat cu 128MB de memorie DDR3 cu timp de acces de 1.6ns ce funcționează la 1200MHz, cu 200MHz mai mult decât designul de referință. Procesorul grafic a fost ales special pentru a suporta frecvența standard de 540MHz, cu 40MHz mai mult decât specificațiile NVIDIA. Diferențele nu se opresc aici, la capitolul conectori putând fi remarcate cele două ieșiri DVI și mufa VIVO. Atingerea acestor frecvențe fără a afecta stabilitatea este posibilă prin folosirea de chip-uri selectate manual și a unui design proprietar al PCB-ului numit multi-layer High-Performance/Wide-Bandwidth. Interfața de conectare folosită este PCI Express, fiind în plan și lansarea unei variante AGP. Cei care se gândesc la creșterea pe viitor a



performanței sistemului vor fi încântați de prezența conectorului SLI. Prețul de vânzare sugerat de Gainward pentru PowerPack! Ultra/1960PCX XP "Golden Sample" GLH (Goes Like Hell) este de 349€.

www.gainward.de

SEAGATE MOMENTUS 5400.2

Spațiu pentru notebook-uri

Creșterea rapidă a capacității de stocare a harddisk-urilor desktop a dus la mărirea diferenței dintre acestea și cele pentru notebook-uri, care au rămas sub 100GB. Seagate a redus această diferență prin lansarea familiei Momentus 5400.2, cu densitatea de 50GB per platan, ce oferă o capacitate maximă de 100GB. Pentru a menține consumul de curent scăzut, viteza de rotație a platanelor este de 5400rpm. Securitatea datelor este crescută prin introducerea tehnologiei G-Force Protection, care face ca membrii familiei Momentus 5400.2 să reziste la șocuri de 900G când nu funcționează. O altă premieră pentru segmentul harddisk-urilor pentru calculatoare portabile o reprezintă garanția de cinci ani.

www.seagate.com

GEFORCE 6200

Seria 6 acum completă



Prin lansarea chip-ului grafic GeForce 6200, NVIDIA acoperă cu seria 6 toate segmentele de piață. Destinat categoriei low-end, GeForce 6200 are o arhitectură cu patru pipeline-uri de randare și trei pentru prelucrarea vertecșilor. Frecvența chip-ului grafic NV44 este de 300MHz, iar pentru memorie NVIDIA recomandă 128 sau 256MB DDR la 550MHz. Aceasta folosește o interfață pe 128 biți. Procesul de fabricație folosit este cel de 0.11 microni. Conform declarațiilor NVIDIA, GeForce 6200 va fi cu aproximativ 28% mai rapid ca ATI Radeon X600. Prețul pentru plăcile cu 256MB de memorie este așteptat a se situa în jurul valorii de 150\$.

www.nvidia.com

WESTERN DIGITAL SCORPIO

Mai multă mobilitate

Noua generație de harddisk-uri de 2.5" Western Digital pentru platforme mobile și dispozitive multimedia se numește Scorpio. Ea dorește a îmbunătăți acei parametri urmăriți de utilizatorii în mișcare: consum redus de curent, siguranță a datelor și, nu în ultimul rând, un nivel decent al performanței. Viteză de rotație a platanelor este de 5400rpm. Prin optimizarea consumului de curent, Western Digital Scorpio atinge un nivel al consumului comparabil cu cel al modelelor cu viteză de rotație a platanelor de 4200rpm. Memoria cache este de 2MB standard, opțional seria putând beneficia de 8MB buffer. Tehnologia WhisperDrive implementează algoritmi SoftSeek pentru a reduce zgomotul din timpul funcționării în orice situație. Western Digital Scorpio este oferit în versiuni de 40, 60 și 80GB, cu o garanție de trei ani.



www.westerndigital.com

SONY HIGH SPEED MEMORY STICK PRO

Varianta Duo amânată până în februarie 2005

Multi-așteptatele versiuni de memorii Memory Stick pentru camerele foto digitale Sony cu capacități de stocare mărite încep să își facă

apariția pe piață. Pentru început este vorba despre High Speed Memory Stick Pro, ce este oferit în versiuni de 256, 512, 1024 și 2048MB. High Speed Memory Stick Pro Duo a fost amânat până pe data de 10 februarie 2005 din cauza testelor intensive ce sunt efectuate pentru a garanta compatibilitatea cu echipamentele actuale. Capacitățile în care va fi disponibil High Speed Memory Stick Pro Duo sunt 256, 512 și 1024MB. Cele două versiuni de Memory Stick vor oferi o rată de transfer de aproximativ 80Mb/s și vor fi compatibile cu Memory Stick Pro.



www.sony.co.jp

99
ani
GARANȚIE



GeIL®

ULTRACLOCKING



ULTRA X
Ultracllocking

Cea mai rapidă memorie de pe planetă poate fi și în calculatorul tău



ULTRA
Overclocking facil

Timing-uri agresive și radiator de cupru pentru a exploata limitele overclocking-ului.



GOLDEN DRAGON
Memoria cu pini auriți

Tehnologie WLSCP și pini auriți pentru cel mai rapid transfer de informație.



VALUE
Stabilitate în orice condiții

Construcție la 6 straturi pentru o exploatare de lungă durată.

SKINMEDIA

Importator: Skin Media SRL • Str. Al. Pușkin 18 - București 1
Tel: 021-231.50.97 • Fax: 021-230.06.92
Mobil: 0724.237.323 • E-mail: contact@skin.ro

Pe scurt

Intel renunță la 4GHz

Planul de a oferi spre vânzare o versiune la 4GHz a procesorului Pentium 4 a fost abandonat de Intel. Acesta a declarat că își va concentra atenția către alte mijloace de creștere a performanței, precum mai multă memorie cache, FSB mai mare sau arhitecturi multinucleu.

www.intel.com

Nomenclatura procesoarelor Intel dual core

Viitoarele procesoare Intel cu nucleu Smithfield, primele modele dual core, vor avea litera X în fața numelui pentru a le deosebi de modelele tradiționale. Astfel, X20, X40 și X60 vor avea 1MB cache level 2, vor suporta instrucțiunile EM64T și vor fi dotate cu bit-ul "execute disable". X20 va funcționa la 2.8GHz, X30 la 3GHz și X40 la 3.2GHz. FSB-ul va fi la 800MHz, iar socket-ul va fi LGA775.

www.intel.com

NVIDIA nForce4

Viitorul chipset NVIDIA pentru procesoarele AMD Athlon 64 va suporta Socket-urile 754, 939 și 940. Decizia de a oferi modele pentru toate aceste socket-uri va rămâne la latitudinea producătorilor de plăci de bază. Despre acest chipset se știe că va fi oferit în trei variante, ce diferă la capitolele dotări, nForce4, nForce4 Ultra și nForce4 SLI. Din cauza prețului foarte ridicat al certificării Dolby, nForce4 nu va avea chip-ul audio SoundStorm.

www.nvidia.com

Dell atacă iPod Mini

Un nou concurent pentru iPod Mini și-a făcut apariția la orizont. Lansat de gigantul american Dell, Pocket DJ are ca atuuri în fața concurentului direct un harddisk de 5GB, mai încăpător cu 25% și mai ieftin cu 50\$. Dell a pregătit și alte noi produse ce vor fi lansate curând, precum o imprimantă pentru poze de 10x15cm și un ecran cu plasmă cu diagonală de 42".

www.dell.com

Efficenți în carne și oase

Primul notebook Sharp cu procesor Transmeta TM 8800 Efficen se numește Actius MP30 și aduce o creștere a duratei de viață a bateriei de la 3 la 4.6 ore față de modelul anterior. La greutatea de 1.27kg a lui Actius MP30 contribuie procesorul la 1.6GHz, ecranul LCD de 10.4", harddisk-ul de 40GB, placa video ATI Radeon 7500 și unitatea COMBO. Pentru MP30 utilizatorul trebuie să scoată din buzunar aproximativ 1900\$.

www.sharpsystems.com

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2 ZS NOTEBOOK

Sunet 7.1 la purtător



Utilizatorii de notebook-uri au fost neglijăți din punctul de vedere al sunetului deoarece includerea unui chip audio de calitate nu se justifică din cauza spațiului redus rezervat difuzoarelor. Totuși, există cazuri în care un notebook poate fi folosit pentru o prezentare, necesitând un chip audio performant. Pentru aceste situații, Creative a lansat Sound Blaster Audigy 2 ZS Notebook, ce se conectează prin intermediul interfeței PCMCIA. Acesta este capabil să redea sunete pe 24 biți pe 7.1 canale. Printre tehnologiile cu care este compatibilă Audigy 2 ZS Notebook se numără și EAX 4.0, EAX Advanced HD, Dolby Digital EX și DTS-ES. Prețul de achiziție se va situa în jurul valorii de 130\$.

www.creative.com

THERMALTAKE TSUNAMI DREAM KEYBOARD&MOUSE COMBO

Pentru amatorii de LAN-party-uri

Unul dintre dezideratele participanților la un LAN-party constă în mobilitatea PC-ului propriu, ce nu trebuie să afecteze performanțele. O bună modalitate de a scădea greutatea PC-ului o constituie achiziționarea kit-ului de tastatură și mouse Tsunami Dream Keyboard&Mouse COMBO. Dacă tastatura de 600g nu impresionează, cu siguranță veți fi uimiți de cele 80g ale mouse-ului. Cu un profil ce nu depășește 18.7mm, tastatura este dotată cu 18 taste multimedia. Mouse-ul conține un senzor optic cu rezoluția de 800dpi și are trei butoane. Conectarea la PC se face prin porturi USB, pentru tastatură fiind livrat și un convertor PS/2.



www.thermaltake.com

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" XtremPC 57

"Potul" 57 - Hercules - a fost umflat!



Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 57 au fost oferite de Ubisoft România și au constat în: o placă de sunet externă DJ CONSOLE, o placă de captură PCI VIDEO ACTION, un sistem audio 5.1 XPS 5.100 SILVER, un tuner TV extern SMART TV ON SCREEN și trei plăci de sunet externe 5.1 GAMESURROUND MUSE POCKET. Cei care au răspuns corect la întrebări și au trimis taloanele de participare până pe data de 8 octombrie 2004 (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul redacției. Câștigătorii sunt: PREMIUL I - o placă de sunet externă DJ CONSOLE - a fost câștigat de Velicu Valentin din Constanța; PREMIUL II -

o placă de captură PCI VIDEO ACTION - a fost câștigat de Nechita Ionuț din București; PREMIUL III - un sistem audio 5.1 XPS 5.100 SILVER - a fost câștigat de Păuna Mihai din București; PREMIUL IV - un tuner TV extern SMART TV ON SCREEN - a fost câștigat de Popa Cosmin din București; 3xPREMIUL V - trei plăci de sunet externe 5.1 GAMESURROUND MUSE POCKET - au fost câștigate de: 1. Manole Lucian din Nicolae Bălcescu, jud. Tulcea; 2. Păstrăvaru Cătălin din Iași; 3. Bulimar Fabian din Brăila. Filmul tragerii la sorți îl puteți viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".

AMD ATHLON 64 4000+ ȘI FX-55

Încă pe 0.13 microni

AMD continuă să ridice ștacheta privind procesoarele sale pe 64 biți prin lansarea modelelor Athlon 64 4000+ și Athlon FX-55. Deși multă lume se aștepta ca aceste modele să fie construite folosind noul proces tehnologic pe 0.09 microni, AMD a decis să nu facă acest pas. Noile modele sunt realizate utilizând procesul de 0.13 microni SOI (Silicon-On-Insulator), iar pentru FX-55 sunt aplicate și tehnici strained silicon, menite a crește potențialul de overclocking și a

ușura procesul de fabricație. Athlon 64 4000+ are frecvența reală de funcționare de 2.4GHz, identică cu Athlon 64 3800+, însă memoria cache level 2 este dublă, adică 1MB. Athlon FX-55 funcționează la 2.6GHz, are 1MB memorie cache level 2 și are multiplicatorul deblocat în ambele sensuri, nu doar în jos, ca la modelele Athlon 64. Consumul de curent a crescut și el pentru aceste modele, pentru Athlon 64 4000+ fiind de 89W, iar pentru FX-55 de 108W. Pentru Athlon



FX-55 devin importante alegerea unui cooler potrivit și folosirea unei surse de alimentare de calitate.

www.amd.com

SONY DVDIRECT

Un alt fel de DVD Recorder

Deși majoritatea DVD Recorderelor actuale folosesc un harddisk pentru înregistrările video, Sony DVDirect folosește o unitate DVD Writer compatibilă cu mediile DVD+R, DVD+RW și DVD-R DL (dual layer). Avantajele constau în dimensiunea redusă și

în capacitatea de stocare disponibilă, ce este dependentă de numărul de discuri ale utilizatorului. Buffer-ul intern al lui DVDirect este de 8MB, iar conectarea la PC se poate face prin USB 2.0 sau Firewire, în funcție de

model. Numărul de ore de film ce pot fi înregistrate depinde de calitatea aleasă și de mediul de scriere folosit. Pentru un disc dual layer în modul HQ se pot înregistra două ore, în modul SP patru ore și în modul SLP până la 12 ore de secvențe video. Sony DVDirect poate înregistra sunetul în format Dolby Digital, iar imaginea în format MPEG-2. Când este folosit ca un DVD Writer, DVDirect este capabil să inscripționeze discuri DVD+R la viteza maximă de 16X și DVD-R la 8X. Discurile DVD+RW și DVD-RW sunt inscripționate la 4X, în timp ce mediile dual layer, la 2.4X. Pentru CD vitezele sunt 48X24X48X.

www.sony.com



S3 OMNICHROME

Mai multă funcționalitate

Deși revenirea S3 pe piața plăcilor video a uimit multă lume, noile produse Delta Chrome nu au înregistrat un succes prea mare. De curând, S3 a prezentat un prototip numit OmniChrome, o placă video cu chip grafic Delta Chrome S4, ce are mai multe funcții destinate adeptilor kit-urilor home theater. Astfel, OmniChrome este capabilă să accelereze mai multe standarde TV și HD-TV până la 1080i. Deocamdată, singurul partener S3 care va produce OmniChrome este Club3D.

www.s3graphics.com



LET THE MOBILE GAMES BEGIN



AG neovo

A Different Class Of Display



SERIA F

Accesibilitate

Creare pentru cei care doresc un LCD performant la un preț competitiv.



SERIA M

Performanță

Stil și eleganță într-un monitor LCD dedicat celor mai pretențioși utilizatori.



SERIA E

Multimedia

Imagine profesională și sunet pentru cei care doresc o soluție completă LCD.



SERIA X

Professionalism

Performanța culorilor și claritatea imaginii într-un monitor LCD profesional.

SKINMEDIA

Importator: Skin Media SRL • Str. Al. Puskin 18 - București 1
Tel: 021-231.50.97 • Fax: 021-230.06.92
Mobil: 0724.237.323 • Email: contact@skin.ro



PC-UL ANULUI 2004

CURSA PENTRU TITLU

Odată cu apariția unei noi generații de jocuri cresc și cerințele hardware și software. În acest test am încercat să aflăm dacă firmele românești de IT sunt gata să ne ofere sisteme capabile să ruleze fără probleme jocuri din generația DOOM 3.

CEI MAI MULȚI UTILIZATORI CARE AU CUNOȘTINȚE hardware preferă să-și construiască singuri propriul calculator. Avantajul este dat de garanția pe componente, dar mai ales de libertatea de a alege exact componentele dorite, fără a fi limitată la oferta unui singur magazin. O bună parte dintre cei care își realizează singuri sistemul recurge la această metodă numai datorită plăcerii de a meșteri la calculator.

SISTEME DE FIRMĂ

Cei care nu doresc sau nu se pricep să-și facă singuri un sistem fie apelează la un prieten, fie direct la un magazin specializat. Avantajul de a cumpăra un sistem din oferta unei firme de calculatoare este faptul că acea configurație a fost testată pe parcursul timpului și în majoritatea cazurilor nu există incompatibilități.

Chiar dacă vă comandați un sistem cu o configurație particularizată și apar incompatibilități între componente, vă puteți duce cu întreg sistemul în service și problema va fi rezolvată. Dacă componentele au fost cumpărate de la firme diferite, vă puteți închipui ce mult aveți de umblat să rezolvați problema. Să nu mai vorbim de munca de lămurire pentru a

convince firmele să vă schimbe componentele incompatibile cu sistemul vostru, chiar dacă ele sunt funcționale în alte configurații. O altă situație mult mai gravă este atunci când cumpărați placa de bază de la o firmă, procesorul de la alta și cooler-ul de la un al treilea magazin. Dacă procesorul se arde fără chiar să aveți nici cea mai mică vină, atunci prima firmă vă poate spune că de vină a fost placa de bază sau cooler-ul. Dacă sistemul este realizat de aceeași firmă, este datoria ei să rezolve toate problemele care apar. Pentru a avea un sistem care să obțină rezultate bune în jocuri este foarte importantă puterea plăcii video. Foarte multe firme recomandă procesoare cât mai puternice, memorii scumpe, iar, când vine rândul plăcii video, se alege una de nivel mediu care face inutil restul sistemului. Chiar și atunci când componentele hardware sunt bine alese, iar sistemul este echilibrat, este bine să verificați setările din BIOS și instalarea sistemului de operare.

SISTEM DE TEST

Computerele primite la test au avut sistemul de operare instalat și configurat de ofertant. Optimizarea setărilor din BIOS a fost realizată tot

de firmele participante la test. Noi am instalat numai jocurile și programele de benchmark. Nu am instalat driveri noi și nu am modificat setările din sistemul de operare. Am instalat DirectX 9c acolo unde era o versiune mai veche pentru a rula 3DMark05. La dotări s-au punctat modul de construcție, aranjarea cablurilor, numărul și modul de montare ale ventilatoarelor de carcasă, ușurința în a realiza un upgrade ulterior, placa de sunet, unitățile optice și harddisk-ul. Nu au fost punctate următoarele componente: procesorul, memoria RAM și placa video, deoarece acestea au contribuit direct la performanța obținută în jocuri și prin urmare era redundant să punctăm același lucru în două locuri diferite. Sistemele care au avut placă audio onboard au fost depunctate.

CONCLUZIE

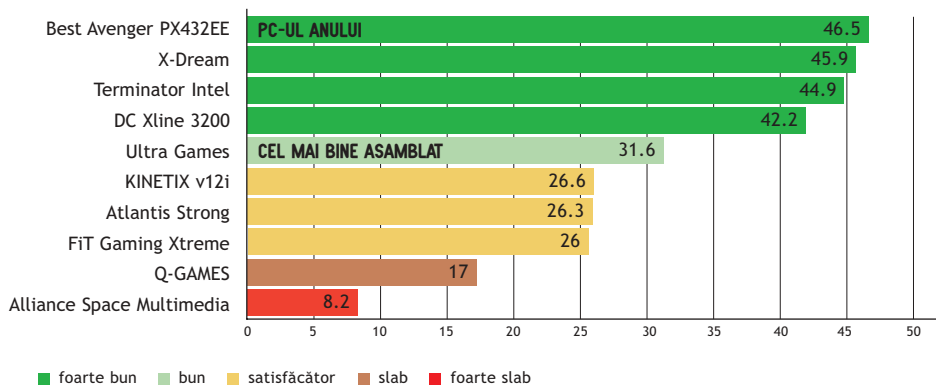
În urma acestui test, putem trage concluzia că oferta de sisteme high-end este bogată. Înainte de a comanda cel mai bun sistem pentru jocuri de la o anumită firmă, sfatul nostru este să verificați cu atenție dacă configurația este echilibrată și eventual să cereți firmei rularea înainte a cel puțin unui benchmark edificator.

Liviu Marica

Sisteme de jocuri

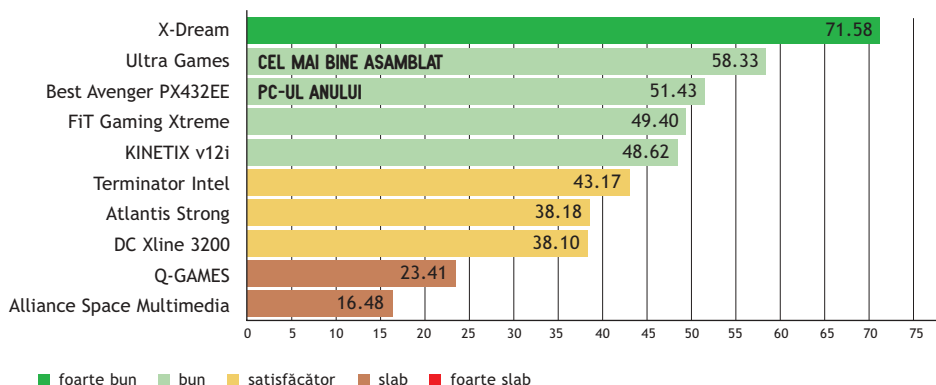
DOOM 3 1280x1024

valorile mai mari sunt mai bune



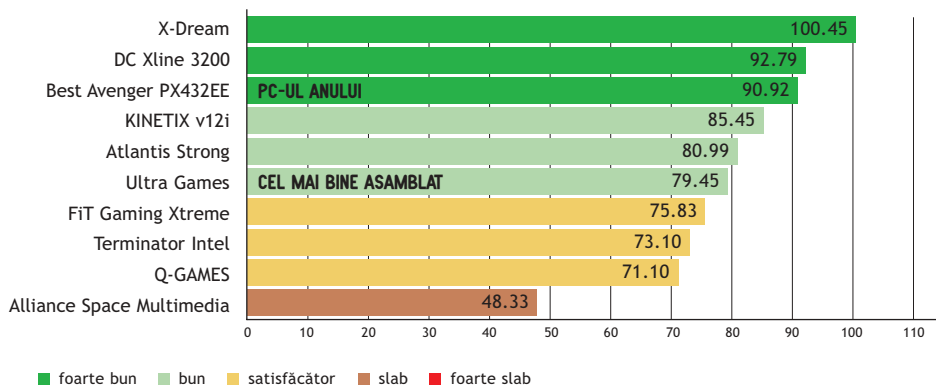
Far Cry 1280x1024 AA/AF

valorile mai mari sunt mai bune



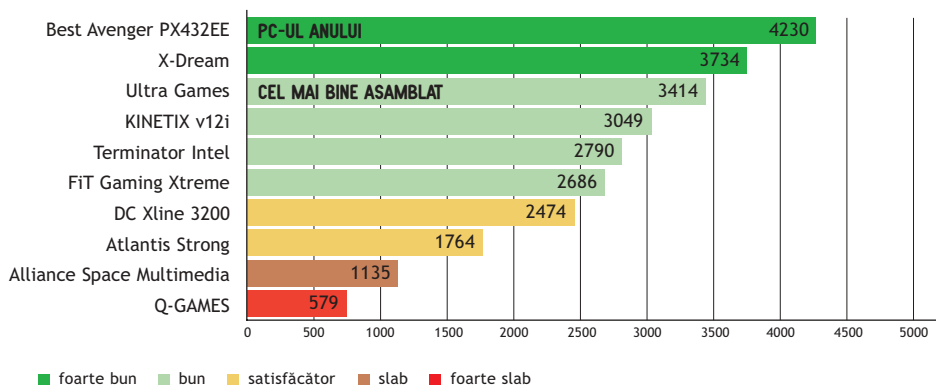
UT 2004 1280x1024

valorile mai mari sunt mai bune



3DMark05 AA/AF 1024x768

valorile mai mari sunt mai bune



EPSON Stylus C64 te trimite în gran canaria

UN CLIENT MULȚUMIT,
UN VÂNZĂTOR FEROCIT!



În perioada 15 septembrie- 15 decembrie, cumpără o imprimantă EPSON Stylus C64 și câștigi o vacanță de crăciun în Gran Canaria, pentru tine și pentru persoana iubită. Vânzătorul, care ți-a purtat noroc, primește și el un premiu special!



DURABrite
INK

OCHELARI DE SOARE
BONUS



EPSON
www.mbd.ro

*Regulamentul concursului este disponibil la www.mbd.ro

Best Avenger PX432EE



2563€ / 24 luni

Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Când am citit specificațiile tehnice ale sistemului Best Avenger PX432EE mi-am dat seama că a fost realizat în ideea de a fi cel mai performant din test. Cei care au realizat acest sistem nu au făcut economie și au folosit cele mai performante componente disponibile pe stoc.

DOTĂRI

Carcasa sistemului (Antec PlusView1000AMG cu sursă Enermax Coolergiant 430W) este iluminată în interior de un neon albastru. Deși carcasa oferă posibilitatea de montare a trei coolere (două în spate și unul în față), au fost instalate doar două (în partea din spate). Partea de stocare este asigurată de două harddisk-uri Western Digital 360GD (36GB, SATA150, 10.000rpm, seria Raptor) și unul Western Digital 1200JD (120GB, SATA150, 7200rpm, seria CAVIAR SE). Asamblarea hardware a fost bine realizată, cu excepția poziționării harddisk-urilor Raptor prea aproape de placa video.

PERFORMANȚE

Cele două harddisk-uri Raptor în RAID au un preț prea mare pentru un câștig mic de performanță în jocuri. Dacă sistemul este folosit în aplicații de tip editare video, atunci această soluție RAID își merită cu siguranță banii, deoarece ne economisește foarte mult timp prețios. Placa video bazată



pe chip-ul grafic GeForce 6800 Ultra 256MB și procesorul Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.2GHz au punctat decisiv la capitolul performanță. Cele două module de memorie Geil 1GB - PC3200 Dual Channel (2x512MB) au avut setări agresive.

CONCLUZIE

Un sistem destinat celor care au disponibili peste 2500 de euro și nu sunt dispuși să facă compromisuri când vine vorba de performanță în jocuri sau în aplicații multimedia.

- Placă de bază: ASUS P4C800E DeLuxe
- Memorie: 1GB Geil DDR400
- Procesor: Pentium 4 Extreme Edition 3.2GHz
- Placă video: PNY Verto GeForce 6800 Ultra 256MB
- Harddisk: 2x36GB WD, 120GB WD
- Unitate optică: TEAC DV-W512G
- Carcasă: Antec PlusView1000AMG
- Placă de sunet: Creative Audigy 2 ZS

Verdict



Terminator Intel



1461€ / Pe componente

DECK Computers International
021-434.34.00
www.deck.ro

Sistemul Terminator Intel este oferit de firma Deck Computers și are la bază o platformă Intel compusă din placă de bază Intel D875 PBZLK și procesor Intel Pentium 4 Prescott 3GHz. Cantitatea de memorie instalată este de 2GB PC3200 (4x512MB), iar timing-urile au fost lăsate așa cum le-a detectat placa de bază.

DOTĂRI

Carcasa Chieftec BX-01B-B-B este dotată cu o sursă de 350W. Deși carcasa oferă posibilitatea de montare a trei coolere de 80mm (lateral) și a unui de 120mm (în spate), a fost instalat doar unul singur lateral, cu scopul de a asigura răcirea harddisk-urilor. Instalarea componentelor în carcasă a fost bine realizată, oferind un acces ușor la placa video, memorii și harddisk-uri, iar cablurile sunt aranjate astfel încât fluxul de aer să nu fie obstrucționat. Partea audio este asigurată de Creative Live Player 5.1. Din păcate, sistemul avea instalat DirectX 9b, și nu DirectX 9c (multe din jocurile actuale având nevoie de cea mai recentă versiune). O altă problemă software am remarcat-o la închiderea calculatorului prin "shut down", sistemul refuzând să oprească alimentarea.

PERFORMANȚE

Sistemul Terminator Intel a dovedit că este un sistem echilibrat, iar componentele din



dotare au fost bine alese pentru a asigura un raport bun performanță/preț. Matricea RAID de 320GB vă permite să uitați pentru mult timp de grija spațiului de stocare. Rezultatul din DOOM 3, 44.9fps, a fost foarte bun pentru configurația sistemului.

CONCLUZIE

Un sistem echilibrat, puternic, dar cu mici probleme software. Prețul de 1461€ este bun pentru performanțele și dotările oferite.

- Placă de bază: Intel D875 PBZLK
- Memorie: 2GB DDR400
- Procesor: Intel Pentium 4 3GHz
- Placă video: Leadtek WinFast A400 GT TDH
- Harddisk: 2x160GB Samsung
- Unitate optică: DVD Writer TS-H542A Samsung
- Carcasă: Chieftec BX-01B-B-B
- Placă de sunet: Creative Live Player 5.1

Verdict



Ultra Games



1799€ / 24 luni

Ultra PRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Numele sistemului indică foarte clar că este realizat cu scopul de a rula fără nici un fel de probleme cele mai performante jocuri. UltraPRO a construit acest sistem cu foarte multă atenție la detalii. Ne-au plăcut în mod deosebit felul cum au fost amplasate componentele în carcasă și aranjarea cablurilor (strânse și legate cu bandă adezivă). Singura problemă software a fost lipsa unei aplicații de scriere a CD/DVD-urilor, chiar dacă în sistem era instalată o unitate DVD Writer NEC 2500A.

DOTĂRI

UltraPRO a ales să folosească o platformă Intel LGA775 compusă dintr-un procesor Pentium 4 la 3.4GHz și o placă de bază Gigabyte 8IPE775. Pentru motorul grafic, UltraPRO s-a oprit la placa video ASUS AX800Pro 256MB, bazată pe chipset-ul Radeon X800 Pro. Sistemul Ultra Games este dotat cu 2GB de memorie A-Data Vitesta DDR500. Are un potențial mare de overclocking, iar cei care stăpânesc bine această tehnică pot ridica mult performanța totală. Componentele sunt amplasate ergonomic într-o carcasă Chieftec BX-03-B-B-B, iar partea audio este asigurată de placa de sunet Creative Audigy 2 ZS. Harddisk-ul Western Digital de 74GB din seria Raptor este ideal pentru aplicații multimedia de tipul editării video.



PERFORMANȚE

A avut rezultate bune în Far Cry și în PCMark04, dar a rulat mai slab în DOOM 3 decât ne-am fi așteptat. Pe tot parcursul testelor, sistemul a rulat stabil și nu s-a încălzit excesiv.

CONCLUZIE

Ultra Games este un sistem puternic care face față cu succes cerințelor actuale. Performanțele pot fi considerate de top atât pentru jocuri, cât și pentru aplicații.

- Placă de bază: Gigabyte 8IPE775
- Memorie: 2GB Vitesta DDR500 A-Data
- Procesor: Intel Pentium 4 3.4GHz
- Placă video: ASUS AX800Pro 256MB
- Harddisk: 74GB WD Raptor
- Unitate optică: NEC DVD Writer 2500A Black Bulk
- Carcasă: Chieftec BX-03-B-B-B
- Placă de sunet: Creative Audigy 2 ZS

Verdict



X-Dream



1929€ / 12 luni

pc-coolers.ro
021-323.99.49
www.pc-coolers.ro

X-Dream este un sistem realizat de pc-coolers.ro. Citind detaliile tehnice, se poate observa foarte ușor modul atent în care au fost alese componentele, astfel încât să rezulte un sistem performant și echilibrat. Atenția la detalii se poate observa și din modul în care au fost montate componentele în carcasa Aplus Xclio. Cablurile (rotunde și ecranate) sunt poziționate astfel încât să nu încurce accesul la componente. Sursa este Enermax Noisetaker 470W.

DOTĂRI

Panoul frontal conține un fan controller Enermax UC8FATR2 prin intermediul căruia utilizatorul poate foarte ușor să monitorizeze și să modifice turația ventilatoarelor de carcasă și procesor. Acest controller monitorizează și temperaturile prin intermediul unor senzori care au fost amplasați pe harddisk-uri, pe placa video și sub placa de bază în dreptul procesorului. Ofertantul a dotat carcasa cu trei ventilatoare, unul de 120mm și două de 80mm, ce asigură o răcire foarte bună.

PERFORMANȚE

Procesorul AMD Athlon 64 3400+ (2.26GHz) împreună cu placa video Sapphire X800XT Platinum Edition au contribuit decisiv la obținerea unor performanțe cu adevărat remarcabile în Far Cry. În testele PCMark04



și 3DMark05 rezultatele nu au fost de top deoarece benchmark-urile Futuremark se pare că sunt optimizate pentru procesoarele Intel.

CONCLUZIE

Un sistem de top pe care și l-ar dori orice gamer adevărat. De menționat că în primele trei luni se oferă garanție "on site", ceea ce înseamnă că un reprezentant al firmei se va deplasa la domiciliul clientului în 24 de ore de la sesizare (valabil doar pentru București).

- Placă de bază: Shuttle AN51R
- Memorie: 1GB HyperX Kingstone
- Procesor: AMD Athlon 64 3400+
- Placă video: Sapphire X800XT Platinum Edition
- Harddisk: 2x160GB Seagate
- Unitate optică: DVD Writer LITE-ON și DVD Sony
- Carcasă: Aplus Xclio CS-528
- Placă de sunet: Creative Audigy 2 ZS

Verdict



Alliance Space Multimedia



2199\$ / 24 luni

Alliance Computers
021-337.40.43
www.alliancecomputers.ro

Majoritatea componentelor din sistem sunt performante. Este singurul sistem din test cu PCI Express și DDR2. Procesorul ales de ofertantul acestui sistem, firma Alliance Computers, este Intel Pentium 4 560 (3.6GHz, Socket LGA775 răcit de cooler-ul Gigabyte 3D Ultra), iar placa de bază este ASUS P5GDC Deluxe. Această platformă beneficiază de suportul memoriei DDR2 (1GB Kingmax).

DOTĂRI

Componentele sunt amplasate într-o carcasă Antec SX1040BII cu sursă de 400W SmartPower orizontală, iar partea audio este asigurată de placa de sunet Creative Audigy 2 ZS Platinum Pro cu modul de conectare extern (S/PDIF, coaxial in/out, două porturi Firewire, digital out, midi in/out, ADLink 1/2). Partea de stocare este formată dintr-un harddisk Western Digital de 120GB, COMBO TEAC și DVD Writer LITE-ON.

PERFORMANȚE

Din păcate, componentele de top au fost oprite să-și arate adevărata forță în jocuri și benchmark-uri de compania unei plăci video mai puțin performante decât acestea. Sapphire Radeon X600 cu 256MB DDR 128 biți beneficiază de interfața PCI Express, însă nu este o placă video de top. Astfel se explică foarte ușor performanțele mici din DOOM 3, Far Cry, 3DMark05. Singurul joc în care a



obținut rezultate acceptabile a fost Comanche 4, deoarece acesta nu folosește cele mai recente tehnologii. Și în aplicațiile sintetice a obținut rezultate bune grație procesorului puternic.

CONCLUZIE

Un sistem cu o dotare bună și performanțe sintetice bune. Recomandat celor care doresc să facă editare video. Ar fi fost un sistem foarte bun în jocuri dacă ar fi avut o placă video mai performantă.

- Placă de bază: ASUS P5GDC Deluxe
- Memorie: 1GB DDR2 Kingmax
- Procesor: Pentium 4 560 (3.6GHz)
- Placă video: Sapphire Radeon X600
- Harddisk: 120GB Western Digital
- Unitate optică: TEAC COMBO și DVD Writer LITE-ON
- Carcasă: Antec SX1040BII
- Placă de sunet: Creative Audigy 2 ZS Platinum Pro

Verdict



FiT Gaming Xtreme



1739\$ / 36 luni

FiT Distribution
021-201.15.16
www.fit.com.ro

Sistemul destinat jocurilor propus de FiT Distribution are la bază o platformă Intel Socket LGA775 formată din procesor Intel Pentium 4 la 3GHz și placă de bază Soltek SL865Pro. Placa video Sapphire Radeon RX800 Pro are la bază chipset-ul grafic Radeon RX800 Pro. Memoria sistemului este asigurată de două module DDR500 Transcend.

DOTĂRI

Componentele sunt amplasate într-o interesantă carcasă Aplus Xclio CS-528 cu sursă RexPower de 400W. Interiorul carcasei (chiar piciorușele rabatabile ale acesteia) este iluminat de un neon albastru. Cablurile nu au fost inspirat așezate, fiind posibil un contact accidental între ele și ventilatorul de pe cooler-ul procesorului. Din păcate, placa audio onboard a scăzut din nota acordată dotărilor. Sistemul de operare a fost Windows XP Professional cu Service Pack 1 (probabil s-a optat să nu se instaleze Service Pack 2 din cauza numeroaselor incompatibilități). Partea de stocare este formată dintr-un harddisk Seagate de 160GB și un DVD Writer LITE-ON.

PERFORMANȚE

Performanțele au fost bune, însă rezultatele înregistrate în DOOM 3 și 3DMark05 au scăzut nota finală. Se pare că Radeon RX800 Pro nu este o alegere foarte potrivită atunci când se rulează DOOM 3 la detalii maxime.



Chiar dacă sistemul FiT Gaming Xtreme s-a clasat în final pe locul 7, el a demonstrat o stabilitate foarte bună și a obținut scoruri bune în majoritatea aplicațiilor.

CONCLUZIE

Un sistem echilibrat și performant ce beneficiază de o carcasă modernă. FiT Gaming Xtreme corespunde, cu siguranță, cerințelor de performanță și estetice ale unui utilizator pasionat de jocuri.

- Placă de bază: Soltek SL865Pro
- Memorie: 1GB DDR500 Transcend
- Procesor: Intel Pentium 4 3GHz (Socket LGA775)
- Placă video: Sapphire Radeon RX800 Pro
- Harddisk: 160GB Seagate
- Unitate optică: DVD Writer LITE-ON
- Carcasă: Aplus Xclio CS-528
- Placă de sunet: onboard

Verdict



OLYMPUS

Your Vision, Our Future



μ-mini DIGITAL în 6 culori încitante.
Cu 4.0 milioane pixeli, zoom optic 2x și monitor LCD mare.

www.mgt.ro/olympus/



KINETIX v12i



1900€ / 60 luni

Tornado Systems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Sistemul oferit de Tornado Systems, KINETIX v12i, are la bază platforma Intel LGA775 compusă dintr-un puternic procesor Pentium 4 la 3.6GHz și o placă de bază Gigabyte GA-8IPE775-G. Motorul grafic al sistemului este asigurat de placa video PowerColor Radeon X800 Pro bazată pe chipset-ul Radeon X800 Pro. Deoarece dispune de 2GB de memorie Kingmax DDR500 Hardcore (4 module de 512MB), performanța sistemului KINETIX v12i poate fi ușor ridicată prin overclocking.

DOTĂRI

Cele două harddisk-uri Samsung de 160GB nu sunt montate în RAID, deoarece placa de bază nu oferă această facilitățe. Partea de back-up este asigurată de DVD Writer-ul LITE-ON SOHW 1633S. Sistemul de operare Windows XP Professional a avut instalat Service Pack 1. Carcasa Thermaltake Xaser III Lanfire VM2000A este bine ventilată, fiind dotată cu patru ventilatoare (în spate, în față și în părțile laterale). Datorită ergonomiei interne și componentelor de calitate, sistemul a rulat stabil și nu s-a încălzit excesiv pe tot parcursul testelor. Sursa sistemului este Chieftec 360W, suficient de puternică pentru a susține fără probleme toate componentele instalate. Din păcate, placa audio onboard a scăzut din nota acordată dotărilor și, implicit, a influențat poziția din clasament.



PERFORMANȚE

A avut rezultate bune în UT 2004 și a înregistrat cel mai mare scor din test în PCMark04. Din cauza plăcii video cu chipset Radeon X800 Pro sistemul a rulat slab în DOOM 3.

CONCLUZIE

KINETIX v12i este un sistem puternic, iar rezultatele pot fi ușor îmbunătățite prin schimbarea plăcii video (Radeon X800 XT sau GeForce 6800 Ultra) și prin overclocking.

- Placă de bază: Gigabyte GA-8IPE775-G
- Memorie: 2GB DDR500 Kingmax
- Procesor: Intel Pentium 4 3.6GHz
- Placă video: PowerColor Radeon X800 Pro
- Harddisk: 2x160GB Samsung
- Unitate optică: DVD Writer LITE-ON SOHW 1633S
- Carcasă: Thermaltake Xaser III Lanfire VM2000A
- Placă de sunet: onboard

Verdict



DC Xline 3200



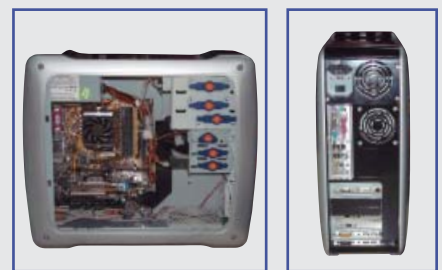
1481\$ / 36 luni

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Sistemul oferit de Depozitul de Calculatoare poartă numele de DC Xline 3200 și are la bază o platformă formată din placa de bază ASUS K8N-E Deluxe și procesorul AMD Athlon 64 3200+. Placa video este ASUS V9999 Gamer Edition (bazată pe chipset-ul GeForce 6800 Ultra), iar memoria de 1GB este marca TwinMos DDR400 (două module). Toate componentele au fost alese astfel încât să fie la un preț bun și să obțină rezultate cât mai bune în jocuri. Așa se explică alegerea unor memorii DDR400 (comparativ cu majoritatea celorlalți participanți care au optat pentru module mult mai scumpe, DDR500), deoarece în teste nu s-a făcut overclocking.

DOTĂRI

Componentele sunt amplasate ergonomic în carcasa Gazelle GA899 (prezentată în XtremPC 57), iar sursa este G-Atlantic Enterprise de 350W. Am remarcat lipsa unei aplicații de scriere a CD/DVD-urilor, chiar dacă în sistem era instalată o unitate DVD Writer Plextor. Partea audio este asigurată de placa de sunet Creative Audigy 2 ZS. Partea de stocare este asigurată de un harddisk de 160GB și o unitate DVD Writer Plextor. Carcasa este dotată cu două spații pentru ventilatoare (120mm și 80mm), însă ofertantul nu a instalat nici unul. Cu toate acestea, sistemul a rulat stabil în toate aplicațiile și nu s-a încălzit excesiv.



PERFORMANȚE

Performanțele au fost bune în DOOM 3, placa video ASUS V9999 Gamer Edition demonstrând că își merită numele. DC Xline 3200 a obținut rezultate mai slabe în benchmark-urile 3DMark05 și PCMark04 din cauza procesorului AMD Athlon 64 3200+.

CONCLUZIE

DC Xline 3200 este un sistem care oferă performanțe și dotări de top la un preț foarte bun.

- Placă de bază: ASUS K8N-E Deluxe
- Memorie: 1GB DDR400 TwinMos
- Procesor: AMD Athlon 64 3200+
- Placă video: ASUS V9999 Gamer Edition
- Harddisk: 160GB Maxtor
- Unitate optică: DVD Writer Plextor
- Carcasă: Gazelle GA899
- Placă de sunet: Creative Audigy 2 ZS

Verdict



Q-GAMES



1084\$ / 24 luni

Quartz Computer
021-410.99.48
www.quartz.ro

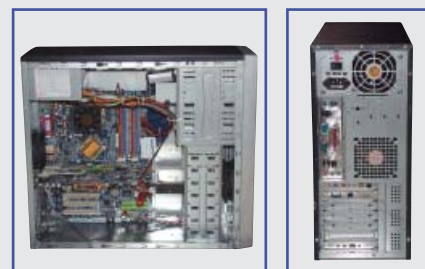
Quartz a optat pentru un sistem accesibil din punctul de vedere al prețului, încercând să ofere un sistem care să nu depășească cu mult 1000\$. La această sumă era aproape imposibil să ocupe un loc fruntaș. Q-GAMES este bazat pe platforma Socket A. Procesorul este AMD Athlon XP 3200+, montat pe placa de bază Gigabyte 7N400 Pro 2 (chipset nForce2). Cantitatea de memorie de 1GB este suficientă pentru jocurile actuale. S-au ales două module DDR400 Kingmax care opresc orice posibilitate de overclocking. Componentele au fost montate ergonomic în carcasa KME Y662, iar sursa de alimentare este RexPower de 400W. În carcasă au fost montate două ventilatoare.

DOTĂRI

Dotările sunt limitate, dar nu lipsesc unitatea DVD Writer și un harddisk de 200GB. Din păcate, partea audio este în sarcina unei plăci onboard. Sistemul de operare Windows XP Professional a avut instalate Service Pack 2 și update-urile de securitate.

PERFORMANȚE

Performanțele slabe au situat sistemul pe ultimul loc. Totuși, este de remarcat faptul că a depășit în DOOM 3, Far Cry, UT 2004 și AquaMark 3 sistemul Alliance Space Multimedia, care costă mai mult decât dublu față de Q-GAMES. Această situație este



datorată plăcii video Gigabyte GV-N59X128D (chipset grafic GeForce FX 5900 XT), care s-a dovedit în aceste aplicații mai puternică decât Sapphire Radeon X600 PCI Express.

CONCLUZIE

Q-GAMES este un sistem ce se remarcă, în primul rând, prin prețul accesibil. Nu se poate vorbi de performanțe în cele mai recente jocuri, dar odată cu scăderea parametrilor video și a rezoluției se poate juca chiar și DOOM 3.

- Placă de bază: Gigabyte 7N400 Pro2
- Memorie: 1GB DDR400 Kingmax
- Procesor: Athlon XP 3200+
- Placă video: Gigabyte GV-N59X128D
- Harddisk: 200GB Maxtor
- Unitate optică: DVD Writer LG
- Carcasă: KME Y662
- Placă de sunet: onboard

Verdict



Atlantis Strong



1933\$ / 24 luni

Tape Computer
021-330.57.83
www.tape.ro

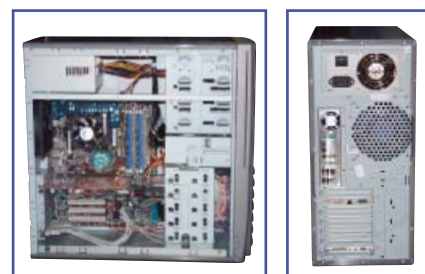
Sistemul distribuit de Tape Computers este realizat cu scopul de a oferi performanțe decente fără să afecteze foarte mult bugetul cumpărătorului.

DOTĂRI

Carcasa Antec SLK3700AMB este bine aleasă pentru configurația sistemului. Sursa este Hyper Power de 420W. Este singurul sistem din test care nu a avut în dotare o unitate DVD Writer. Acest lucru este de neînțeles pentru noi, deoarece diferența de preț nu este mare între unitatea COMBO LG GCC-4521B și una DVD Writer. Nici harddisk-ul nu este foarte încăpător, 120GB fiind un minim pentru un sistem destinat jocurilor și aplicațiilor multimedia. Sistemul de operare Windows XP Professional a avut instalat Service Pack 1.

PERFORMANȚE

Platforma formată din procesorul Intel Pentium 4 3.4GHz și placa de bază ABIT IC7-MAX3 a avut performanțe foarte bune (fapt argumentat de testul de procesor din Sandra) însă placa video Sapphire R9800 XT a dezechilibrat viteza sistemului în jocurile DOOM 3 (26.3, comparativ cu 71.58, cât a fost cel mai mare rezultat din test) și Far Cry (38.18). Atlantis Strong a obținut rezultate mulțumitoare în UT 2004 (80.99) și Comanche 4 (63.01).



CONCLUZIE

Atlantis Strong este un sistem bine construit din punctul de vedere al ergonomiei, iar atuurile lui sunt procesorul și placa de bază. Fiind vorba de un procesor Intel și o placă de bază ABIT, utilizatorii experimentați vor reuși să ridice nivelul performanțelor prin optimizări în BIOS și, eventual, printr-un overclocking. Sistemul a fost penalizat la capitolul dotări deoarece placa de sunet este onboard, harddisk-ul are o capacitate mică, iar unitatea optică nu este DVD Writer.

- Placă de bază: ABIT IC7-MAX3
- Memorie: 1GB DDR400 Kingmax
- Procesor: Intel Pentium 4 3.4GHz
- Placă video: Sapphire R9800 XT
- Harddisk: 120GB Seagate
- Unitate optică: LG COMBO DVD/CDRW
- Carcasă: Antec SLK3700AMB
- Placă de sunet: onboard

Verdict



	Best Avenger PX432EE	X-Dream	Ultra Games	DC Xline 3200	KINETIX v12i
					
Pret	2563€	1929€	1799€	1481\$	1900€
Detalii tehnice					
Procesor	Intel Pentium 4 EE 3.2GHz	AMD Athlon 64 3400+	Intel Pentium 4 3.4GHz	AMD Athlon 64 3200+	Intel Pentium 4 3.6GHz
Socket	LGA775	754	LGA775	754	LGA775
Placă de bază	ASUS P4C800E Deluxe	Shuttle AN51R	Gigabyte 8IPE775	ASUS K8N-E Deluxe	Gigabyte GA-8IPE775-G
Memorie	1GB Geil DDR400	1GB HyperX Kingstone	2GB Vitesta DDR500 A-Data	1GB DDR400 TwinMos	2GB DDR500 Kingmax
Placă video	PNY Verto GeForce 6800 Ultra 256MB	Sapphire X800 XT Platinum Edition	ASUS AX800Pro 256MB	ASUS V9999 Gamer Edition	PowerColor Radeon X800 Pro
Harddisk	2x36GB WD Raptor, 120GB WD	2x160GB Seagate	74GB WD Raptor	160GB Maxtor	2x160GB Samsung
Placă de sunet	Creative Audigy 2 ZS	Creative Audigy 2 ZS	Creative Audigy 2 ZS	Creative Audigy 2 ZS	onboard
Carcasă	Antec Plusview1000AMG	Aplus Xclio CS-528	Chieftec BX-03-B-BB	Gazelle GA899	Thermaltake Xaser III Lanfire VM2000A
Rezultate teste					
DOOM 3 1280x1024 AA/AF	46.5	45.9	31.6	42.2	26.6
Far Cry 1280x1024 AA/AF	51.43	71.58	58.33	38.1	48.62
Comanche 4 1280x1024	73.89	68.1	54.72	68.07	56.57
UT 2004 1280x1024	90.92	100.45	79.45	92.79	85.45
3DMark05 1280x1024	4376	3578	3891	2700	3026
3DMark05 AA/AF 1024x768	4230	3734	3414	2474	3049
PCMark04	5282	4574	5364	4470	5524
AquaMark 3 1024x768	67967	60911	56839	56187	57865
Sandra CPU Dhry	10052	9794	8977	9785	9682
Note teste					
Performanță	9.17	8.87	7.94	7.59	7.59
Dotări	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆
Verdict	★★★★★	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆

	Terminator Intel	FIT Gaming Xtreme	Atlantis Strong	Alliance Space Multimedia	Q-GAMES
					
Pret	1461€	1739\$	1933\$	2199\$	1084\$
Detalii tehnice					
Procesor	Intel Pentium 4 3GHz	Intel Pentium 4 3GHz	Intel Pentium 4 3.4GHz	Intel Pentium 4 3.6GHz	Athlon XP 3200+
Socket	478	LGA775	478	LGA775	A
Placă de bază	Intel D875 PBZLK	Soltek SL865Pro	ABIT IC7-MAX3	ASUS P5GDC Deluxe	Gigabyte 7N400PRO2
Memorie	2GB DDR400 Princeton	1GB DDR500 Transcend	1GB DDR400 Kingmax	1GB DDR2 Kingmax	1GB DDR400 Kingmax
Placă video	Leadtek WinFast A400 GT TDH	Sapphire Radeon RX800 Pro	Sapphire R9800 XT	Sapphire Radeon X600	Gigabyte GV-N59X128D
Harddisk	2x160GB Samsung	160GB Seagate	120GB Seagate	120GB Western Digital	200GB Maxtor
Placă de sunet	Creative Live Player 5.1	onboard	onboard	Creative Audigy 2 ZS Platinum Pro	onboard
Carcasă	Chieftec BX-01B-B-B	Aplus Xclio CS-528	Antec SLK3700AMB	Antec SX1040BII	KME Y662
Rezultate teste					
DOOM 3 1280x1024 AA/AF	44.9	26	26.3	8.2	17
Far Cry 1280x1024 AA/AF	43.17	49.4	38.18	16.48	23.41
Comanche 4 1280x1024	53.82	49.69	63.01	52.41	43.78
UT 2004 1280x1024	73.1	75.83	80.99	48.33	71.1
3DMark05 1280x1024	3010	2645	1780	1205	761
3DMark05 AA/AF 1024x768	2790	2686	1764	1135	579
PCMark04	4298	5056	5261	5286	3898
AquaMark 3 1024x768	56856	56291	47599	30578	36472
Sandra CPU Dhry	7718	8573	10330	9603	8316
Note teste					
Performanță	7.21	6.97	6.7	4.82	4.69
Dotări	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Verdict	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆

ASUS P5AD2 Premium



www.asus.com

*Cele mai inalte posibilitati de
overclocking pe care le-am vazut
pana acum*

~Anandtech.com



Proactive



Cu cele 5 caracteristici exclusive pentru overclocking, placile de baza ASUS AI Proactive ofera o flexibilitate superioara pentru imbunatatirea performantei



AI NOS

Creste puterea procesorului la comanda



Hyper Path II

Tehnologie ce permite folosirea capabilitatii memoriei la extrem



DDR II 600

Ultimele implementari la nivel tehnologic DDR ce permite obtinerea celei mai bune performante a unei memorii



PEG Link

Largeste controlul asupra overclocking-ului la nivel grafic



CPU Lock Free

Depaseste limitarile frecventei procesorului pentru un control si o viteza mai bune



VITEZA SI CAPACITATE

EVOLUTIA CONTINUA

Evoluția DVD Writerelor a dus la dispariția problemelor de compatibilitate și la apariția unităților de mare viteză cu preț mai mic de 100\$.

SPRE DEOSEBIRE DE CD-URI, DVD-URILE AU pătruns cu greu în unitățile calculatoarelor. În principal acest lucru s-a datorat prețului prea mare și problemelor de compatibilitate generate de cele trei standarde: DVD-RAM, DVD-R și DVD+R. Utilizatorul a avut de ales mult timp între aceste variante, incompatibile între ele. În ultimii ani apariția unităților dual-standard sau chiar multi-standard a atras cumpărătorii, scăderea prețurilor unităților și blank-urilor fiind elementul decisiv ce a contribuit la răspândirea DVD-urilor. Deși la orizont se prefigurează un alt război între Blu-ray și HD-DVD pentru succesul DVD-ului, pentru moment utilizatorii nu au de ce să fie îngrijorați.

CE TREBUIE SĂ URMĂRIM LA CUMPĂRARE?

În acest moment, cei ce doresc să achiziționeze o unitate DVD Writer trebuie să fie atenți la vitezele de scriere pentru cele două standarde, DVD-R și DVD+R, la capabilitățile de inscripționare a discurilor dual layer și DVD-RAM. Pentru moment, doar unitățile LG sunt compatibile cu toate standardele de pe piață.

Buffer-ul unității este și el important, deoarece este responsabil de asigurarea unui flux de date constant către dispozitivul optic. Majoritatea unităților au un buffer de 2MB, existând și modele cu 8MB. Pachetul software

este, de asemenea, important, deoarece vă scutește de achiziționarea unor programe care de multe ori pot depăși costul unității în sine. Cei ce urmăresc să instaleze unitatea în mini PC ar trebui să aleagă unități mai scurte pentru a îmbunătăți ventilația în interiorul carcasei.

SISTEMUL DE TEST

Calculatorul pe care am testat unitățile a avut următoarea configurație: procesor Intel Pentium 4 Prescott 3.2GHz, placă de bază ABIT IC7-G, 1GB memorie DDR400 Geil și harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 80GB. Cablurile IDE folosite în sistem au fost noi, iar unitățile au fost setate Master pe primul canal IDE al plăcii de bază. Pentru arderea CD-urilor am utilizat versiunea 6.3.1.20 a programului Nero Burning ROM. Vitezele de citire și timpii de acces pentru CD și DVD au fost testate cu ajutorul Nero CD-DVD Speed 3.16. Pentru testul DAE am folosit programul Exact Audio Copy v0.95. Imaginea utilizată pentru inscripționarea CD-ului a avut 700MB, iar cea pentru DVD a avut 4.18GB și au constat din directoare cu fișiere de dimensiuni mici și mari. Pentru testele de scriere DVD, pentru a verifica compatibilitatea unităților optice, am folosit două tipuri de blank-uri: Memorex și ePerformance. După scrierea fiecărui disc, CD sau DVD, am testat

dacă inscripționarea s-a făcut corect prin copierea fișierelor pe harddisk. La testele unde nu s-a făcut corect inscripționarea am acordat 0 puncte. Din cauza lipsei pe piața românească a discurilor DVD+R/-R cu viteză mai mare de 8X, nu am putut evalua la maxim capabilitățile unora din unitățile testate. Același lucru se aplică și în cazul discurilor dual layer sau DVD-RW 4X. Unitățile care permit inscripționarea discurilor la viteze mai mari sau sunt compatibile cu cele dual layer sau DVD-RAM au fost punctate la capitolul dotări.

La verdict au punctat notele la performanță CD, performanță DVD și dotări. Procentele au fost 30% pentru CD, 50% pentru DVD și 20% pentru dotări. Fiecare test a contat în aceeași proporție pentru calcularea notei categoriei din care a făcut parte.

CONCLUZIE

Față de anii precedenți, se poate observa o maturizare a DVD Writerelor, problemele de compatibilitate cu diferitele blank-uri de pe piață fiind rar întâlnite și deseori rezolvate printr-o nouă versiune de firmware.

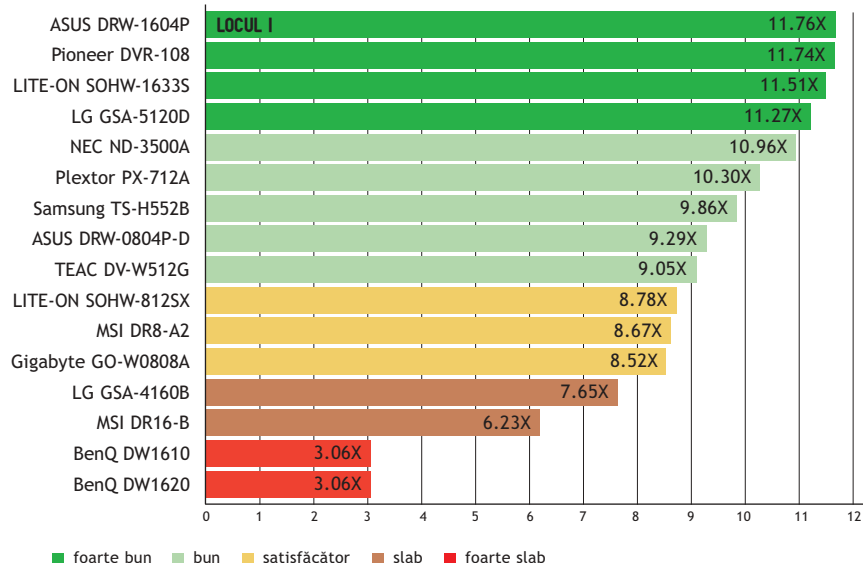
Astfel, prin alegerea cu atenție a discurilor pe care se va face inscripționarea și prin actualizarea firmware-ului unității, se pot înlătura problemele cu care se confruntau în trecut unitățile optice.

Ionuț Alexandru Popa

DVD Writere

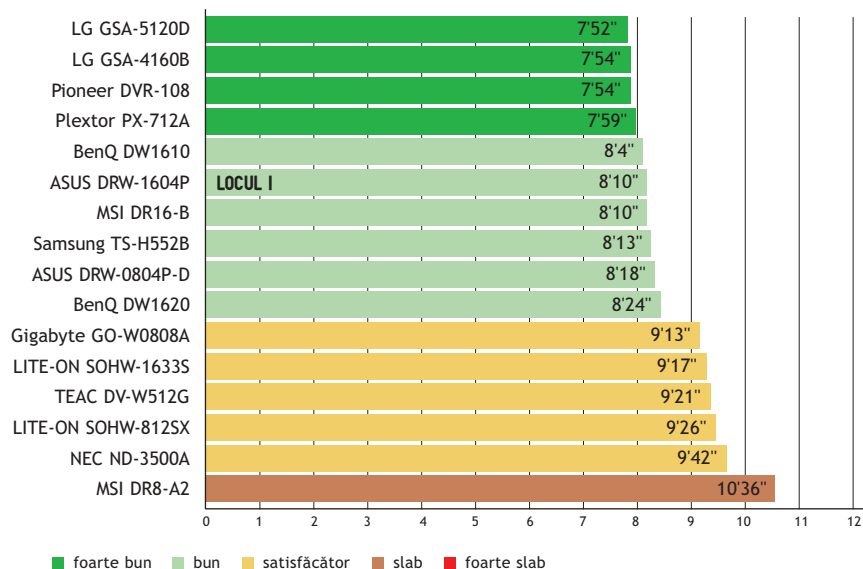
Viteză medie citire DVD

valorile mai mari sunt mai bune



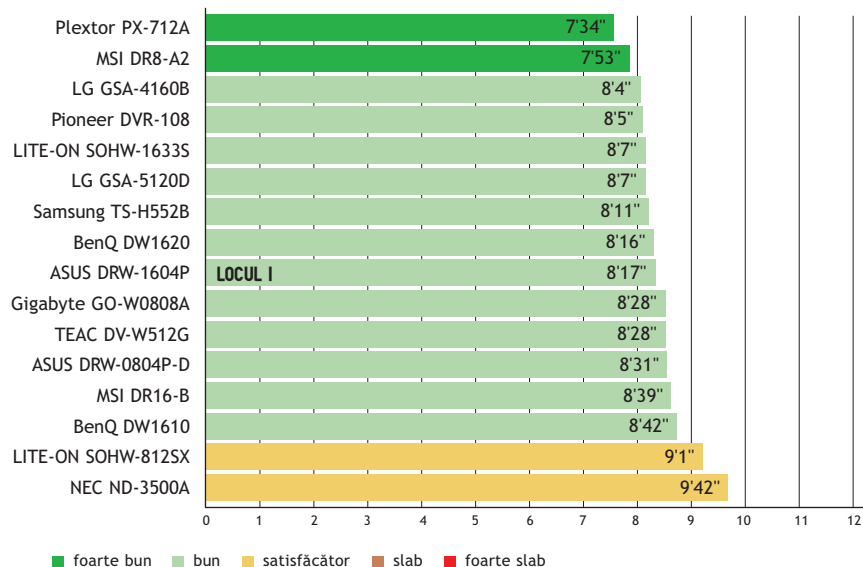
Viteză scriere DVD-R

valorile mai mici sunt mai bune



Viteză scriere DVD+R

valorile mai mici sunt mai bune



Matco computers
sisteme - componente - accesorii

Te provocăm la Internet!

- conexiuni wireless și ADSL sau cablu CATV/fibră optică
- conturi dial-up, mail, hosting
- legături de date și internet de mare viteză
- locație cu acces metropolitan negarantat în afară: 60 EUR.

Sistemul pe care-l dorești aici îl construiești: www.matco.ro

Rate: avans 0% - 12, 18, 24, 36 luni.
GeoVision: sisteme revoluționare de supraveghere locală și la distanță www.geovision.ro
VoiceTel: telefonie internațională VoIP la prețuri incredibile! www.voicetel.ro
Kaspersky: protejează-ți calculatorul cu cel mai eficient AntiVirus.
Service: depanări, instalări software, recuperare date, configurări rețele.

Șos. Mihai Bravu 85 - 93, bl. C16, sc. D, ap. 3 - București
 tel/fax: 021 - 252 5916, 021 - 252 5918
 e-mail: office@matco.ro / www.matco.ro / www.best.ro

DICTIONAR

AUTORUN

Lansarea unui program specificat în fișierul autorun.inf din rădăcina unui disc de fiecare dată când acesta este introdus în unitate.

BUFFER UNDER-RUN PROOF

Tehnologie ce previne stricarea în fișierul în cazul întreruperii alimentării cu date a buffer-ului intern al unității. Toate unitățile produse în prezent suportă această tehnologie.

DAE (DIGITAL AUDIO EXTRACTION)

Procesul de copiere a pistelor unui CD audio pe harddisk. Prin copierea în format digital nu există pierdere de informație.

FIRMWARE

Este o componentă software intermediară între driver și echipamentul hardware. Firmware se găsește într-un chip de memorie nevolatilă pe unitatea optică. Prin actualizarea acestuia, producătorul are posibilitatea să ofere noi funcționalități și să îmbunătățească performanța cu anumite tipuri de discuri.

LEAD-IN/LEAD-OUT

Zonă de date care marchează începutul și sfârșitul unei sesiuni. Aici sunt stocate informații precum parametrii sesiunii și TOC.

MOUNT RAINIER

Format ce face ca operațiile cu discurile reinscriptibile să se realizeze exact ca în cazul dischetelor. Prin formatarea unui disc în format Mount Rainier se pierde o parte semnificativă din spațiul disponibil.

TOC (TABLE OF CONTENTS)

Din punct de vedere funcțional, este sistemul de fișiere al unui CD sau DVD. El reține pozițiile de start ale fișierelor de pe disc și este scris în zona Lead-in a fiecărei sesiuni.

Plextor PX-712A



96.86€ / 24 luni

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77 / www.itshop.ro

Pachetul software inclus de Plextor pentru PX-712A constă din Nero Burning ROM SE, InCD, BackItUp, PowerDVD, Pinnacle Studio 9 SE și utilitarul PlexTools. Buffer-ul intern al unității este de 8MB. Deși nu suportă scrierea pe discuri dual layer, Plextor PX-712A este compatibil cu standardul Mount Rainier ce permite folosirea CD-urilor ca o dischetă. Pentru anumite blank-uri, în funcție de calitatea acestora, Plextor PX-712A poate scrie la viteze mai mari decât cele ale mediului de stocare.

PERFORMANȚE

La citirea DVD-ului de test am înregistrat o scădere a vitezei spre sfârșitul discului. Timpul de căutare aleatorie, de doar 100ms în cazul DVD-urilor, este foarte bun. Scrierea discului CD-R a avut loc în fix trei minute.

CONCLUZIE

Tehnologiile încorporate în Plextor PX-712A asigură calitatea scrierii în cele mai dificile condiții, iar cei 8MB buffer permit timpi scăzuți de inscripționare.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA33
- Dimensiuni (Lxlxh): 190x146x41.3mm
- Greutate: 1kg
- Buffer: 8MB
- Firmware: 1.03
- Viteză CD: 48X24X48X
- Viteză citire DVD: 16X
- Viteză scriere DVD-R: 8X
- Viteză scriere DVD+R: 12X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: N/A
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: POWEREC, GIGAREC, Q-CHECK, SECUREC, SILENT MODE

Verdict **2.411**

ASUS DRW-1604P



102\$ / 24 luni

Depozitul de Calculatoare / Tape Computer
Tornado Sistems / Ultra PRO Computers

Pachetul software inclus cu ASUS DRW-1604P constă din Ulead DVD MovieFactory 3 Suite SE și Nero Burning ROM. Manualul de utilizare livrat împreună cu ASUS DRW-1604P este foarte bine realizat. Pe mediile de calitate, ASUS DRW-1604P poate inscripționa la viteze mai mari decât cea la care este certificat mediul respectiv.

PERFORMANȚE

Blank-ul ePerformance DVD-R 8X nu a putut fi scris decât la

maxim 4X, lucru ce a afectat negativ rezultatul obținut la acest test. Cea mai mare viteză de citire a DVD-ROM-ului de test a fost înregistrată de ASUS DRW-1604P. Timpii de căutare aleatorie pentru CD și DVD sunt destul de mari.

CONCLUZIE

Unitatea ASUS DRW-1604P este compatibilă cu principalele standarde DVD ale momentului și oferă cele mai mari viteze de scriere, fiind o alegere de durată.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA33
- Dimensiuni (Lxlxh): 197.7x148x42.3mm
- Greutate: 1.1kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: 1.09
- Viteză CD: 32X24X40X
- Viteză citire DVD: 16X
- Viteză scriere DVD-R: 16X
- Viteză scriere DVD+R: 16X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: 4X
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: FlextraLink, FlextraSpeed, DDSS II, Liquid Crystal Tilt

Verdict **2.432**

LG GSA-4160B



89.28€ / 24 luni

Depozitul de Calculatoare
RHS Company / Ultra PRO Computers

LG GSA-4160B este una dintre puținele unități din test compatibile cu toate standardele DVD ale momentului. Pachetul software livrat împreună cu LG GSA-4160B constă din programele Nero Express, CyberLink PowerDVD, CyberLink PowerProducer Gold și Nero InCD. Panoul frontal are designul specific unităților LG.

PERFORMANȚE

Viteza maximă de transfer atinsă la marginea CD-ului de test a fost de 41.27X, peste

specificățiile lui LG GSA-4160B. DVD-ul de test a fost citit la o viteză maximă, atinsă în exteriorul discului, de doar 10.25X. Viteza maximă la care a putut fi inscripționat discul CD-RW 24X a fost de 16X. Timpii de scriere a mediilor DVD+R și DVD-R au fost printre cei mai buni din test.

CONCLUZIE

Dacă versatilitatea este ceea ce căutați, atunci nu trebuie să ignorați ceea ce are de oferit LG GSA-4160B.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA66
- Dimensiuni (Lxlxh): 184.6x146x41.3mm
- Greutate: 0.9kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: A300
- Viteză CD: 40X24X40X
- Viteză citire DVD: 16X
- Viteză scriere DVD-R: 8X
- Viteză scriere DVD+R: 16X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: 2.4X
- Viteză scriere DVD-RAM: 5X
- Tehnologii: BURN Proof

Verdict **2.386**

LITE-ON SOHW-1633S



79€ / 24 luni

Tornado Sistems
021-206.77.40 / www.tornado.ro

La capitolul dotări, LITE-ON SOHW-1633S vine cu programele Nero Burning ROM, player-ul CyberLink PowerDVD 5 și cu două blank-uri DVD-R 4X și DVD+R 8X. Nu lipsesc cablul audio și șuruburile de prindere în carcasă.

PERFORMANȚE

La citirea CD-ului de test graficul ratei de transfer a înregistrat mici scăderi la marginea discului, lucru valabil și în cazul DVD-ului. La viteze mari de transfer, LITE-ON SOHW-1633S este zgomotos.

Blank-ul DVD-R Memorex 8X nu a putut fi inscripționat decât la maxim 6X. Viteza de citire a DVD-urilor este printre cele mai bune din test. Timpii de inscripționare în cazul mediilor DVD+R au fost printre cei mai mici, cu puțin peste opt minute.

CONCLUZIE

Performanțele obținute în cazul CD-urilor și al mediilor DVD+R recomandă SOHW-1633S, iar aportul comunității LITE-ON este un plus de luat în seamă.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA33
- Dimensiuni (Lxlxh): 179x145x41.3mm
- Greutate: 0.9kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: BS0C
- Viteză CD: 48X24X48X
- Viteză citire DVD: 16X
- Viteză scriere DVD-R: 8X
- Viteză scriere DVD+R: 16X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: 2.4X
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: SMART-BURN, SMART-X, VAS

Verdict **2.407**

Vezi diferența ?



Best Avenger PX432

Intel Pentium 4 Prescott 3200 MHz HT
Intel 875P
Nvidia GeForce 6800 Ultra 256MB DDR
1 GB DDR PC 3200 Dual Channel CL2
2x HDD 80 GB SerialATA 8MB RAID 0
M-Audio Revolution 7.1 (Dolby Digital)

Imaginile sunt preluate din jocul Doom 3
Distribuit în România de:

best
distribution
www.bestdistribution.ro

Dezvoltat de:



idSoftware.com

Tu alegi !

Distribuit de:
ACTIVISION



NEC ND-3500A



79€ / 24 luni

ASBIS România / Ultra PRO Computers
021-233.38.41 / 021-211.70.90

NEC oferă prin ND-3500A posibilitatea inscripționării DVD-urilor la viteză maximă de 16X, indiferent de standard, și a discurilor dual layer la 4X. Vitezele pentru CD sunt și ele foarte bune: 48X scriere, 24X rescriere și 48X citire.

PERFORMANȚE

La citirea CD-ului de test a fost înregistrată o scădere a vitezei la marginea discului, iar în cazul DVD-urilor, la începutul și sfârșitul discului. La viteze mari de citire a CD-urilor și

DVD-urilor zgomotul produs de NEC ND-3500A devine supărător. Timpul de căutare aleatorie la CD, de aproximativ 179ms, este foarte mare, comparativ cu generația actuală de unități optice. Timpii de scriere a DVD-urilor la 8X sunt destul de mari, cu puțin sub 10 minute.

CONCLUZIE

Vitezele mari pentru CD și posibilitatea inscripționării mediilor dual layer la 4X sunt punctele forte ale lui NEC ND-3500A.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA33
- Dimensiuni (Lxlxh): 190x148x42mm
- Greutate: 1.01kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: 2.16
- Viteză CD: 48X24X48X
- Viteză citire DVD: 16X
- Viteză scriere DVD-R: 16X
- Viteză scriere DVD+R: 16X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: 4X
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: Active Optimized Power Control

Verdict **2.374**

BenQ DW1620



99\$ / 24 luni

ProCA România
021-323.82.00 / www.proca.ro

BenQ DW1620 este livrat împreună cu cablul IDE necesar conectării la PC, cablul audio, programele Sonic RecordNow, InterVideo WinCinema, BenQ QVideo, Book Type Management și un blank DVD+R 16X. Pe discurile de calitate, BenQ DW1620 poate scrie peste vitezele maxime certificate de producător.

PERFORMANȚE

Butonul de eject este subțire, ceea ce creează dificultăți la apăsare. Rata de transfer medie

în cazul DVD-ROM-ului de test a fost foarte scăzută, puțin peste 3X. Timpul de scriere pentru DVD-R ePerformance 8X a fost foarte mare, de peste 27 de minute. Viteza de citire în cazul CD-RW este semnificativ mai mare decât cea în cazul CD-R.

CONCLUZIE

În afară de DVD-RAM, BenQ DW1620 suportă toate standardele actuale și a avut o comportare peste medie în toate testele.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA33
- Dimensiuni (Lxlxh): 198x146x42mm
- Greutate: 1kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: B7K9
- Viteză CD: 40X24X40X
- Viteză citire DVD: 16X
- Viteză scriere DVD-R: 16X
- Viteză scriere DVD+R: 16X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: 2.4X
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: WOPC II, BLER OPC, Tilt Control

Verdict **2.323**

MSI DR16-B



87.5€ / 24 luni

Flamingo Computers / Skin Media
021-236.20.03 / 021-231.50.97

Pachetul software livrat de MSI pentru DR16-B constă din Nero Burning ROM, InterVideo WinDVD 4.0 și InterVideo WinDVD Creator, și permite crearea și inscripționarea discurilor DVD fără a necesita cumpărarea altor utilitare.

PERFORMANȚE

Deși graficul ratei de transfer pentru DVD nu înregistrează variații bruște, rata de transfer medie a fost cu puțin peste 6X. Timpii de acces aleatoriu pentru CD și DVD au fost foarte scăzuți,

în jurul valorii de 100ms. Citirea discului CD-RW de test s-a făcut mai repede decât în cazul CD-R cu aproximativ 2X. Prin intermediul programului Live Update 3 se face update-ul de firmware automat, direct din sistemul de operare, dacă avem disponibilă o conexiune la Internet.

CONCLUZIE

Suportul pentru discurile dual layer și vitezele mari de scriere pentru DVD+R și DVD-R fac din MSI DR16-B o alegere bună de viitor.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA33
- Dimensiuni (Lxlxh): 198x146x42mm
- Greutate: 1kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: M1.4
- Viteză CD: 40X24X40X
- Viteză citire DVD: 16X
- Viteză scriere DVD-R: 16X
- Viteză scriere DVD+R: 16X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: 2.4X
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: Seamless Link

Verdict **2.390**

LG GSA-5120D



150.6\$ / 24 luni

Depozitul de Calculatoare / RHS Company
021-221.73.77 / 021-331.00.67

LG GSA-5120D este livrat împreună cu cablurile de conectare corespunzătoare (alimentare, USB 2.0, Firewire 6-6 pini, Firewire 6-4 pini), manualul utilizatorului și programele CyberLink PowerDVD, CyberLink PowerProducer Gold, Nero Express și InCD.

PERFORMANȚE

Viteza maximă de transfer în cazul CD-ului a depășit 41X, mai mult decât specificațiile producătorului. Graficul de citire

a DVD-ROM-ului de test a înregistrat o scădere semnificativă la marginea discului. CD-RW-ul de test a fost inscripționat la viteză maximă de 16X. Au existat probleme în cazul blank-ului DVD-R Memorex, ce nu a putut fi inscripționat.

CONCLUZIE

LG GSA-5120D nu pune probleme de instalare și asigură o mobilitate completă, la care se adaugă compatibilitatea cu toate standardele DVD existente.

- Tip unitate: Externă
- Interfață: USB 2.0, Firewire
- Dimensiuni (Lxlxh): 244.7x163.2x54mm
- Greutate: 1.54kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: A102
- Viteză CD: 40X24X40X
- Viteză citire DVD: 16X
- Viteză scriere DVD-R: 8X
- Viteză scriere DVD+R: 12X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: 2.4X
- Viteză scriere DVD-RAM: 5X
- Tehnologii: BURN Proof

Verdict **2.264**

PHILIPS



În România prin:

ProCA
ROMÂNIA

București - Str. Turturelelor Nr.52, Tel/Fax: +021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro
Timișoara - Str. Cermena Nr.22, Tel/Fax:0256 224.295, Tel: 0256 224.994, office@tm.proca.ro
Constanța - Str. B.P. Hașdeu Nr.73, Tel: 0241 635.959, Fax: 0241 634.994, office@ct.proca.ro
Și prin partenerii autorizați din toată țara.

ASUS DRW-0804P-D



136.34\$ / 24 luni

Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77 / www.itshop.ro

În pachetul lui ASUS DRW-0804P-D găsim Nero OEM Suite, cablurile de alimentare, de conectare USB 2.0 și Firewire, adaptorul pentru montare verticală, precum și manuale de instalare și utilizare. Geanta de voiaj oferită de ASUS este binevenită. Instalarea se face fără probleme, unitatea fiind recunoscută imediat de sistemul de operare.

PERFORMANȚE

Viteza maximă la care am putut inscripționa blank-ul DVD-R ePerformance a fost 4X, lucru ce

a afectat negativ rezultatul acestui test. Timpii de acces pentru CD și DVD sunt destul de mari, dacă îi comparați cu modelele de top. Viteza medie de citire CD-RW este destul de mică.

CONCLUZIE

Cei ce doresc o unitate DVD Writer externă se pot orienta către ASUS DRW-0804P-D, însă trebuie să țină cont de performanțele medii și de incompatibilitatea cu discurile dual layer.

- Tip unitate: Externă
- Interfață: USB 2.0, Firewire
- Dimensiuni (Lxlxh): 226x155.6x50mm
- Greutate: 1.436kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: 1.19
- Viteză CD: 24X24X40X
- Viteză citire DVD: 12X
- Viteză scriere DVD-R: 8X
- Viteză scriere DVD+R: 8X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: N/A
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: FlextraSpeed, FlextraLink, DDSS II

Verdict **2.167**

Samsung TS-H552B



79€ / 24 luni

DECK Computers International / Ultra PRO Computers
021-434.34.00 / 021-211.70.90

Fiind oferit în format bulk, Samsung TS-H552B nu este însoțit nici de cablurile de conectare, nici de program de ardere sau creare a DVD-urilor. Panoul frontal are doar un buton, cel de eject, confecționat dintr-un plastic semitransparent, și un LED de mici dimensiuni.

PERFORMANȚE

În cazul CD-urilor viteza de citire a scăzut ușor la marginea discului, iar timpul de căutare aleatorie a atins valoarea

excelentă de 93ms. Timpul de acces pentru DVD-ROM a fost de doar 90ms, un rezultat foarte bun. Discul CD-RW Memorex 24X a putut fi scris la viteza maximă de 16X. Discul DVD-R ePerformance 8X a fost inscripționat cu succes, însă la verificare mai multe fișiere nu au putut fi citite.

CONCLUZIE

Samsung TS-H552B oferă viteze de scriere bune pentru discurile DVD-R și DVD+R și este compatibil cu mediile dual layer.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA33
- Dimensiuni (Lxlxh): 184x148.2x42mm
- Greutate: 0.76kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: TS04
- Viteză CD: 40X32X48X
- Viteză citire DVD: 16X
- Viteză scriere DVD-R: 12X
- Viteză scriere DVD+R: 16X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: 2.4X
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: A.R.S., A.B.S., A.M.L.P.U., D.V.A, Super Link

Verdict **2.237**

TEAC DV-W512G



80.15€ / 24 luni

Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90

TEAC DV-W512G este livrat în versiunea retail cu Nero OEM Suite v6, blank DVD+R 8X, cablu de transfer IDE, cablu audio și șuruburi de fixare. Formatul scurt al unității va fi apreciat de posesorii mini PC-urilor.

PERFORMANȚE

Spre marginile CD-ului și DVD-ului de test am înregistrat o ușoară scădere a ratei de transfer. Discurile DVD-R și DVD+R ePerformance au putut fi inscripționate la viteza maximă de 6X, lucru ce a afectat

rezultatele obținute la aceste teste. Rata medie de transfer în cazul CD-urilor este foarte bună, situându-se în jurul valorii de 34X. TEAC DV-W512G nu este optimizat pentru citirea discurilor CD-RW, unde rata medie de transfer a fost de aproximativ 24.33X. Viteza DAE este excelentă.

CONCLUZIE

TEAC DV-W512G oferă performanțe foarte bune la lucrul cu CD-urile și medii în cazul DVD-urilor.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA33
- Dimensiuni (Lxlxh): 170x148.4x42.8mm
- Greutate: 0.9kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: T455
- Viteză CD: 48X32X48X
- Viteză citire DVD: 12X
- Viteză scriere DVD-R: 8X
- Viteză scriere DVD+R: 12X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: N/A
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: BURN Proof

Verdict **2.312**

LITE-ON SOHW-812SX



93\$ / 24 luni

Alliance Computers
021-337.40.43 / www.alliancecomputers.ro

LITE-ON livrează SOHW-812SX împreună cu cablul de conectare USB 2.0, cel de alimentare, adaptor pentru montare verticală, programul Sonic MyDVD 4.0, player-ul CyberLink PowerDVD, discheta cu drivere pentru Windows 98 și două blank-uri DVD+R 4X și DVD+RW 4X.

PERFORMANȚE

Problemele la verificarea inscripționării discului DVD-R Memorex au dus la penalizarea lui LITE-ON SOHW-812SX la acest

test. Lipsa unui buton de pornire/oprire face ca unitatea să nu fie recunoscută de sistemul de operare dacă este alimentată înainte de pornirea calculatorului. Timpii de căutare aleatorie sunt foarte buni, situându-se sub 100ms atât în cazul CD-urilor, cât și în cel al DVD-urilor.

CONCLUZIE

LITE-ON SOHW-812SX se remarcă prin performanța bună în cazul CD-urilor și prin prețul scăzut pentru o unitate externă.

- Tip unitate: Externă
- Interfață: USB 2.0
- Dimensiuni (Lxlxh): 192x165x58mm
- Greutate: 1.3kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: US0J
- Viteză CD: 40X24X40X
- Viteză citire DVD: 12X
- Viteză scriere DVD-R: 8X
- Viteză scriere DVD+R: 8X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: N/A
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: SMART-BURN, SMART-X, VAS

Verdict **2.072**

Pioneer DVR-108



107.8\$ / 12 luni

Caro Group
021-313.71.09 / www.caro.ro

Pioneer DVR-108 este livrat în format bulk, nefiind însoțit de cabluri de conectare sau software. Masca frontală și tray-ul sunt confecționate din plastic negru, lucru ce ajută la eliminarea reflexiilor unde laser a mecanismului optic.

PERFORMANȚE

În testul de citire DVD-ROM viteza a scăzut semnificativ spre sfârșit, la marginea discului. Pe discuri de calitate, Pioneer DVR-108 poate inscripționa la viteze mai mari decât cele

recomandate de producătorul mediului. Discul ePerformance DVD-R 8X a fost inscripționat la maxim 4X. În test, timpii de scriere pentru mediile DVD au fost foarte mici. Viteza medie de citire a DVD-ROM-ului de test a fost depășită doar de ASUS DRW-1604P.

CONCLUZIE

Lipsa software-ului este compensată de prețul de achiziție scăzut. Performanțele unității nu vor dezamăgi utilizatorii pretențioși.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA33
- Dimensiuni (Lxlxh): 198x148x42.3mm
- Greutate: 1.1kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: 1.10
- Viteză CD: 32X24X40X
- Viteză citire DVD: 16X
- Viteză scriere DVD-R: 16X
- Viteză scriere DVD+R: 16X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: 4X
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: QuietDrive, Ultra DRS, Liquid Crystal Tilt/Thickness Compensator, SLD

Verdict **2.370**

MSI DR8-A2



68.8€ / 24 luni

Flamingo Computers / Skin Media
021-236.20.03 / 021-231.50.97

Pachetul software al MSI DR8-A2 cuprinde programele Nero Express 6, InCD, CyberLink PowerDVD 5.0, Sonic MyDVD 4.5 și ArcSoft ShowBiz. Un scurt manual de utilizare prezintă etapele instalării unității. HD-Burn permite scrierea a 1.4GB de date pe un CD de 700MB, însă acest lucru este posibil doar pe medii de calitate.

PERFORMANȚE

Viteza maximă la care am putut inscripționa discul DVD-R 8X

ePerformance a fost 4X. Performanța în cazul CD-urilor a fost foarte bună, de remarcat aici fiind timpul de acces aleatoriu și viteza de citire a discurilor CD-RW. Timpii de scriere a discurilor DVD+R au fost sub opt minute.

CONCLUZIE

Prețul de achiziție, performanța cu CD-urile și posibilitatea scrierii pe anumite medii a unei cantități duble de date recomandă MSI DR8-A2.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA33
- Dimensiuni (Lxlxh): 183.2x146x41.7mm
- Greutate: 1kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: 150D
- Viteză CD: 40X24X40X
- Viteză citire DVD: 12X
- Viteză scriere DVD-R: 8X
- Viteză scriere DVD+R: 8X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: N/A
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: ABS, HD-Burn, BURN Proof

Verdict **2.264**

Gigabyte GO-W0808A



78.1\$ / 12 luni

Caro Group
021-313.71.09 / www.caro.ro

Pachetul retail al lui Gigabyte GO-W0808A conține cablul audio de conectare la placa de sunet, player-ul CyberLink PowerDVD 5.0 și programul de creare a DVD-urilor video Sonic MyDVD 4.5. Formatul scurt al unității nu creează probleme de compatibilitate cu mini PC-urile.

PERFORMANȚE

La finalul DVD-ROM-ului de test viteza de citire a scăzut foarte mult, fapt ce a influențat rezultatul acestui test. La scrierea mediilor DVD se poate

observa o ușoară optimizare pentru discurile DVD+R. Timpii de acces aleatoriu sunt foarte buni în ambele cazuri, de 106ms pentru CD și 100 pentru DVD. Timpul de scriere a discului CD-RW a fost mai mare de cinci minute, neobișnuit pentru viteza 24X.

CONCLUZIE

În ciuda incompatibilității cu mediile dual layer, Gigabyte GO-W0808A are performanțe rezonabile și scrie discurile la o calitate foarte bună.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA33
- Dimensiuni (Lxlxh): 170x145x41.3mm
- Greutate: 0.9kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: USY1
- Viteză CD: 40X24X40X
- Viteză citire DVD: 12X
- Viteză scriere DVD-R: 8X
- Viteză scriere DVD+R: 8X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: N/A
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: SMART-BURN

Verdict **2.204**

BenQ DW1610



74.9\$ / 24 luni

Best Computers / ProCA România
021-303.01.91 / 021-323.82.00

BenQ DW1610 este livrat împreună cu programele InterVideo WinCinema, WinDVD Player, WinDVD Creator Plus, Sonic RecordNow!, cablul audio și IDE. BenQ DW1610 poate scrie pe blank-uri de calitate la viteză mai mare decât cea certificată de producător.

PERFORMANȚE

În ciuda faptului că discul DVD+R Memorex a fost inscripționat la 8X, timpul de scriere a fost foarte mare, de peste

15 minute. Timpii de căutare aleatorie au înregistrat valori bune, de aproape 100ms. Citirea discului CD-RW s-a făcut foarte repede, la 31.47X.









CONCLUZIE

BenQ DW1610 este una dintre puținele unități ce inscripționează discurile DVD-R și DVD+R la 16X care nu poate scrie discuri dual layer. Calitatea scrierii, performanțele peste medie și prețul atractiv recomandă achiziționarea lui BenQ DW1610.

- Tip unitate: Internă
- Interfață: ATA33
- Dimensiuni (Lxlxh): 198x146x42mm
- Greutate: 1kg
- Buffer: 2MB
- Firmware: B8K9
- Viteză CD: 40X24X40X
- Viteză citire DVD: 16X
- Viteză scriere DVD-R: 16X
- Viteză scriere DVD+R: 16X
- Viteză scriere DVD-RW/+RW: 4X/4X
- Viteză scriere DVD+R DL: N/A
- Viteză scriere DVD-RAM: N/A
- Tehnologii: WOPC II, BLED OPC, Tilt Control

Verdict **2.277**

	ASUS DRW-1604P	Plextor PX-712A	LITE-ON SOHW-1633S	MSI DR16-B	LG GSA-4160B	NEC ND-3500A	Pioneer DVR-108	BenQ DW1620
								
Preț	102\$	96.86€	79€	87.5€	89.28€	79€	107.8\$	99\$
Detalii tehnice								
Tip unitate	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă
Buffer	2MB	8MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB
Viteză CD	32X24X40X	48X24X48X	48X24X48X	40X24X40X	40X24X40X	48X24X48X	32X24X40X	40X24X40X
Viteză citire DVD	16X	16X	16X	16X	16X	16X	16X	16X
Viteză scriere DVD-R/RW	16X4X	8X4X	8X4X	16X4X	8X4X	16X4X	16X4X	16X4X
Viteză scriere DVD+R/RW	16X4X	12X4X	16X4X	16X4X	16X4X	16X4X	16X4X	16X4X
Viteză scriere DVD+R DL	4X	N/A	2.4X	2.4X	2.4X	4X	4X	2.4X
Viteză scriere DVD-RAM	N/A	N/A	N/A	N/A	5X	N/A	N/A	N/A
Rezultate teste								
Rată medie de transfer CD	30.68X	31.25X	34.66X	29.51X	31.07X	32.79X	30.76X	29.51X
Timp căutare aleatorie CD	132ms	117ms	138ms	109ms	110ms	179ms	133ms	108ms
Viteză DAE	28.9X	29.8X	31.7X	28.6X	28.9X	24.1X	28.5X	38.8X
Citire CD-RW	25.30X	31.34X	24.33X	31.47X	31.13X	26.18X	21.97X	31.47X
Scriere CD-R	47"	3'	37"	3'30"	3'35"	3'24"	4'13"	3'26"
Scriere CD-RW	42"	5'26"	49"	3'55"	5'24"	4'10"	4'15"	3'56"
Rată medie de transfer DVD	11.76X	10.30X	11.51X	6.23X	7.65X	10.96X	11.74X	3.06X
Timp căutare aleatorie DVD	152ms	100ms	119ms	107ms	113ms	127ms	154ms	106ms
Scriere DVD-R Memorex	8'10"	7'59"	10'43"	8'10"	7'54"	9'42"	7'54"	8'24"
Scriere DVD-R ePerformance	15'	7'59"	9'17"	9'45"	8'4"	9'42"	14'51"	27'28"
Scriere DVD+R Memorex	8'17"	7'35"	8'7"	8'56"	8'4"	9'45"	8'6"	8'23"
Scriere DVD+R ePerformance	8'18"	7'34"	8'8"	8'39"	8'8"	9'42"	8'5"	8'16"
Scriere DVD+RW 4X	13'53"	13'48"	13'42"	14'5"	13'54"	13'24"	13'50"	14'9"
Note teste								
Notă CD	2.287	2.423	2.418	2.441	2.386	2.208	2.209	2.615
Notă DVD	2.451	2.528	2.514	2.319	2.393	2.464	2.454	2.069
Dotări	2.600	2.100	2.120	2.495	2.370	2.400	2.400	2.520
Verdict	2.432	2.411	2.407	2.390	2.386	2.374	2.370	2.323

	TEAC DV-W512G	BenQ DW1610	MSI DR8-A2	LG GSA-5120D	Samsung TS-H552B	Gigabyte GO-W0808A	ASUS DRW-0804P-D	LITE-ON SOHW-812SX
								
Preț	80.15€	74.9\$	68.8€	150.6\$	79€	78.1\$	136.34\$	93\$
Detalii tehnice								
Tip unitate	Internă	Internă	Internă	Externă	Internă	Internă	Externă	Externă
Buffer	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB
Viteză CD	48X32X48X	40X24X40X	40X24X40X	40X24X40X	40X32X48X	40X24X40X	24X24X40X	40X24X40X
Viteză citire DVD	12X	16X	12X	16X	16X	12X	12X	12X
Viteză scriere DVD-R/RW	8X4X	16X4X	8X4X	8X4X	12X4X	8X4X	8X4X	8X4X
Viteză scriere DVD+R/RW	12X4X	16X4X	8X4X	12X4X	16X4X	8X4X	8X4X	8X4X
Viteză scriere DVD+R DL	N/A	N/A	N/A	2.4X	2.4X	N/A	N/A	N/A
Viteză scriere DVD-RAM	N/A	N/A	N/A	5X	N/A	N/A	N/A	N/A
Rezultate teste								
Rată medie de transfer CD	34.27X	29.51X	29.19X	30.99X	34.76X	29.51X	30.80X	29.34X
Timp căutare aleatorie CD	131ms	109ms	104ms	113ms	93ms	106ms	144ms	99ms
Viteză DAE	38.1X	27.8X	28X	30.38X	33.5X	27.8X	29.80X	30.44X
Citire CD-RW	24.33X	31.47X	31.26X	31.02X	24.68X	25.46X	22.02X	25.46X
Scriere CD-R	3'3"	3'30"	3'13"	3'44"	2'52"	3'7"	4'19"	3'25"
Scriere CD-RW	4'3"	4"	3'51"	5'21"	5'30"	5'25"	4'3"	4'5"
Rată medie de transfer DVD	9.05X	3.06X	8.67X	11.27X	9.86X	8.52X	9.29X	8.78X
Timp căutare aleatorie DVD	120ms	106ms	117ms	105ms	90ms	100ms	126ms	92ms
Scriere DVD-R Memorex	9'21"	8'4"	10'36"	N/A	8'13"	9'13"	8'18"	N/A
Scriere DVD-R ePerformance	10'42"	9'6"	14'46"	7'52"	N/A	9'14"	15'3"	9'26"
Scriere DVD+R Memorex	8'28"	15'9"	7'53"	8'7"	8'11"	8'28"	8'34"	9'1"
Scriere DVD+R ePerformance	10'42"	8'42"	7'54"	8'7"	8'20"	8'56"	8'31"	9'2"
Scriere DVD+RW 4X	13'45"	14'11"	13'43"	13'55"	13'52"	13'50"	13'52"	13'49"
Note teste								
Notă CD	2.538	2.423	2.448	2.397	2.476	2.276	2.085	2.381
Notă DVD	2.391	2.151	2.399	2.181	2.141	2.421	2.383	2.075
Dotări	1.775	2.375	1.650	2.270	2.120	1.550	1.750	1.600
Verdict	2.312	2.277	2.264	2.264	2.237	2.204	2.167	2.072

Got A Need For Speed?

dc
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

47%
Performance
increase



Test Platform:
PX915G Pro, Intel LGA 775 Prescott 3.2GHz, Kingston 256M DDR 500 memory X2



PX915 P / G Pro

Intel® 915P / G + ICH6 chipset

- Supports Intel® Pentium® 4 Processor (Prescott)
- Socket 775 with FSB 533 / 800 MHz
- Supports Dual Channel DDR400 Memory
- Supports 1 x PCI Express x 16, 2 x PCI Express x 1, 3 x PCI Slots
- Supports 8 Channel Audio
- Supports Marvell Gbits Ethernet LAN & VIA 10 / 100 Ethernet LAN
- Supports 4 Serial ATA150 Channels
- Supports IDE RAID 0,1 / ATA133
- Integrated 3D Graphics Engine (PX915G Pro only)
- Supports 8 x USB 2.0



FSB 800 Dual LAN Serial ATA PCI Express



LWX-30AMS-3

- Ultra-Wide Viewing Angle (170 Degree).
- Native WXGA 2.36 million pixels (1280 x 768) Panel Resolution.
- 500:1 Contrast Ratio and 500 nits Brightness.
- Fast 16ms Response Time and HDTV 1080i / 720p Ready.
- SRS (WOW) Surround Sound.
- 16:9 / 4:3 Switching Mode.

Cool Product!



6800U / 6800GT

- NVIDIA® GeForce™ 6800Ultra GPU (6800U, Clock 400MHz)
- Superscalar 16-pipe GPU Architecture
- 256 MB, 256-bit DDR 3 Memory
- AGP 8X with TV-Out / Dual DVI ports (6800U)
- CineFX™ 3.0 engine supports Microsoft® DirectX™ 9.0 Shader Model 3.0
- Intellisample™ 3.0, UltraShadow™ II, HPDR, Digital Vibrance Control™ 3.0 multi-display technologies
- Bundled DVD Player software and PC games

DVD VIEW AGP 8X DVI OUT



WIDIO

A Digital Wireless Audio System

- 2.4GHz Wireless Technology
- Turn your favorite headphone and active speakers into wireless system
- Super High Audio Quality (S/N ratio 90 dB)
- Transfer Rate at 2Mbps without audio compression
- Accept any audio format
- Transmit up to 100m line of sight
- Light ware receiver (110g including battery)

World Premiere!

BUCURESTI - Bd. I.C. Bratianu 6 - 313 78 42 • Bd. Decebal 18 - 326 57 33 • Bd. Ion Mihalache 109 - 224 18 70 • Bd. Stefan Cel Mare 22 - 210 53 93 • Str. Stirbei Voda 172 - 221 73 77 • Calea Mosilor 294, bl. 42 - 211 97 16 • Sos. Oltenitei 162, bl.3 - 332.38.86 • Bd. Iuliu Maniu 59, bl.10A - 430 56 56 • Calea Dorobantii 102-110 - 231 58 55 • PITESTI - Str. Republicii 162-164 - 0248 610 070 • PLOIESTI - Bd. Republicii 197, bl.5C1 - 0244 527 803 • IASI - Str. Costache Negri 60, bl. CL21 - 0232 222 144 • CONSTANTA - Bd Tomis 142, bl.TD2A - 0241 660 426 • GALATI - Bd Siderurgistilor bl. SD2C - 0236 490 607 • BACAU - Str. Unirii bl.15 SCD - 0234 510 127 • BRASOV - Bd. 15 Noiembrie 50 - 0268 474 596 • ARAD - Str. Stefan Augustin Doinas 2-4, bl. M7 - 0257 228 844 • RAMNICU VALCEA - Bd. Tudor Vladimirescu 5 - 0250 735 437 • SIBIU - Str. Parcul Tineretului bl.5 - 0269 216 569 • ALBA IULIA - Piata Iuliu Maniu 8, bl.31E - 0258 817 948 • TIMISOARA - Calea Aradului 30 - 0256 420 434 • SUCEAVA - Str. Universitatii 27, bl.D1 - 0230 524 163 • CRAIOVA - Str. Popa Sapca bl.7-14 - 0251 466 042 • CLUJ - Str. Fabricii 1, bl.M5 - 0264 449 877 • ORADEA - Bd. General Magheru 6 - 0259 468 228 • RESITA - Str. I.L. Caragiale 5 - 0255 228 196 • TARGU MURES - Bd. 1 Decembrie 1918 nr.23 - 0265 311 834 • BAIA MARE - Bd. Republicii 15 - 0262 250 838 • ALEXANDRIA - Str. Bucuresti bl.BM4 - 0247 421 174 • DROBETA TURNU SEVERIN - Bd Tudor Vladimirescu 100-108 - 0252 314 999 • SLATINA - Bd. Nicolae Titulescu 41 - 0249 435 634 • FOCSANI - Str. Cuza Voda 30 - 0237 232 273 • DEVA - Bd. 22 Decembrie bl.4 - 0254 233 443 • TARGU JIU - Str. Victoriei 138 - 0253 227 124 • SATU MARE - Str. Careiului bl.C2-4 - 0261 757 997 • TULCEA - Str. Babadag 7, bl.3 - 0240 515 415 • SLOBOZIA - Str. Matei Basarab bl.U - 0243 232 245 • VASLUI - Str. Republicii bl 363 - 0235 323 024 • BRAILA - Str. 1 Decembrie 1918 nr.5 - 0239 613 148 • PIATRA NEAMT - Bd Decebal 71, bl E2 - 0233 226 716 • TARGOVISTE - Str. Libertatii Bl.A3 Parter - 0245.220.772 • ZALAU - Str. Gheorghe Doja Nr. 69 - 0260.660.734



GeCube GC-RX600PRO-C3

130.9€+TVA Printre primii veniți

Distribuitor: Best Computers / Depozitul de Calculatoare / Skin Media
Tel.: 021-303.01.91 / 021-221.73.77 / 021-231.50.97

Slot



Conectorul PCI Express este incompatibil cu vechiul AGP.

Cooler



Răcirea procesorului grafic se face cu un radiator de aluminiu și ventilator de mici dimensiuni.

Memorie



Chip-urile de memorie Hynix sunt tactate la 3.3ns.

Spate



Cei 128MB de memorie sunt distribuiți în mod egal pe cele două părți ale plăcii.

Conectori



Pe partea de conectori avem clasicele mufe DVI, D-Sub și TV-Out.

Performanțe jocuri: 1.934 • Performanțe sintetice: 0.266 • Dotări: 0.095 **2.296**

INFRUNTARE

RADEON X600 vs

Soluții mainstream pentru noua platformă

DEȘI BĂTĂLIA CEA MAI APRIGĂ ÎNTRE producătorii de chip-uri grafice este de a oferi cel mai mare nivel al performanței, indiferent de costuri, cel mai mare profit al vânzătorilor este obținut de segmentul mainstream, ce oferă un nivel ridicat al performanței fără a avea prețuri exorbitante. Nu rară este situația în care deținătorul celui mai performant chip grafic al momentului nu are un concurent serios pentru segmentul mainstream. În următoarele luni vor apărea pe piață Radeon X700 XT și GeForce 6600 GT. Aceste chip-uri vor folosi opt pipeline-uri și o arhitectură a memoriei pe 128 biți. Pentru moment, pe piață se pot găsi plăci video cu Radeon X600 Pro și GeForce 6600. Acestea sunt cele mai accesibile plăci pentru platforma PCI Express care oferă un nivel rezonabil al performanței. De remarcat este faptul că ambele chip-uri sunt soluții native, nefolosind bridge-uri pentru translatarea comenzilor de tip AGP la PCI Express, cum foloseau primele plăci NVIDIA cu chipset-urile GeForce PCX 5750 și PCX 5950.

CEI DOI CONCURENȚI

La prima privire nici una dintre plăci nu impresionează, radiatoarele folosite pentru răcirea procesorului

grafic nefiind prea mari, iar memoriile în format BGA nu au nici un fel de răcire, neîncălzindu-se prea tare în timpul funcționării. Conectorii video de intrare sunt de tipul D-Sub și DVI, permițând conectarea la PC atât a monitoarelor CRT, cât și a celor LCD. GeCube GC-RX600PRO-C3 este dotat cu o mufă TV-Out pentru afișarea imaginii pe un televizor. Mufa Video-Out prezintă pe Leadtek WinFast PX6600TD se conectează la un box cu conectori S-Video și Composite. Deoarece ambele plăci au un consum de curent relativ scăzut, nu este nevoie de conector de alimentare suplimentar pentru a asigura funcționarea corectă. La capitolul dotări, trebuie menționate jocurile Prince of Persia: Sands of Time și Splinter Cell: Pandora Tomorrow, livrate împreună cu Leadtek WinFast PX6600TD, și player-ul DVD CyberLink PowerDVD 5, precum și jocul Counter Strike: Condition Zero, prezente în pachetul lui GeCube GC-RX600PRO-C3.

PERFORMANȚĂ

Pentru testarea celor doi concurenți am folosit un sistem format din placa de bază MSI 915P COMBO, procesor Intel Pentium 4 3GHz LGA775, 1GB memorie DDR4 Geil Value și harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100

Performanțe

Model	GeCube GC-RX600PRO-C3	Leadtek WinFast PX6600TD
Far Cry 1280	20.76	29.70
Far Cry 1600	14.91	22.17
Far Cry 1024 4X/8X	20.11	23.93
Far Cry 1280 4X/8X	13.85	15.59
UT 2004 1280	42.31	61.32
UT 2004 1600	28.51	46.20
UT 2004 1024 4X/8X	34.45	50.35
UT 2004 1280 4X/8X	23.09	33.39
Painkiller 1280	105.58	145.86
Painkiller 1600	65.35	96.67
Painkiller 1024 4X/8X	71.56	104.98
Painkiller 1280 4X/8X	58.96	74.69
Halo 1280	19.03	32.39
Halo 1600	13.37	24.89

MAINSTREAM

GEFORCE 6600

PCI Express pune față în față

80GB. Din compararea directă a rezultatelor obținute de cele două plăci, se vede clar avantajul arhitecturii cu opt pipeline-uri a lui GeForce 6600, față de cea cu doar patru a lui Radeon X600 Pro, în ciuda frecvențelor de funcționare mai mici ale lui Leadtek WinFast PX6600TD. De asemenea, se poate observa impactul pe care îl are interfața cu memoria pe 128 biți la rezoluții mari, unde performanța scade foarte mult din cauza cerințelor de fill-rate crescute.

OVERCLOCKING

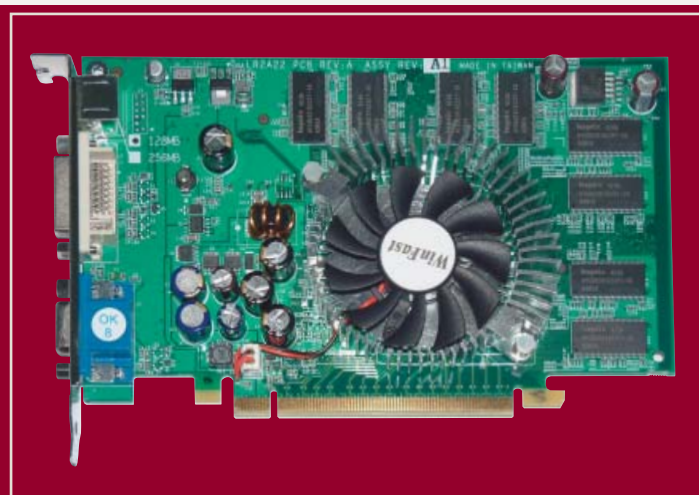
La acest capitol nu putem să apreciem prea mult posibilitatea de mărire a frecvențelor de funcționare ale lui GeCube GC-RX600PRO-C3 peste cele specificate de producător, valorile maxime obținute în test fiind de 411MHz pentru procesorul grafic și 612MHz pentru memorie. În AquaMark3 am obținut 26.673 de puncte, o creștere de aproximativ 3.5% față de rezultatul la frecvențele default. 3DMark03 a înregistrat o creștere de 131 de puncte. În cazul lui Leadtek WinFast PX6600TD, am avut parte de rezultate mai bune, reușind creșterea valorilor de funcționare la 334MHz pentru procesorul grafic și

584MHz pentru memorie. Creșterile de performanță înregistrate au fost de 9.1% în AquaMark3 și de 455 de puncte în 3DMark03.

CONCLUZIE

Dintre cele două plăci ale versus-ului nostru o putem declara ca învingătoare pe Leadtek WinFast PX6600TD, nivelul performanței fiind mult mai ridicat decât cel oferit de GeCube GC-RX600PRO-C3. Totuși, trebuie ținut cont de faptul că chipset-ul Radeon X600 Pro face parte din prima generație de chip-uri mainstream pentru PCI Express, în timp ce GeForce 6600 este deja a doua generație NVIDIA și are un număr dublu de pipeline-uri. Totuși, este remarcabil faptul că acest nivel al performanței este oferit pentru mai puțin de 200\$. ATI Radeon X600 Pro nu este un chip grafic slab, însă în momentul apariției, era o soluție excelentă în fața competitorului NVIDIA GeForce PCX 5750, varianta PCI Express a lui GeForce 5700. Pe viitor bătălia pentru segmentul mainstream se va da între ATI Radeon X700 XT și NVIDIA GeForce 6600 GT, care au arhitecturi asemănătoare și prețuri mai mari de 200\$.

Ionuț Alexandru Popa



Leadtek WinFast PX6600TD

134.2€+TVA Performanță în segmentul mainstream

Distribuitor: Best Computers / Depozitul de Calculatoare / Skin Media
Tel.: 021-303.01.91 / 021-221.73.77 / 021-231.50.97

Slot



GeForce 6600 este un chip nativ PCI Express, față de primele plăci NVIDIA care foloseau un adaptor.

Cooler



Radiatorul de aluminiu are dimensiuni medii și folosește un ventilator care nu este foarte gălăgios.

Memorie



Chip-urile de memorie de 3.6ns sunt produse de Hynix.

Sparte



Cei 128MB de memorie sunt plasati pe partea din față a plăcii.

Conectori



Spre deosebire de alte plăci video, conectorul TV-Out nu este plasat între mufele DVI și D-Sub.

Performanțe jocuri: 2.981 • Performanțe sintetice: 0.371 • Dotări: 0.110 **3.462**

Performanțe

Model	GeCube GC-RX600PRO-C3	Leadtek WinFast PX6600TD
Tomb Raider 1024 4X/8X	10.56	31.78
Tomb Raider 1280 4X/8X	6.71	21.04
3DMark03 Default	3332	4895
AquaMark3 Default	25777	34583

Detalii tehnice

Model	GeCube GC-RX600PRO-C3	Leadtek WinFast PX6600TD
Chipset	Radeon X600 Pro	GeForce 6600
Memorie	128MB DDR, 3.3ns	128MB DDR, 3.6ns
Frecvență chipset/memorie	389MHz/580MHz	300MHz/552MHz
Interfață	PCI Express	PCI Express
Bus memorie	128 biți	128 biți
Conectori	DVI, VGA, TV-Out	DVI, VGA, TV-Out



BENCHMARK DE VIITOR

STRES PENTRU SISTEM

Într-o lume în care schimbările tehnologice sunt foarte rapide este nevoie de programe de benchmark cât mai actualizate pentru a putea evalua orice nouă apariție.

CU O FRECVENȚĂ DE APARIȚIE DE APROXIMATIV doi ani, Futuremark aduce o nouă versiune a popularului benchmark 3DMark. Criticat în trecut pentru faptul că îndeamnă producătorii de hardware să ofere optimizări în vederea obținerii unui scor cât mai mare, Futuremark a schimbat foarte mult arhitectura programului, pentru a reflecta comportamentul sistemului în jocurile de astăzi și de mâine.

NOUL MOTOR GRAFIC

În încercarea de a răspunde criticilor aduse vechilor versiuni de 3DMark, Futuremark a creat un engine grafic total nou, care se



aseamă din punct de vedere arhitectural cu un joc normal, în ciuda faptului că nu sunt implicate nici un fel de rutine de AI și calcule suplimentare pentru procesor. Din acest punct de vedere, 3DMark05 nu este dependent decât în mică măsură de procesorul sistemului, rezultatul final fiind un mai bun indicator al performanței subsistemului grafic.

Din punctul de vedere al celor ce se observă cu ochiul liber, indiferent de metoda de randare aleasă, utilizatorul va vedea același lucru. Prin metodă de randare ne referim aici la modelul Pixel Shader și Vertex Shader ales înainte de rularea benchmark-ului. 3DMark05 suportă versiunile Pixel/Vertex Shader 2.0, 2.0a, 2.0b, 3.0. O versiune mai nouă de Pixel/Vertex Shader aduce de obicei îmbunătățiri ale performanței prin posibilitatea rulării mai eficiente a secvențelor de cod, dar aduce și efecte vizuale noi ce ar rula prea încet pe hardware vechi sau nu ar fi disponibile deloc. Prin alegerea versiunii de Pixel/Vertex Shader cu care se va rula benchmark-ul, se poate analiza foarte ușor comportarea plăcii video în diferite ipostaze.

PUȚINĂ ISTORIE

Prima versiune a benchmark-ului, 3DMark99, avea ca scop măsurarea performanțelor plăcilor video

în cazul funcțiilor fixe de iluminare și transformare a vertecșilor. Următoarea versiune, 3DMark2000, a adăugat suport pentru plăcile video cu Transform&Lighting hardware prin creșterea complexității testelor. 3DMark2001 a crescut complexitatea scenelor randate la zeci de mii de poligoane per cadru și a introdus suport pentru tehnologia shaderelor, care erau folosite pentru efectele speciale.

3DMark03 s-a concentrat pe testarea modelelor de randare a shaderelor 1.x și 2.0. Doar un test folosea funcții fixe de multitexturare, fiind destinat compatibilității cu sistemele mai vechi, iar celelalte teste foloseau pixel shadere pentru toate materialele aplicate pe obiecte. Complexitatea scenelor a crescut din nou, până la câteva sute de mii de poligoane per cadru.

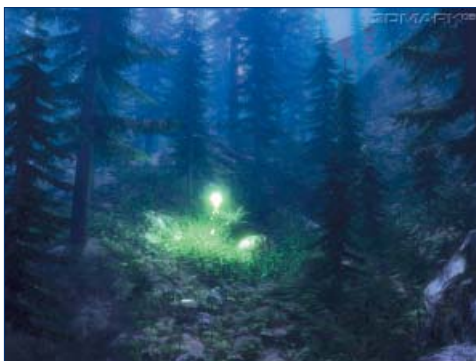
Versiunea actuală, 3DMark05, folosește exclusiv Shader Model 2 și 3 pentru procesarea vertecșilor și pixelilor. Numărul de poligoane randate per cadru depășește un milion.

NOILE TESTE

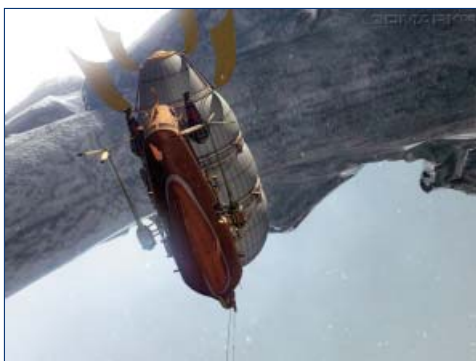
Game Test 1: Return to Proxycon este urmarea testului din 3DMark05, în care acțiunea avea loc la bordul unei nave spațiale. În acest test, o navă cargou este atacată de pirați. Bătălia se dă într-un

Scor 3DMark05	1024x768 Default PS 2.0a VS 2.0	1024x768 Default PS 3.0 VS 3.0	1024x768 AA4x AF8x PS 2.0a VS 2.0	1024x768 AA4x AF8x PS 3.0 VS 3.0
GeForce 6800 Ultra	4278	4148	3275	3286
GeForce 6800 GT	3915	3826	2955	2945
GeForce 6800	2459	2461	1277	1406
GeForce FX 5900 XT	960	-	644	-
Radeon X800 Pro (PS 2.0b)	3638	-	3182	-
Radeon 9800 Pro	2317	-	1382	-

spațiu închis, dar destul de larg pentru a permite prezența mai multor caractere în același timp, specific partidelor multiplayer din 3D shootere. Majoritatea materialelor din interiorul navei sunt metalice, fiindu-le aplicată o reflexie de tip Blinn-Phong. Sursele de lumină se găsesc în număr de opt, dintre care două sunt direcționale, iar restul punctuale.



Game Test 2: Firefly Forest prezintă o scenă din natură: noaptea în pădurea luminată de licurici. Prezența Lunii se face simțită prin lumina difuză, albăstrie a peisajului. Acest test este exemplul perfect al unei scene de exterior, de dimensiuni medii, cu vegetație bogată, elementul-cheie al scenei, ce este distribuit dinamic, în funcție de mișcările camerei și de distanța față de aceasta. Materialele din această scenă sunt similare celor din primul test, la care s-au adăugat detalii pentru recrearea atmosferei difuze. Lumina Lunii este direcțională și folosește umbre dinamice cu hărți de adâncime de 2048x2048 pixeli. Licuricii este o lumină mascată, punctuală, ce proiectează umbre folosind o hartă de adâncime cubică de 512x512x6 pixeli.



Game Test 3: Canyon Flight prezintă un aparat zburător ce îmbină o corabie cu un dirijabil, care călătorește printr-un canion păzit de un monstru marin. Folosirea tunurilor nu are

nici un efect vizibil asupra monstrului, scăparea fiind posibilă prin folosirea unei tehnologii asemănătoare cu postcombustia motoarelor cu reacție. Apa reflectă foarte exact pereții canionului și reușește să redea vizual monstrul marin ce înoată la o oarecare adâncime. Prin folosirea ceții volumetrică se redă senzația de depărtare a pereților canionului. Materialul folosit pentru redarea rocii din care sunt formați pereții canionului este foarte complex, umplând împreună cu umbrirea dinamică aproape tot șirul de instrucțiuni al shader-ului PS 2.0. Fiind o scenă de zi, Soarele, singura lumină direcțională, este calculat dinamic, coordonatele fiind actualizate în timp.

Calculul notei finale oferite de 3DMark05 se face folosind valoarea medie a cadrelor randate în fiecare secundă în cele trei teste. Formula exactă este: scor 3DMark05 = (Game Test 1 x Game Test 2 x Game Test 3)^{1/3} x 250.

Futuremark a încercat să rezolve una din criticile aduse versiunii 3DMark03, și anume dependența prea mare a testelor de fill rate de lățimea de bandă a plăcii video. Aceste teste sunt acum mai teoretice, nefiind influențate prea mult de lățimea de bandă. Și testele Vertex și Pixel Shader au fost actualizate prin folosirea noilor modele de randare.

CERINȚELE DE SISTEM

În cei aproape doi ani de la apariția lui 3DMark03 performanțele sistemelor au crescut considerabil, noua versiune având cerințe actualizate. Configurația minimă specificată de Futuremark este următoarea: procesor la minim 2GHz, cu suport pentru instrucțiunile SSE, 512MB RAM, placă video cu 128MB de memorie și suport Pixel/Vertex Shader 2.0, 400MB spațiu pe harddisk.


Pe partea de software, 3DMark05 necesită DirectX 9.0c și Windows XP sau 2000. Tot la software, pentru unele funcții ale 3DMark05 trebuie ca în sistem să avem instalat Internet Explorer 6.0, Microsoft Excel 2000, 2003 sau XP. Deși aceste cerințe par destul de mari, trebuie ținut cont de faptul că 3DMark05 se dorește un benchmark atât pentru generația actuală de plăci video, cât și pentru cele ce vor urma.

Pentru teste am folosit o platformă formată dintr-un procesor Intel Pentium 4 Prescott la 3.2GHz, placă de bază ABIT IC7-G, 1GB DDR400 Geil, harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 80GB. Versiunile de drivere folosite au fost ForceWare 61.77 pentru NVIDIA și Catalyst 4.9 pentru ATI, cele mai noi disponibile în momentul testării.

CONCLUZIE


Datorită reproiectării motorului grafic pentru a se apropia mai mult de cel al unui joc, 3DMark05 oferă o imagine clară a nivelului performanței pe care îl putem aștepta de la o placă video în jocurile actuale și viitoare ce vor folosi Shader Model 2.0b și 3.0. Pentru moment, cei ce nu fac compromisuri au ca opțiune GeForce 6800 Ultra. Cei ce preferă să nu arunce toți banii pe cea mai scumpă placă video se pot orienta către ATI Radeon X800 Pro sau GeForce 6800 GT. Seriile Radeon 9800 și 9600 au comportări onorabile, însă nu vor fi capabile să ofere un nivel prea mare al performanței în jocurile viitorului. Seria GeForce FX nu reprezintă o alegere inspirată pentru jocurile ce folosesc intens shaderele.

Ionuț Alexandru Popa



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)



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)

Placă de bază

Albatron KX18DS Pro II



Noile versiuni de southbridge ale chipset-ului nForce2 Ultra 400 încep să își facă apariția, Albatron KX18DS Pro II având în componență varianta MCP RAID.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

În ciuda nivelului mare de integrabilitate al southbridge-ului, Albatron nu a considerat necesară dotarea acestuia cu radiator, chip-ul încălzindu-se puternic în timpul funcționării. Northbridge-ul este dotat cu un radiator și un ventilator. Slotul AGP are mecanism de retenție pentru a preveni ieșirea accidentală a plăcii video. Numărul de opt porturi USB 2.0 satisface orice utilizator. Pe o plăcuță adițională sunt livrați conectorii SPDIF In/Out și Out optic. Marginile PCB-ului sunt rotunjite, iar pinii de pornire sunt colorați pentru o ușoară identificare. În tradiția Albatron, PCB-ul lui KX18DS Pro II este albastru.

PERFORMANȚE

Noul southbridge aduce un spor de performanță la lucrul cu harddisk-ul, rezultatul din PCMark 2004 dovedind acest lucru. Nivelul performanței situează Albatron KX18DS Pro II printre cele mai performante plăci de bază Socket A.

CONCLUZIE

Multitudinea de dotări și nivelul ridicat al performanței recomandă din plin Albatron KX18DS Pro II.

Contact			
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare		
Telefon	021-221.73.77		
Preț / Garanție	93.09\$ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Socket / Chipset / FSB	Socket A / nForce2 Ultra 400 + MCP RAID / 400MHz		
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI		
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB		
Conectori	8 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, S/PDIF		
ATA / RAID	- / 2xATA133, 2xSerial ATA		
Extra	-		
Overclocking			
FSB / Multiplier	100-300MHz / 5x-24x		
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Da		
Teste			
Quake 3 640x480	328.2	Conversie WAV-MP3	26"
Serious Sam 640x480	206.9	Arhivare WinACE	8'47"
3DMark2001SE 640x480	18829	PCMark04 CPU	3724
Comanche 4 640x480	49.15	Sandra 2004 Mem. Int MB/s	2906
UT 2003 640x480	202.65	PCMark04 HDD	3650
Performanțe			
Sintetice:	3.117	Dotări:	0.710
Jocuri:	3.703	Verdict:	7.530

Placă video

PNY Verto GeForce 6800 GT



Cunoscut mai mult pentru plăcile sale profesionale cu chipset NVIDIA, PNY Technologies produce și modele destinate segmentului desktop.

DOTĂRI

PNY Verto GeForce 6800 GT nu impresionează la capitoul dotări, unde sunt livrate doar obișnuitele cabluri TV-Out și de alimentare suplimentară și adaptorul DVI-VGA. Pe CD-ul livrat găsim driverele plăcii și manualul de instalare în format electronic. Pe partea de design al PCB-ului se remarcă bara de deasupra procesorului grafic, ce are rol de rigidizare a plăcii video, fiind astfel posibilă mutarea PC-ului fără a ne face probleme pentru ruperea acesteia.

PERFORMANȚE

Din punctul de vedere al frecvențelor de funcționare, PNY Verto GeForce 6800 GT urmează designul de referință NVIDIA, performanțele fiind similare cu cele ale produselor cu același chipset grafic. La overclocking, PNY Verto GeForce 6800 GT s-a comportat foarte bine, frecvențele maxime atinse fiind de 418MHz pentru procesorul grafic și 1140MHz pentru memorie, mai mult decât frecvențele unui GeForce 6800 Ultra. În 3DMark03 am obținut astfel 12.446 de puncte, iar în AquaMark3 - 61.180 de puncte.

CONCLUZIE

Nivelul performanței este completat de calitățile la overclocking, lucru ce recomandă PNY Verto GeForce 6800 GT.

Contact			
Distribuitor	Maguy Impex		
Telefon	021-210.38.33		
Preț / Garanție	411€ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Chipset	GeForce 6800 GT		
Memorie	256MB		
Frecvență chipset / Memorie	350MHz / 1000MHz		
Interfață	AGP 8X		
Bus memorie	256 biți		
Conectori	D-Sub, DVI, TV-Out		
Teste			
Far Cry 1280	54.07	Painkiller 1600	218.86
Far Cry 1600	49.75	Painkiller 1024 4X/8X	217.50
Far Cry 1024 4X/8X	51.58	Painkiller 1280 4X/8X	174.23
Far Cry 1280 4X/8X	42.11	Halo 1280	63.47
UT 2004 1280	72.67	Halo 1600	54.09
UT 2004 1600	72.57	Tomb Raider 1024 4X/8X	64.15
UT 2004 1024 4X/8X	72.43	Tomb Raider 1280 4X/8X	42.88
UT 2004 1280 4X/8X	70.16	3DMark03 Default	10955
Painkiller 1280	247.07	AquaMark3 Default	57765
Performanțe			
Sintetice:	0.709	Dotări:	0.095
Jocuri:	5.762	Verdict:	6.566

Placă video

Point of View GeForce 6800 GT



Noua familie de chip-uri grafice NVIDIA GeForce 6000 se bucură de atenția producătorilor, Point of View fiind unul dintre aceștia.

DOTĂRI

Bundle-ul software conținut de Point of View GeForce 6800 GT constă din jocurile Prince of Persia: Sands of Time, Commandos 3: Destination Berlin, Tomb Raider: Angel of Darkness și programul InterVideo WinDVD 5. Soluția de răcire ocupă un singur slot în carcasă și folosește un radiator ce acoperă atât procesorul grafic, cât și memoria. Un heat-pipe ajută la creșterea eficienței sistemului de răcire.

PERFORMANȚE

Frecvențele de funcționare ale procesorului grafic și ale memoriei sunt standard, iar nivelul performanței este apropiat de cel al plăcilor video cu chipset NVIDIA GeForce 6800 GT. La capitoul overclocking, Point of View GeForce 6800 GT stă foarte bine, frecvențele maxime de funcționare obținute fiind 432MHz pentru procesorul grafic și 1160MHz pentru memorie. Astfel, am depășit frecvențele standard ale lui GeForce 6800 Ultra. Rezultatele obținute în 3DMark03 și AquaMark3 au fost 12.594 de puncte, respectiv 61.794 de puncte. Stabilitatea plăcii a fost exemplară în teste.

CONCLUZIE

Performanța excelentă și potențialul de overclocking sunt punctele forte ale Point of View GeForce 6800 GT.

Contact			
Distribuitor	Lasting System		
Telefon	0256-20.12.78		
Preț / Garanție	495\$ / 36 luni		
Detalii tehnice			
Chipset	GeForce 6800 GT		
Memorie	256MB		
Frecvență chipset / Memorie	350MHz / 1000MHz		
Interfață	AGP 8X		
Bus memorie	256 biți		
Conectori	D-Sub, DVI, TV-Out		
Teste			
Far Cry 1280	54.36	Painkiller 1600	213.29
Far Cry 1600	47.99	Painkiller 1024 4X/8X	218
Far Cry 1024 4X/8X	50.98	Painkiller 1280 4X/8X	173.52
Far Cry 1280 4X/8X	42.22	Halo 1280	64.95
UT 2004 1280	72.74	Halo 1600	54.18
UT 2004 1600	72.69	Tomb Raider 1024 4X/8X	64.16
UT 2004 1024 4X/8X	72.63	Tomb Raider 1280 4X/8X	42.88
UT 2004 1280 4X/8X	70.25	3DMark03 Default	10936
Painkiller 1280	247.23	AquaMark3 Default	57795
Performanțe			
Sintetice:	0.708	Dotări:	0.115
Jocuri:	5.749	Verdict:	6.572

TOP
MAINBOARDED

SOLTEK®

Unleashing The Power
of **64-bit** Computing



MAINBOARD



SL-K8AN2E-GR

- NVIDIA nForce3 250Gb (Socket754)
- Support HyperTransport
- 2 DDR 400 / 333 SDRAM
- AGP 8X / 4X
- UATA-133/100 & Serial ATA
- RAID 0, 1, 0+1 & JBOD
- Promise 20579 RAID Controller
- NV Gigabit Ethernet(66MHz)
- Integrated 6-channel AC'97 Audio
- 8 x USB 2.0

Socket 478

Prescott
& P4EE

SL-865Pro2-FGR

- Intel® 865PE+ICH5
- Intel Prescott Socket 478 P4 & Celeron Ready
 - FSB 800/ 533 MHz
 - 4 Dual Channel DDR 400/333 SDRAM
 - Support AGP 8X/4X
 - Support UATA-133/ 100 RAID & Serial ATA RAID 0, 1, 0+1, and JBOD
 - Gigabit Ethernet
 - Integrated 6-Channel AC'97 Audio
 - Integrated IEEE 1394
 - 8 x USB2.0
 - BIOS Vcore Setting & FSB Setting
 - BIOS AGP & DIMM Voltage Setting
 - Hyper Threading Technology
 - Debug LED onboard
 - Soltek MBA



Socket 775

SL-915GPro-FGR

- Intel® 915G+ICH6
- Support LGA775 Pentium4 processors
 - FSB 800/ 533 MHz
 - 4 Dual Channel DDR 400/333 SDRAM
 - Support PCI Expressx16 graphics interface
 - Support PCI Expressx1
 - Support UATA-133/100 Raid 0, 1, 0+1 & JBOD
 - Support Serial ATA
 - Gigabit Ethernet
 - Integrated 6-Channel AC'97 Audio
 - Integrated IEEE 1394
 - 8 x USB2.0
 - BIOS Vcore Setting & FSB Setting
 - BIOS AGP & DIMM Voltage Setting
 - Debug LED onboard
 - RedStorm2 Technology



SL-9550-XD/PD

ATI Radeon™ 9550

- Supports AGP8X/4X
- 250MHz Engine clock
- DirectX9
- OpenGL 1.4
- Single Fan
- DVI output for digital flat-panel displays
- TV-Out S-Video Connector
- 128MB DDR Memory



Socket 754



SL-K8AV2-GR

- VIA® K8T800PRO+VT8237
- Supports HyperTransport
 - 2 DDR 400/333 SDRAM
 - Supports AGP 8X/4X
 - Supports UATA-133/100 & Serial ATA RAID
 - VIA 6122 Gigabit Ethernet Controller
 - Integrated 6-Channel AC'97 Audio
 - 8 x USB2.0
 - BIOS Vcore Setting & FSB Setting
 - BIOS AGP & DIMM Voltage Setting
 - RedStorm2 Technology
 - SL-K8AV2-R is w/o LAN



Socket 939

SL-K8TPro-939

- VIA® K8T800PRO+VT8237
- Support AMD Athlon 64 at 939 pin package
 - 4 Dual Channel DDR 400/333 SDRAM
 - Support AGP 8X/4X
 - Support UATA-133/100 & Serial ATA
 - Support Raid 0, 1, 0+1 & JBOD
 - Gigabit Ethernet
 - Integrated 6-Channel AC'97 Audio
 - Integrated IEEE 1394
 - 8 x USB2.0
 - BIOS Vcore Setting & FSB Setting
 - BIOS AGP & DIMM Voltage Setting
 - Debug LED



Soltek Mini Barebone Systems

Enjoy Qbic®
Enjoy life!!



Qbic Spring Collections

Intel® Pentium® 4 Solution

Qbic EQ3401 series

Intel Springdale 865G

Qbic EQ3402 series

Intel 845GE

VIA® C3 CPU Embedded Solution

Qbic IQ3601 series

VIA CLE266

VIA C3 1000MHz CPU Embedded

AMD® Socket A Solution

Qbic EQ3702/EQ3705 series

NVIDIA nForce2 IGP

Qbic EQ3704 series

VIA KM400A

SOLTEK NEW AWARDS



*All brand names are registered trademarks of their respective owners. **Any overclocking is at user's risk. Soltek will not be responsible for any damage or instability to your processor/motherboard or any other components.

SOLTEK®
Soltek Computer Inc.
www.soltek.com.tw
The Soul Of Technology

Authorized Distributors

FIT DISTRIBUTION

FIT Distribution s.r.l.

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

2005 International
CES

DEFINING TOMORROW'S TECHNOLOGY
SOLTEK Booth No: HILTON 52012
January 6-9, 2005

Tuner TV
**ASUS
TV FM Card**


Noua soluție ASUS pentru vizionarea posturilor TV pe calculatorul personal poartă același nume ca și vechiul model: ASUS TV FM Card. Ne-a mirat puțin lipsa de imaginație în denumirea acestei game de produse, însă calitatea și designul produsului ne-au făcut să trecem cu ușurință peste această mică problemă.

CALITATE IMAGINE

Calitatea imaginii a fost bună, comparabilă cu cea obținută cu tunerile TV cu chipset Conexant CX23882-19. Nu am întâmpinat nici o problemă în efectuarea de captură video, iar gestionarea fișierelor rezultate este foarte ușor de realizat grație programului ASUS Home Theater.

DOTĂRI

Este bazat pe chipset-ul Philips SAA 7135HL/101, ce oferă o decodare video pe 9 biți. Noutatea o reprezintă tunerul integrat Philips TDA8275, ce permite un design modern al plăcii și oferă o imagine cu mai puține interferențe (deoarece lipsesc elemente electrice ce provoacă paraziti, cum ar fi bobinele). Captura a avut o calitate bună, iar software-ul ASUS Home Theater oferă o interfață ergonomică.

CONCLUZIE

Recomandat în special deținătorilor de mini PC-uri care doresc să-și realizeze un echipament de tip "digital home".

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare Ultra PRO Computers
Preț / Garanție	34€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Interfață	PCI
Chipset	Philips SAA 7135HL / 101
Sistem	PAL BG+DK/SECAM
Decodare video	9 biți
Codare hardware	Nu
Număr canale	181
Modul radio FM	Da
Telecomandă	Da
Time-shifting	Da
Teletext / TV Stereo	Da / Da

Performanțe

Monitor LCD
**Hyundai
ImageQuest L70N**


Panourile LCD cu timp de răspuns scăzut de 12ms au fost adoptate în scurt timp de majoritatea producătorilor, ImageQuest L70N fiind un astfel de model al producătorului coreean Hyundai.

DOTĂRI

Pentru a menține un nivel scăzut al prețului, ImageQuest L70N este dotat doar cu mufă D-Sub pentru semnal video. Hyundai livrează toate cablurile necesare conectării, iar pe un CD găsim manualul electronic de instalare și utilizare a monitorului. Din punctul de vedere al designului, suntem mulțumiți de rama îngustă a ecranului, însă piciorul de sprijin de plastic nu va găsi prea mulți fani.

PERFORMANȚE

Timpul de răspuns de 12ms are un impact major asupra imaginilor în mișcare, fenomenul de umbrire fiind foarte greu vizibil. Unghiul de vedere orizontal și vertical este suficient pentru majoritatea utilizatorilor. Culorile au o tentă de albastru chiar și când temperatura de culoare este setată la 6500K.

CONCLUZIE

Performanța lui Hyundai ImageQuest L70N va satisface majoritatea utilizatorilor, timpul de răspuns de 12ms fiind atutul acestui monitor.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	372.85\$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	17"
Rezoluție maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	12ms
Luminozitate	250cd/m ²
Contrast	500:1
Standard	TCO '99
Montare pe perete	Da
Alimentator	Intern
Conectare	D-Sub
Greutate	3.8kg

Performanțe

Carcasă
**Thermaltake
Lanmoto VA1000BWA**


Curentul amatorilor LAN-party-urilor a luat amploare în ultimul timp, producătorii oferind linii noi de produse.

DOTĂRI

Principala cerință pe care trebuie să o îndeplinească o carcasă pentru LAN-party-uri este mobilitatea, Thermaltake răspunzând, în cazul lui Lanmoto VA1000BWA, prin folosirea aluminiului ca material de construcție. Panoul lateral al carcasei este transparent și are montat un ventilator de 92mm deasupra procesorului pentru a asigura o răcire mai bună. Într-un lăcaș de 5.25" este montat un dispozitiv Hardcano de monitorizare a temperaturilor și de control al turației ventilatoarelor.

PERFORMANȚE

Fluxul de aer din carcasă este asigurat de două ventilatoare de 120mm, cel din spate fiind dotat cu LED-uri albastre. Pentru prevenirea furturilor se pot închide cu cheie panoul lateral și masca frontală. Unitatea Hardcano poate semnala acustic depășirea unei temperaturi setate de utilizator.

CONCLUZIE

Împătimitii LAN-party-urilor vor găsi în Thermaltake Lanmoto VA1000BWA o carcasă complet funcțională, cu multe elemente de design plăcute.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	121.85\$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Greutate	5kg
Putere sursă	-
Ventilatoare/lăcașuri	2x120mm, 1x92mm/3
5.25" externe	4
3.5" externe	2
3.5" interne	5
Șine de montare	Da
HDD detașabil	Da
Geam lateral	Da
Material construcție	Aluminiu

Performanțe

Carcasă + sursă + ventilatoare
Blue Dream


Kit-ul Blue Dream se adresează celor preocupați de aspectul PC-ului și de siguranța componentelor.

DOTĂRI

Kit-ul este format dintr-o carcasă Casetek C1018, o sursă de alimentare Enermax Noisetaker EG375AX de 370W și un fan controller Enermax UC-A8FATR4 ce controlează șapte ventilatoare de 80x80x25mm. Pentru a nu influența în mod negativ fluxul de aer prin carcasă, cablurile ventilatoarelor sunt rutate prin spațiile libere ascunse vederii utilizatorului. Geamul lateral este o tendință adoptată de toți producătorii de carcase, Casetek C1018 nefăcând notă discordantă. În partea superioară avem conectorii USB, Firewire, audio și un ventilator ce scoate aerul cald din carcasă. Partea frontală este construită din plastic și aluminiu, iar cele două ventilatoare de 80x80x25mm sunt dotate cu filtru de praf.

PERFORMANȚE

Prin setarea la minim a turației ventilatoarelor din sistem se ating valori de sub 1000rpm, nivelul de zgomot fiind diminuat corespunzător.

CONCLUZIE

Blue Dream se distinge prin construcția carcasei și răcirea excelentă asigurată de cele șapte ventilatoare.

Contact	
Distribuitor	pc-coolers.ro
Telefon	021-323.99.49
Preț / Garanție	215€ / Pe componente
Detalii tehnice	
Greutate	15.5kg
Putere sursă	375W
Ventilatoare/lăcașuri	7x80mm/7
5.25" externe	4
3.5" externe	2
3.5" interne	6
Șine de montare	Da
HDD detașabil	Da
Geam lateral	Da
Material construcție	Oțel

Performanțe


Kingmax este, la nivel mondial, cel mai mare producător de memorii, având facilități de producție și testare care oferă cea mai bună construcție și dimensiuni fizice mici, capacitate sporită de disipare a căldurii și stabilitate a memoriilor produse. Din acest motiv, dar și datorită noii generații de memorii DDR2 cu lățime de bandă ridicată, Kingmax are un avantaj considerabil față de rivali. De asemenea, designul matur, precum și experiența în producerea și testarea în ultimii 6 ani a modulelor de memorie TinyBGA sunt încă o dovadă în plus că cea mai bună calitate și stabilitate sunt integral garantate pentru noile memorii Kingmax DDR2.

Toate produsele Kingmax trec printr-un proces riguros de testare pentru a se asigura că sunt funcționale în proporție de 100% și sunt acoperite de garanția lifetime. Kingmax a fost și va fi întotdeauna preocupat să ofere clienților săi cele mai bune memorii.



Mars

GREEN (Lead-free) Memory

- Performanță extraordinară
- Tehnologie proprietară împotriva falsificării

Tehnologia memoriei de generație următoare

- Modul DDR 533/667MHz cu 240 pini
- Standard de operare JEDEC 1.8 volți, ce reduce consumul de curent cu până la 50 %
- "On-Die Termination" pentru a preveni erorile generate de reflexia semnalului transmis
- Îmbunătățiri operaționale pentru a crește performanța memoriei, eficiența și timing-urile
- Latență CAS: 3, 4 și 5
- Capacități disponibile: 256MB / 512MB / 1GB
- Garanție pe viață (oriunde în lume)

Product Awards & Honors



Fan controller

Enermax UC-A3FATR2



Față de alte fan controllere, Enermax UC-A3FATR2 se montează într-un lăcaș de 3.25". În ciuda dimensiunilor reduse, sunt posibile controlarea turației a două ventilatoare și afișarea turațiilor lor, precum și a două temperaturi din sistem pe un ecran LCD cu iluminare de fundal albastră. Panoul frontal este oferit în două versiuni: negru și argintiu, pentru a se asorta culorii carcasei.

Contact

Distribuitor: pc-coolers.ro
Telefon: 021-323.99.49
Preț / Garanție: 18.5€ / 12 luni

Detalii tehnice

Ventilatoare controlate: 2
Tensiune de ieșire: N/A
Dimensiuni (LxIxH): 101.5x90x25mm
Gamă de valori temperatură: 40-80°C
Gamă de valori rpm: 1000-5000
Ecran LCD: 28x11mm

Performanțe



Fan controller

Enermax UC-A8FATR4



Fan controller-ul UC-A8FATR4 de la Enermax este capabil să monitorizeze patru temperaturi din sistem și turația a patru ventilatoare ce poate fi modificată prin intermediul a patru potențiometre. Un ecran LCD afișează aceste valori. Utilizatorul poate fi anunțat prin semnale acustice dacă temperaturile senzorilor sau turațiile ventilatoarelor ating valori alarmante.

Contact

Distribuitor: pc-coolers.ro
Telefon: 021-323.99.49
Preț / Garanție: 40€ / 12 luni

Detalii tehnice

Ventilatoare controlate: 4
Tensiune de ieșire: 4-12V
Dimensiuni (LxIxH): 148x82x42mm
Gamă de valori temperatură: 0-90°C
Gamă de valori rpm: 1000-9900
Ecran LCD: 43x20mm

Performanțe



Memorie flash

Apacer Compact Flash 1GB



Dacă aveți un aparat foto digital ce folosește Compact Flash, vă recomandăm să achiziționați un card de cel puțin 512MB deoarece prețurile acestor medii de stocare au scăzut mult. Ideal ar fi unul cu o capacitate de 1GB, așa cum este cardul testat de noi, Apacer Compact Flash 1GB. Acesta s-a comportat foarte bine în teste, iar capacitatea sa este suficientă pentru a stoca fotografiile din concediu.

Contact

Distribuitor: ProCA România
Telefon: 021-323.82.00
Preț / Garanție: 179\$ / 36 luni

Detalii tehnice

Tip memorie: CF
Capacitate: 1GB
Dimensiuni: 35x45x5
SiSoft Sandra 32kB Citire/scriere (kB/s): 3732 / 1442
SiSoft Sandra 256kB Citire/scriere (kB/s): 4621 / 4100
SiSoft Sandra 2MB Citire/scriere (kB/s): 4710 / 5222

Performanțe



Memorie flash

Apacer Photo Steno Pro



Apacer Photo Steno Pro este un card de memorie de tip Compact Flash și are o capacitate de 512MB. Este recomandat de producător pentru aparatele foto digitale deoarece oferă o viteză mare de transfer. Am testat cardul atât prin intermediul card reader-ului din sistemul de test, cât și cu aparatul foto digital Olympus 8080 Wide Zoom. În ambele cazuri rezultatele au fost foarte bune.

Contact

Distribuitor: ProCA România
Telefon: 021-323.82.00
Preț / Garanție: 133.3\$ / 36 luni

Detalii tehnice

Tip memorie: CF
Capacitate: 512MB
Dimensiuni: 35x45x5
SiSoft Sandra 32kB Citire/scriere (kB/s): 3972/180
SiSoft Sandra 256kB Citire/scriere (kB/s): 5204/1100
SiSoft Sandra 2MB Citire/scriere (kB/s): 5393/2185

Performanțe



Radiator procesor

Thermalright ALX-800



Destinat utilizatorilor sensibili la preț, Thermalright ALX-800 este construit din aluminiu, talpa ce face contact cu pastila procesorului fiind din cupru. Ventilatoarele ce se pot monta pe Thermalright ALX-800 trebuie să aibă dimensiunile 80x80x25mm. Rezultatele din test au fost obținute cu un ventilator Enermax UC-8FAB cu turație reglabilă între 1000 și 3000rpm.

Contact

Distribuitor: pc-coolers.ro
Telefon: 021-323.99.49
Preț / Garanție: 16\$ / 12 luni

Detalii tehnice

Compatibilitate: Socket A
Dimensiuni (LxIxH): 84x58x42mm
Greutate: 400g
Material construcție: Aluminiu+talpă cupru
Temperatură Barton 3200+ 2.2GHz Idle: 36°
Temperatură Barton 3200+ 2.2GHz Load: 47°

Performanțe



Radiator procesor

Thermaltake Extreme Volcano 12



Construit integral din cupru, Thermaltake Extreme Volcano 12 cântărește nu mai puțin de 708g și este dotat cu un ventilator de 80x80x35mm. Turația ventilatorului poate fi reglată între 2000 și 5500rpm prin intermediul unor potențiometre ce pot fi instalate în spatele carcasei sau într-un lăcaș de 3.5". La turație maximă zgomotul produs este foarte deranjant.

Contact

Distribuitor: Depozitul de Calculatoare
Telefon: 021-221.73.77
Preț / Garanție: 25.45\$ / 12 luni

Detalii tehnice

Compatibilitate: Socket A
Dimensiuni (LxIxH): 82x65.6x81mm
Greutate: 708g
Material construcție: Cupru
Temperatură Barton 3200+ 2.2GHz Idle: 34°
Temperatură Barton 3200+ 2.2GHz Load: 43°

Performanțe



925X 915P



GIGABYTE 8Σ Series

Fusion of Top Innovations



Processor

LGA775 90nm
Intel® Pentium® 4 Processor

Memory

Dual Channel DDR2 533

D.P.S

U-Plus D.P.S.
(Universal Plus Dual Power System)

Ethernet

Dual Gigabit LAN

Cooling

U-Plus DPS and Cool Plus

Peripherals

IEEE 1394b/SATA/USB 2.0

Audio

Intel® High Definition Audio

ShieldWare

A solid pack of unique software features

GA-8ANXP-D



- Intel® 925X
- 8Σ Series
- U-Plus D.P.S
- Wireless LAN
- DDR2 533
- PCI-Express
- Dual Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- Intel High Definition (HD) Audio

GA-8GPNXP Duo



- Intel® 915P
- 8Σ Series
- U-Plus DPS
- Wireless LAN
- Duo DDR Design
- PCI-Express
- Dual Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- Intel High Definition (HD) Audio

GV-NX59128D



- Powered by nVidia GeForce PCX 5900 GPU
- Supports the new PCI-EXPRESS and latest DirectX 9.0
- Integrated with 128MB DDR memory
- Features 256-bit memory interface
- Supports Gigabyte "V-TUNER 2" overclocking application
- Features DVI-I, TV-Out and D-Sub connectors
- Bundles two world-class games and PowerDVD 5.0

For more information, please call our distributors:



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



ELKOTech Romania
Tel: 4021-224 60 94 / 95 / 96
Fax: 4021-224 60 97
www.elko.ro



K Tech Electronics
Tel: 4021-224 45 35
Fax: 4021-224 55 87
www.ktech.ro
www.ultrapro.ro



TORNADO SYSTEMS/
BOXCOM, ROMANIA
Tel: 4021-312 75 07
Fax: 4021-312 98 20
www.tornado.ro

Visit us at: www.gigabyte.com.ro

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

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

HP Photosmart 2610

Multifuncționalul care imprimă la calitate fotografică



HP PHOTOSMART 2610 ESTE UN multifuncțional ce are la bază o imprimantă capabilă să tipărească la calitate fotografică. Este destinat firmelor mici, însă prețul mic îl face accesibil chiar și utilizatorilor obișnuiți. Poate imprima fotografii de pe carduri de memorie (Compact Flash, Smart Media, Memory Stick, Memory Stick Duo, Memory Stick Pro, Secure Digital, MultiMediaCard (MMC), xD Picture Card) sau direct dintr-un aparat foto digital compatibil cu tehnologia PictBridge. Echipamentul primit de noi pentru test are conectare USB 2.0. Se poate partaja foarte ușor, deoarece este dotat cu placă de rețea încorporată. Cei care doresc pot opta în viitor pentru un model wireless IEEE802.11b/g.

PRIMA IMPRESIE

Multifuncționalul este dotat cu un ecran LCD color de 2.5", prin intermediul căruia se realizează setarea imprimantei, a copiatorului și a faxului, dar și prelucrarea fotografiilor de pe cardurile de memorie (decupare, mărire sau rotire). Am fost plăcut impresionat de designul compact și de ușurința în utilizare. Meniul afișat pe ecranul LCD este în limba română. Mai mult decât atât, este primul echipament de imprimare testat de noi care dispune de butoane inscripționate în limba română. În partea dreaptă are integrat un card reader cu 4 sloturi și un port USB pentru conectarea la aparatele foto digitale compatibile cu



tehnologia PictBridge. Viteza de imprimare monocrom se ridică până la 30ppm în modul "fast draft", iar cu setarea "fast normal" se obține un maxim de 11.6ppm. O fotografie 4x6" este tipărită la rezoluție maximă (4800dpi prin optimizare) în mai puțin de trei minute.



TEHNOLOGII

Pentru a nu încetini excesiv multifuncționalul atunci când dorim imprimarea fără calculator (cu ajutorul card reader-ului integrat), HP recomandă un maxim de 1000 de fișiere pe cardul de memorie, iar imaginile pot avea cel mult 8MB și o rezoluție de maxim 12 megapixeli. Poate scana documente cu o dimensiune maximă de 216x297mm, iar numărul de copii poate fi ales între 1 și 99, cu o rescalare între 25 și 400%.

Detalii tehnice	
Funcții	Imprimantă inkjet fotografică, scanner, copiator color, fax
Dimensiuni	212x464x372mm
Greutate	8.5kg

Specificații imprimantă	
Memorie	16MB ROM, 64MB DRAM
Format pagină	Maxim A4
Viteză tipărire monocrom	30ppm
Viteză tipărire color	7.4ppm
Conectare	USB 2.0
Limbaje de printare	Lightweight Imaging Device Interface Language (LIDIL) drop-on-demand thermal inkjet
Tehnologii de printare	
Rezoluție	1200x1200
Nivel zgomot printare	47db (A)
Pagini pe lună	1250
Tipărire duplex	Manual
Capacitate totală tăvi	150

Specificații scanner	
Rezoluție	2400x4800dpi
Adâncime de culoare	48 biți
Tonuri de gri	256
ADF	Nu

Specificații fax	
Memorie	Până la 90 pagini
Viteză modem	33.6kbps
Color	Da

Teste copiator	
Viteză copiere monocrom	30ppm
Viteză copiere color	20ppm
Rezoluție monocrom	1200x1200dpi
Copii multiple	99
Redimensionare copie	De la 25% la 400%

Contact	
Preț	325€
Distribuitor	Partenerii HP România
Telefon	021-222.20.72
Garantie	12 luni
Web	www.hp.com.ro

CONCLUZIE

HP Photosmart 2610 este recomandat firmelor mici care au nevoie de un multifuncțional compact și capabil să imprime fotografii.

Liviu Marica

Microdowell B-BOX Enterprise N.8

Cum să nu te mai temi de căderile de tensiune



MICROWELL B-BOX ENTERPRISE N.8 este un UPS de tip online ce are o putere de 800VA. Din această serie mai sunt disponibile modele cu puteri de până la 5000VA.

CONSTRUCȚIE

Are un design ce permite amplasarea atât în poziție verticală (tower), cât și în poziție orizontală (necesară

atunci când se montează într-un rack). Carcasa este din material plastic, iar panoul de comandă are 4 butoane și 13 LED-uri. Un grup de 5 LED-uri arată capacitatea bateriei, iar alt grup de 5 LED-uri indică gradul de încărcare. Celelalte 3 LED-uri oferă informații despre modul de lucru al UPS-ului (baterie sau rețea) și eventualele erori.

MANAGEMENT

Conectarea UPS-ului la PC se realizează prin portul USB 1.1 sau prin COM, iar software-ul de management și monitorizare poartă numele UPSEye Enterprise XP. Acest program furnizează într-o singură fereastră procentul și valoarea în W a consumatorilor conectați la UPS, temperatura, valoarea voltajului de intrare și de ieșire, starea bateriei și un jurnal în care sunt menționate evenimentele importante.

PROTECȚIE

Timpul de protecție oferit este suficient pentru a efectua salvarea tuturor documentelor și închiderea în mod corespunzător a sistemului.



CONCLUZIE

O soluție foarte bună atât pentru protecția serverelor, cât și a stațiilor

Detalii tehnice	
Putere ieșire	800VA
Putere ieșire (W)	480W
Tip UPS	ONLINE SHARING DSP
Porturi UPS	4
Porturi Surge	1
Porturi protecție modem	0
Conectare PC	USB 1.1, COM
Sistem ventilație	Da
Software	UPSEye Enterprise XP
Tensiune intrare	178-275 volți
Frecvență intrare	50-60Hz
Intensitate intrare	N/A
Indicatoare luminoase	13
Indicator încărcare	Da
Indicator capacitate baterie	Da
Buton test	Da
Alarmă audio	Da
Dezactivare alarmă audio	Da
Timp comutare	0ms
Durată de viață a bateriei	N/A
Rată de reincărcare a bateriei	2-4 ore pentru 90%
Tip baterie	Fără întreținere
Asigurare	Da, până la 100.000€
Dimensiuni	440x132x480mm
Greutate	N/A
Automatic Voltage Regulation	Da

Teste	
Timp protecție	37 minute
Protecție comutări	10 din 10

Contact	
Preț	315€
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Garantie	24 luni
Web	www.itshop.ro

de lucru. Din cauza dimensiunilor mari nu este recomandat pentru utilizarea acasă.

Liviu Marica

SAMSUNG

DigitAll *fashion*



SyncMaster 193P TFT

Rezolutie: 1280x1024
Unghi vizibilitate: 178x178
Contrast: 800:1
Timp raspuns: 20 ms
Interfata: DVI si Analog
Pliere in multiple unghiuri
Carcasa aluminiu



DECK Computers **DECK COMPUTERS**

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

www.samsungelectronics.ro


HARDMAIL

Soluția problemelor tale tehnice

“Dacă mouse-ul este conectat pe PS2, este posibil să rămână alimentat, indiferent de ce setări sunt realizate în BIOS. Problema este destul de veche și este menționată pe site-ul Microsoft. Soluția oferită de ei este simplă, dar fără să ne ofere vreun ajutor real.”

»» TREZIREA PC-ULUI »»


Autor: Alex Popescu

 Ce este PME Event Wake Up din BIOS și la ce folosește? E bine să fie enabled sau disabled?

XtremPC: PME Event Wake Up înseamnă Power Management Event Wake Up și este utilizat pentru pornirea calculatorului din stand-by în momentul apariției unui eveniment. Pentru mai multe detalii poți consulta documentul de la adresa www.smsc.com/main/anpdf/an83.pdf. E mai indicat să setezi disabled.

»» CUM RECUPEREZ 34GB »»


Autor: Aden

 Tocmai am achiziționat un calculator cu Linux preinstalat. Din tot hard-ul de 40GB, eu am funcțională pe Windows o singură partiție de 6GB. Cum aș putea să le fac și pe celelalte la fel de funcționale ca cea pe care am Windows-ul instalat? Cum pot șterge acele partiții de tot și ce au pe ele?

XtremPC: Instalează un utilitar de tipul Partition Magic și șterge partițiile de Linux. Apoi creează altă partiție FAT32 sau NTFS.

»» ECRANUL CEL NEGRU »»

Autor: Popescu Adrian

 Dețin un calculator cu următoarea configurație: Athlon XP 2200+, 512MB,

INTRA IN CONTACT!



POSTA:

Str. Puskin nr. 18
București 1



E-MAIL:

hardmail@xtrempc.ro


Dacă aveți probleme cu calculatorul sau simțiți pur și simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnați la moarte, dați-ne un mesaj.

CU OCHII PE FORUM!

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

FORUM: DISCUTII HARDWARE

Răcire neconvențională cu apă

 Am stat mai devreme și am contemplat un watercooler Cumpăna (automatele pentru apă caldă/rece, cu bidon). Și ghici la ce m-am gândit? Acum aș avea nevoie de niște păreri/sfaturi pertinente. Waterblock avem, watercooler avem, rămâne deschisă problema radiatorului și, cel mai important, modalitatea în care se poate transforma în sistem de răcire activ. Dacă are cineva și vreo schemă a "dozatorului", chiar îl rog să o posteze sau să mi-o trimită. **Dr.LED**

Am văzut la un tip la mine în oraș un sistem de răcire cu apă, unde radiatorul era unul de Dacia, cu tot cu ventilator montat pe el artizanal! Furtunurile erau de cauciuc, a confecționat o talpă cu compartiment pentru apă din cupru (un fel de cutie din cupru cu două găuri, pentru circuitul apei), iar rezervorul de apă era (ca să vezi!) o sticlă de apă plată de 5 litri! A, am uitat să zic de pompă: era tot de la Dacia sa (distrușă într-un accident și a vrut să folosească piese de pe ea), chiar pompa de apă de la mașină, alimentată la un transformator de 12V. Cu toate astea, ținea un AMD Athlon XP 1700+ la 2130MHz la 37 de grade Idle și 44 de grade Full Load! **Alex_230**

Slabă performanță, obții temperaturi mai mici cu un cooler pe aer (SP97), și chiar nu merită efortul în cazul lui! Dacă era ceva de genul 35 de grade Full Load atunci mai ziceam! **lubitel**

Dacă faci vreo greșeală, vei umple cu apă întregul sistem. Tu nu ai un sistem de doi bani, de aceea nu aș risca. Îți spun eu, chiar cu watercooler, nu o să fie stabil la FSB250. **Erebus**

FORUM: PLACI DE BAZA

Sursă pentru nForce2

Am luat o placă de bază ABIT NF7-S2 și mi-am aruncat un ochi și pe forumul de pe site-ul producătorului. Acolo mulți recomandă sursă pentru plăcile nForce2 de minim 400W. Am văzut și în manual că se recomandă sursă de 350W, dar pentru anumite funcții, pe care eu oricum nu le folosesc. Eu am o sursă de 350W pe care am luat-o odată cu carcasa (Linkworld) și la ce am eu pe calculator cred că-mi ajunge: AMD Athlon XP 1700+, CD-R, CD-RW, GeForce4 MX440, 2x256MB DDR, două ventilatoare pe carcasa. Întrebarea mea este dacă trebuie să-mi schimb sursa. **Pitanu**

O sursă se recomandă în funcție de ce ai tu în sistem nu de placa de bază, pentru că, dacă tu ai un nForce2 și pui pe ea un Duron la 800MHz cu 128MB RAM și video onboard, îți ajung și 250W. Părerea mea e că îți ajunge. **cimi**

Eu am avut mai demult o sursă de 300W no-name. Pe atunci țineam pe ea un Athlon XP 1700+, 512MB DDR, Radeon 9100, harddisk, CD-ROM, CD-RW, SBLive, modem, placă rețea. Când am luat placa de bază actuală, cam o săptămână am folosit-o exact pe configurația respectivă. Oricum, plan de viitor. Asigură-te că viitoarea sursă va avea măcar 400W și pe ieșirea de 12V o intensitate a curentului de minim 15-16A (amperi). **Ogre*|NsaN3**


Momentan nu ai nevoie de 400W la sistemul pe care îl ai. Dar, dacă ai ceva bani în plus și te gândești la un upgrade ulterior, optează pentru o sursă de cel puțin 400W și de calitate. **Zhacku**

VIA K7T266 Pro2, Volcano 11+, ATI Radeon 9600SE, Seagate 80GB, sursă no-name de 400W, toate sub Windows XP cu SP2 și DirectX 9.0c. Am următoarea problemă: când deschid calculatorul și apare fereastra "Welcome screen" și vreau să intru într-un user, se înnegrește ecranul și îl restartez. După restart, pot să intru în user, dar acum se stinge ecranul în Windows. La al treilea restart, după ce intru în Windows, merge puțin timp, după care se blochează 2-3 secunde și iar se stinge ecranul. Doar după 4-5 restarturi pot să stau liniștit. Câteodată (rar), se stinge ecranul, apare la loc și imediat apare o fereastră cu VPU Recover "has reset your graphics accelerator as it was no longer responding to graphics driver commands", unde pot să-i dau "Send" sau "Don't Send Error". După asta, totul merge sacadat.

XtremPC: Din descrierea pe care ai făcut-o problema pare a fi cauzată de placa video. Ori driverule nu sunt instalate corect, ori este o defecțiune hardware. Înainte de a-ți face probleme, încearcă o reinstalare pe curat a sistemului de operare. Dacă problemele reapar, ar fi bine să te duci cu placa video la magazinul de unde ai cumpărat-o și să le spui ce se întâmplă. Dacă sistemul este cumpărat din același loc, îți recomand să mergi cu tot sistemul în service.

»» PROBLEME CU SP 2 »»

Autor: Vlad Sfichi

 1. După ce mi-am instalat Service Pack 2, primesc mesaje de eroare când dau click dreapta pe orice fișier, lucru care nu se întâmplă în cazul folderelor. Este ceva legat de Explorer. 2. Ce placă de captură ieftină și bună cunoașteți? Poate să facă captură video hardware Leadtek WinFast PVR2000? Altul mai ieftin cunoașteți?

XtremPC: 1. Eroarea pe care o descrii, deși nu am întâlnit-o până acum, e un semn că instalarea Service Pack 2 nu a decurs normal. Încearcă mai întâi să reinstalezi Service Pack 2. Dacă te lovești în continuare de aceeași eroare, va trebui să reinstalezi

pe curat sistemul de operare și, după ce instalezi driverele de la placa de bază, să instalezi și Service Pack 2. 2. Leadtek WinFast PVR2000 poate realiza captură MPEG-2/MPEG-1 hardware. Alt tuner TV mai ieftin și cu accelerare hardware nu am testat încă.

»» REACTII SI OVERCLOCKING »»

Autor: Cosmin Ciobanu

Am un sistem format din AMD Athlon XP 2200+ (1800MHz), placă de bază ASUS A7V8X-X, harddisk Western Digital 40GB (7200rpm), placă video Inno3D GeForce 5700 Ultra GDDR 3 (475MHz/950MHz), CD-RW ASUS și memorie Sincron 256MB DDR PC3200. V-aș ruga să îmi spuneți dacă pot adăuga un modul de 512MB PC3200 tot de la Sincron. Nu voi avea dificultăți legate de timpii de reacție? A doua problemă este că nu înțeleg de ce nu pot face un overclocking mai mare la CPU, adică să ridic valoarea FSB-ului de la 266MHz la 333MHz sau la 400MHz. Acum rulez cu el la 15x140MHz (FSB 280MHz).

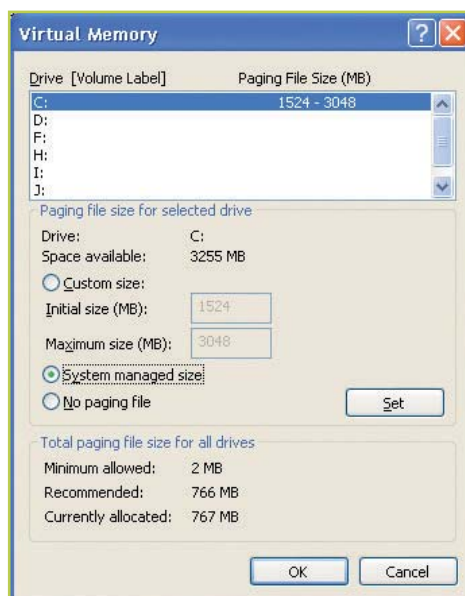
XtremPC: Poți să adaugi fără probleme modulul Sincron de 512MB PC3200. Vei observa imediat o creștere a performanței, mai ales dacă rulezi Windows XP. În ceea ce privește a doua întrebare, nici noi nu înțelegem ce valoare a FSB-ului te-ar mulțumi. Overclocking-ul realizat de tine este suficient pentru AMD Athlon XP 2200+. Valoarea de 333MHz sau 400MHz este prea mare pentru procesorul tău. Dacă vrei să setezi aceste valori, va trebui să încerci deblocarea multiplicatorului și coborârea acestuia în jurul valorii de 12.5 pentru FSB 333MHz și 10.5 pentru FSB 400MHz.

»» HARDISK-UL SE GANDESTE PANA IMI DA EROARE »»

Autor: Alin

Am o problemă când joc Championship Manager 2003-2004. Sistemul meu este AMD Athlon XP 1600+, placă de bază Matsonic, 256MB RAM, harddisk 40GB, ATI Radeon 9200 SE, Windows XP. Care este problema: la vreo 10 minute de când joc Championship Manager, începe să gândească harddisk-ul, apoi iese din joc și îmi apare o eroare în care scrie: "Memory Warning! Memory is dangerously low! Please exit the game and free more memory". Îi dau OK, după aceea apare imediat alta: "Out of Memory! The program has run out of memory, and will now attempt to quit! Bye, bye". Spuneti-mi ce se întâmplă? Este virus, este de la Windows?

XtremPC: Fiind o problemă software, ne-am decis să-l întrebăm pe colegul nostru Liviu Andrei Mihai. Iată răspunsul acestuia: "Din informațiile pe care ni le-ai dat tu, nu putem să-ți dăm un verdict clar. Sunt mai multe variante. Una ar fi memoria RAM care, după eroarea pe care ți-o dă, ar fi insuficientă. Încearcă să selectezi mai puține ligi/echipe. O altă variantă ar putea fi spațiul insuficient de



pe harddisk. Championship Manager are nevoie de foarte mult spațiu liber pentru baza de date. Încearcă să creezi o bază de date cu mai puține informații. Și, în sfârșit, o ultimă variantă ar fi memoria virtuală din Windows. Verifică să fie setată astfel încât să fie modificată automat de Windows (System Properties - Advanced - Performance - Settings - Advanced Virtual Memory - Change - System managed size). Cu siguranță nu e vorba de un virus".

»» SORICELUL NU SE CULCA CAND SE STINGE LUMINA »»

Autor: Minga Nicolae

Am următoarea configurație: Davio Gamer, carcasa Deluxe, sursa 400W, placă de bază Gigabyte KT600, procesor AMD Athlon XP 2500+, harddisk Maxtor 80GB, 512MB DDR400, GeForce FX 5200 cu 128MB, COMBO DVD/RD-RW BenQ 48x24x32, LAN, modem. Am mai multe întrebări: 1. Este posibil ca, după ce dau comanda "Shut down" calculatorului, să rămână tensiune în unitate, astfel încât să alimenteze camera Web Aiptek (fiind alimentată cu tensiune, aceasta se

încălzește) și mouse-ul, și acestea să rămână aprinse? În BIOS aceste setări sunt dezactivate, dar totuși rămâne tensiune. 2. Pentru cei care nu au Internet, puteți pune pe CD/DVD update-urile de BIOS pentru diferite plăci de bază?

XtremPC: Dacă mouse-ul este conectat pe PS2 este posibil să rămână alimentat, indiferent de ce setări sunt realizate în BIOS. Problema este destul de veche și este menționată pe site-ul Microsoft la adresa www.support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;325975. Soluția oferită de ei este simplă, dar fără să ne ofere vreun ajutor real: dacă nu te deranjează poți să-l lași așa, că nu este nici o problemă, iar dacă te deranjează montează mouse-ul pe USB. Nu ne-ai oferit suficiente detalii despre modelul plăcii de bază și cel al camerei Web. Nu ne-ai menționat nici modul de conectare al camerei Web (USB, paralel sau serial).

2. Ne-am gândit la acest lucru, însă riscurile mari din timpul operației de update și numărul mare de modele de plăci de bază ne-au reținut să oferim aceste fișiere pe CD/DVD-ul revistei.

»» EROARE FOTBALISTICA »»

Autor: Bogdan Sirius

Știu că nu e o problemă hardware, dar vă rog să mă lămuriiți și pe mine. Când vreau să instalez demo-ul de la Football Manager 2005 îmi dă o eroare, la fel și la alte multe programe, printre care și Office XP. Vă atașez un screen-shot să vedeți despre ce este vorba. Sistemul meu de operare este Windows XP Professional cu SP2 instalat. Sper să mă lămuriiți și pe mine.

XtremPC: Eroarea descrisă de tine este cauzată de o problemă legată de programul de instalare. Pentru a rezolva această problemă instalează Windows Installer 2.0 (<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=4b6140f9-2d36-4977-8fa1-6f8a0f5dca8f&displaylang=en>). Acest program a fost și pe CD/DVD-ul XtremPC 58.

Liviu Marica

www.ergona-mccd.ro

Multiplicare industrială de CD-uri și CD-ROM-uri
Realizări CD-uri personalizate și cărți de vizită pe CD
Multiplicare DVD, casete video, casete audio
Imprimare OFFSET imagine similară unei fotografii
Producție filme offset
Design

Splaiul Independenței 20A
Sector 6, București
Tel.: 021-212 71 96
021-212 71 97
021-212 71 98
Fax: 021-212 71 99
Mobil: 0788 460 132/33/34/35/36/37/38/39/40
0724 225 703
0745 073 357

office@mccdmedia.ro

MC&CD MEDIA

TOPDVD+RW

	Verdict	Notă CD	Notă DVD	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în		
NOU	1	ASUS DRW-1604P	2.432	2.287	2.451	2.600	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	102\$	XPC59
NOU	2	Plextor PX-712A	2.411	2.423	2.528	2.100	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 8MB	96.86€	XPC59
NOU	3	LITE-ON SOHW-1633S	2.407	2.418	2.514	2.120	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	79€	XPC59
NOU	4	MSI DR16-B	2.390	2.441	2.319	2.495	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	87.5€	XPC59
NOU	5	LG GSA-4160B	2.386	2.386	2.393	2.370	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, DVD-RAM: 5X, 2MB	89.28€	XPC59
NOU	6	NEC ND-3500A	2.374	2.208	2.464	2.400	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	79€	XPC59
NOU	7	Pioneer DVR-108	2.370	2.209	2.454	2.400	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	107.8\$	XPC59
NOU	8	BenQ DW1620	2.323	2.615	2.069	2.520	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	99\$	XPC59
NOU	9	TEAC DV-W512G	2.312	2.538	2.391	1.775	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 2MB	80.15€	XPC59
NOU	10	BenQ DW1610	2.277	2.423	2.151	2.375	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, IDE, 2MB	74.9\$	XPC59
NOU	11	MSI DR8-A2	2.264	2.448	2.399	1.650	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE, 2MB	68.8€	XPC59

TOPSOCKETA

	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în		
NOU	1	ASUS A7N8X-E Deluxe	7.539	3.122	3.747	0.670	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	97€	XPC55
NOU	2	Albatron KX18DS Pro II	7.530	3.117	3.703	0.710	nForce2 Ultra 400, 8 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, SPDIF	93.09\$	XPC59
NOU	3	ABIT NF7-S v2.0	7.509	3.140	3.759	0.610	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	106.9\$	XPC55
NOU	4	Gigabyte GA-7NNXP	7.508	3.081	3.727	0.700	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	151.4\$	XPC55
NOU	5	MSI K7N2 Delta2 Platinum	7.495	3.129	3.736	0.630	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, SPDIF	89€	XPC58
NOU	6	MSI K7N2 Delta-L	7.453	3.148	3.765	0.540	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, LAN	70.4€	XPC55
NOU	7	EPoX EP-8RDA3+	7.449	3.084	3.715	0.650	nForce2 Ultra 400, 8 USB 2.0, 2 Firewire, 2xLAN, Serial ATA, RAID	82€	XPC55
NOU	8	Gigabyte GA-7N400 Pro2	7.448	3.089	3.729	0.630	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	107.1\$	XPC55
NOU	9	ABIT AN7	7.425	3.090	3.735	0.600	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	118.8\$	XPC55
NOU	10	EPoX EP-8RDA3I	7.279	3.076	3.713	0.490	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, LAN	64.69\$	XPC55
NOU	11	Gigabyte GA-7N400	7.262	3.095	3.717	0.450	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0	61€	XPC55
NOU	12	Chaintech Summit CT-7NJL4	7.247	3.088	3.719	0.440	nForce2 Ultra 400, 2 USB 2.0, LAN	58\$	XPC55
NOU	13	Jetway N2PAP-LITE	7.217	3.133	3.644	0.440	nForce2 400, 2 USB 2.0, LAN	44€	XPC55
NOU	14	ASUS A7V880-EAYZ	7.136	3.039	3.497	0.600	VIA KT880, 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	81.09\$	XPC57
NOU	15	MSI KT6V-LSR	7.086	3.022	3.514	0.550	KT600, 6 USB 2.0, LAN, Serial ATA, RAID	66€	XPC55
NOU	16	A7V600 EAY	7.029	2.988	3.451	0.590	KT600, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	76.69\$	XPC55
NOU	17	Gigabyte GA-7VT600 1394	6.993	2.975	3.438	0.580	KT600, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	74.8\$	XPC55

TOPSOCKET478

	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în		
NOU	1	Intel D865GRH	8.028	3.502	3.926	0.600	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA	119\$	XPC57
NOU	2	ASUS P4R800-V Deluxe EAY	7.892	3.406	3.765	0.720	Radeon 9100 IGP, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 1 Firewire, Gigabit LAN, TV-Out	106.7\$	XPC58
NOU	1	DFI INFINITY 875	6.957	3.468	3.424	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, CSA Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	N/A	XPC49
NOU	2	EPoX EP-4PDA2+	6.839	3.401	3.372	0.066	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	146\$	XPC48
NOU	3	EPoX EP-4PDA5+	6.829	3.333	3.433	0.063	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	129.38\$	XPC55
NOU	4	EPoX EP-4PGMI	6.828	3.413	3.365	0.049	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, LAN, Serial ATA	108.3\$	XPC48
NOU	5	Soltek SL-87CW-FL	6.817	3.411	3.341	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID, Firewire	169\$	XPC52
NOU	6	ABIT AI7	6.781	3.401	3.317	0.064	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	114.14€	XPC51
NOU	7	ECS Photon PF1 Lite	6.765	3.376	3.334	0.055	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, LAN, Serial ATA	102.6\$	XPC49
NOU	8	Gigabyte GA-8IG1000	6.751	3.387	3.310	0.054	I865G, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Serial ATA	82.8€	XPC54
NOU	9	Acop 4865PE	6.686	3.347	3.287	0.051	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, LAN, Serial ATA	79.9\$	XPC48
NOU	10	Soltek SL-86SPE2	6.678	3.353	3.277	0.048	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA	97.5\$	XPC50
NOU	11	MSI 865PE Neo2-PFS Platinum	6.658	3.385	3.216	0.057	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA	97.4€	XPC54
NOU	12	ASUS P4P800S-E Wireless Edition	6.587	3.172	3.353	0.062	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, Serial ATA	140\$	XPC49
NOU	13	Soltek SL-PT880E-RL	6.530	3.276	3.200	0.054	VIA PT880, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, LAN, Serial ATA, RAID	81\$	XPC52
NOU	14	ASUS P4P800S-EAY	6.473	3.149	3.272	0.051	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, LAN, Serial ATA	85.2\$	XPC48

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

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com



Nomads' Wireless Pack

Soluția ideală pentru libertatea laptop-ului!
Pachet de 4 accesorii:

- Minimouse optic fără fir, cu acumulatori
- Keypad digital cu două porturi USB integrate
- Căști cu cablu retractabil de 1,2 m
- Geantă compactă de transport



Top Gun™ Afterburner™ FFB

Joystick-ul Force Feedback cu throttle complet detașabil.

Două motoare puternice, 8 butoane programabile, throttle mărime naturală, twisting handle, 60 de funcții programabile, textură cauciuc integrală, rezistență ajustabilă, bază stabilă



FireStorm™ Dual Power 3

Autoritatea în gamepad-uri Force Feedback!

Două motoare puternice, 12 butoane programabile, 2 minitstick-uri analogice - control pe 4 axe, textură cauciuc integrală, D-pad 8 direcții

SENZAȚIA PUTERII!



Enzo Ferrari™ Force Feedback

Replica unică a volanului Enzo Ferrari™, compatibilă cu toate jocurile PC de curse

Efecte puternice Force Feedback, 8 butoane programabile, schimbătoare de viteză pe volan, textură de cauciuc integrală, control progresiv al accelerației și frânei prin clapete pe volan și pedale analogice, D-pad cu 8 direcții

Thrustmaster: perifericele PC-ului tău.

Pentru toți entuziaștii simulărilor de zbor, simulărilor sporturilor motorizate, ai jocurilor sportive și de acțiune. Chiar și soluții portabile pentru utilizatorii de laptop PC. Thrustmaster - Senzația puterii!

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, Sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate



TOPTVTUNERE

	Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Detalii tehnice	Preț	Testat în		
Interne												
1	Leadtek WinFast PVR2000	93.75	96	98	93	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23882-19	97.9€	XPC57		
2	Leadtek WinFast DV2000	93.65	96	95	98	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	74.8€	XPC53		
3	V-Stream DV/AV Expert TV Stereo	92.95	96	95	90	93	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	83\$	XPC53		
4	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.45	96	95	90	92	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	62.7€	XPC53		
NOU	5	ASUS TV FM Card	92.35	95	95	91	92	90	80	Conectare PCI, Philips SAA 7135HL/101	34€	XPC 59
6	Compro VideoMate TV Gold Plus	92.30	96	90	98	89	91	80	Conectare PCI, Philips SAA 7133	59\$	XPC55	
7	Pinnacle PCTV Pro	91.75	94	95	90	90	80	Conectare PCI, Conexant 878A	89€	XPC53		
8	ASUS TV FM Card	90.85	93	90	90	92	80	Conectare PCI, Philips SAA 7134HL	67\$	XPC53		
Externe												
1	Leadtek WinFast TV USB II	85.10	82	80	90	87	85	80	Conectare USB 2.0	86.9€	XPC55	
2	Items MuchTVUSB2.0	84.40	81	80	90	85	90	80	Conectare USB 2.0	75.9\$	XPC53	
3	V-Stream Xpert TV_PVR USB2.0	76.50	76	72	68	93	80	80	Conectare USB 2.0	64.9\$	XPC53	
4	AverMedia AverTV Box3	75.05	99	N/A	89	N/A	91	80	Conectare VGA, stand alone	72.51€	XPC53	
5	PixelView PlayTV Box3	72.30	85	N/A	92	N/A	85	80	Conectare VGA, stand alone	96\$	XPC56	

TOPPLĂCIVIDEO

	Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în	
High-end								
1	Leadtek A400 Ultra TDH	7.310	0.800	6.400	0.110	GeForce 6800 Ultra, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 425/1100MHz, 2xDVI	589€ XPC56	
2	Leadtek WinFast A400 GT TDH	6.715	0.722	5.883	0.110	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	394.9€ XPC58	
3	GeCube Radeon X800 Pro	6.605	0.645	5.880	0.080	Radeon X800 Pro, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/900MHz, DVI, TV-Out	427.9€ XPC56	
4	Club3D CGA-PX86TVD	6.589	0.644	5.870	0.075	Radeon X800 Pro, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/900MHz, DVI, TV-Out	N/A XPC56	
5	Sapphire Radeon X800 Pro	6.574	0.645	5.815	0.115	Radeon X800 Pro, 256MB GDDR3, GPU/RAM: 475/900MHz, TV-Out, DVI	464\$ XPC57	
NOU	6	Point of View GeForce 6800 GT	6.572	0.708	5.749	0.115	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	495\$ XPC59
NOU	7	PNY Verto GeForce 6800 GT	6.566	0.709	5.762	0.095	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	411€ XPC59
8	ASUS V9999 Gamer Edition	6.160	0.660	5.385	0.115	GeForce 6800, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	464\$ XPC57	
9	Leadtek A400 TDH	5.207	0.620	4.483	0.105	GeForce 6800, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 325/700MHz, DVI, TV-Out	369€ XPC56	
10	GeCube Radeon 9800 Pro	4.080	0.459	3.541	0.080	Radeon 9800 Pro, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 380/680MHz, DVI, TV-Out	N/A XPC56	
11	Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	4.032	0.488	3.429	0.115	GeForce FX 5950 Ultra, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/950MHz, DVI, VIVO	328.9€ XPC56	
Mainstream								
1	Inno3D GeForce FX 5900 XT	3.302	0.412	2.775	0.115	GeForce FX 5900 XT, 128MB DDR, GPU/RAM: 400/700MHz, TV-Out, DVI	199.01\$ XPC54	
2	Club3D CGA-X968TVD	2.803	0.328	2.395	0.080	Radeon 9600 XT, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 500/675MHz, DVI, TV-Out	177.71\$ XPC56	
3	Club3D CGA-S988TVD	2.319	0.303	1.941	0.075	Radeon 9800 SE, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 380/680MHz, DVI, TV-Out	174.96\$ XPC56	
4	Leadtek A360 Ultra TDH	2.305	0.311	1.899	0.095	GeForce FX 5700 Ultra, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 475/950MHz, DVI, TV-Out	160.6€ XPC56	
5	GeCube GC-R9559GU-C3	1.954	0.251	1.613	0.090	Radeon 9550, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 400/500MHz, DVI, TV-Out	81.4€ XPC58	
6	Sapphire Radeon 9600 256MB	1.817	0.208	1.509	0.100	Radeon 9600, 256MB (128 biți), GPU/RAM: 325/380MHz, DVI, TV-Out	122.04\$ XPC58	
7	Club3D CG3-S86TVD	1.786	0.210	1.506	0.070	Delta Chrome S8, 256MB (128 biți), GPU/RAM: 300/600MHz, DVI, TV-Out	N/A XPC56	
8	Inno3D GeForce FX5700LE	1.362	0.168	1.089	0.105	GeForce FX 5700 LE, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 225/400MHz, DVI, TV-Out	110.91\$ XPC58	
9	Inno3D GeForce FX 5500	1.093	0.110	0.877	0.105	GeForce FX 5500, 128MB DDR, GPU/RAM: 270/405MHz, TV-Out, DVI	84.58\$ XPC57	
High-end								
1	Gigabyte GV-N595U-GT	7.051	2.330	4.611	0.110	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 520/950MHz, DVI, VIVO	489\$ XPC54	
2	Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	6.898	2.232	4.551	0.115	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	328.9€ XPC53	
3	Gigabyte GV-N595U256	6.886	2.233	4.563	0.090	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, TV-Out, DVI	377€ XPC50	
4	Point of View FX5950 Ultra	6.849	2.251	4.503	0.095	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	492\$ XPC54	
5	PNY Verto GeForce FX 5950 Ultra	6.802	2.242	4.485	0.075	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	444€ XPC54	
6	ASUS Radeon 9800 XT	6.782	2.314	4.353	0.115	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, VIVO, DVI	512.53\$ XPC49	
7	Hercules 3D Prophet 9800 XT	6.768	2.321	4.362	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV-Out, DVI	399€ XPC50	
8	GeCube Radeon 9800 XT	6.765	2.318	4.367	0.080	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV-Out, DVI	454.3€ XPC51	
9	Sapphire Radeon 9800 XT	6.764	2.313	4.365	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV-Out, DVI	508\$ XPC54	
10	Sapphire Radeon 9800 Pro AIW	6.491	2.188	4.183	0.120	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, DVI, VIVO, CATV	409\$ XPC50	
11	Gigabyte GV-R98P128D	6.419	2.175	4.154	0.090	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV-Out, DVI	270€ XPC54	
12	Sapphire Radeon 9800 Pro Ultimate	6.407	2.177	4.155	0.075	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV-Out, DVI	510\$ XPC54	
13	ASUS V9950/TD/P	6.238	2.012	4.132	0.095	FX 5900, 128MB DDR, chipset/memorie: 400/850MHz, TV-Out, DVI	201€ XPC55	

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

hobby

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

078 **Instalare completă**
Service Pack integrat



080 **Clienți FTP**
Direct de pe server

084 **Laborator**
În fiecare lună XtremPC testează
pentru tine noi programe



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



092 **Comunicații**
Ultima oră



Adrian Dorobăț

GIGANTII FAC STIRILE

Proape toate subiectele importante sunt generate de companiile-mamut.

Sunteți martori că am scris această analiză de numeroase ori, iar dacă ați citit revista număr de număr sunt convins că ați nimerit în majoritatea cazurilor peste un articol fie despre Microsoft, fie despre Google. Indiferent de poziție, admirativă sau combativă, preponderența subiectelor despre cele două companii în știri, articole și chiar și în analiză începe să devină iritantă nu doar pentru cititori, ci chiar și pentru colegii de redacție. "Iar Google?", "Iar Microsoft?" sunt întrebări pe care le-am auzit destul de des în perioada respectivă. Justificarea mea a fost de fiecare dată că una dintre cele două companii care ținea capul de afiș luna respectivă făcuse ceva important și interesant, care ne afecta mai mult sau mai puțin direct pe noi, simplii utilizatori.

Și, în fond, nu văd cum lucrurile ar putea sta altfel. În ciuda globalizării, sau tocmai din cauza ei, lumea IT a devenit o baltă înghesuită dominată de câteva balene, care la cea mai mică mișcare fac valuri care ne zgâlțâie pe toți. Domeniul hardware înseamnă Intel, AMD, NVIDIA și ATI. Domeniul software se reduce la Microsoft și Google. Cum ar putea trece neabgătat în seamă faptul că, atunci când teroriștii irakieni l-au răpit pe ziaristul John Martinkus, au recurs la Google pentru a decide dacă australianul este proamerican sau antiamerican? Obiectivitatea articolelor descoperite de motorul de căutare i-a convins să îl elibereze. Nu sună interesant? Nu evidențiază cât de adânc s-a înrădăcinat Google în cultura mondială? Dar ce ziceți de faptul că Google a lansat de curând un serviciu care vă permite să efectuați căutări în fișierele de pe propriul calculator? Motorul de căutare local vă indexează fișierele de tip Office, e-mail-urile și chiar conversațiile de pe chat. Și găsește în

interiorul fișierelor cuvintele căutate cu precizia caracteristică. Se poate analiza evidenta sa utilitate, se poate compara modul de indexare cu cel care ar fi trebuit să fie introdus în sistemul de fișiere WinFS din Longhorn, se poate discuta despre modul în care această metodă de căutare afectează intimitatea utilizatorului și chiar se poate fabula pe marginea zvonurilor iscate de ramificarea Google, compania fiind bănuțată că ar vrea să lanseze și un Instant Messenger, un browser și chiar un sistem de operare mai eficient decât Windows. Microsoft Windows. Unghiul sub care pot fi analizate aceste evenimente poate varia, dar ar fi o dovadă de delăsare din partea noastră să nu le transmitem cititorilor. Nu vi s-ar părea ciudat dacă nu am trata măcar în trecere intenția declarată a Microsoft de a lansa Windows Automotive, o versiune a sistemului de operare Windows CE destinată mașinilor inteligente? Asistăm astfel la nașterea unui nou domeniu IT, telematica, ce are drept obiect automobilele "online". Putem să glumim răutăcioși pe tema Windows-ului în mașini (airbag-uri care întreabă "Are you sure?" înainte de a se activa etc.) sau putem să observăm abil că valoarea acțiunilor Microsoft stagnează de câțiva ani încoace, că numărul PC-urilor vândute este în scădere și că amenințarea Linux crește încet, dar sigur. Piața mașinilor inteligente este un teritoriu virgin care așteaptă să fie cucerit. Și este vorba de bani, nu glumă!

Indiferent cum le-am privi, nu putem lăsa astfel de subiecte să treacă neobservate și neanalizate. Și astfel dăm inevitabil apă la moară notorietății Microsoft și Google. Dar, spuneți și voi acum, ați fi preferat să discutați despre plicticoasele și încălcitele probleme seci ale domeniului open source? Slabe șanse!

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
- ✳ PROMOȚII EXCLUSIVE NUMAI PENTRU ABONAȚI



CADOU!
Șnur XtremPC
pentru telefonul mobil



CADOU!
Cană XtremPC
termoizolantă

COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE
ACUM
TALONUL DE ABONAMENT

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

RĂZBOIUL MOTOARELOR DE CĂUTARE

Google și Yahoo! se întrec în facilități noi



Așa cum se sublinia și în articolul "Se construiește un imperiu" din XtremPC 58, Google introduce pe bandă rulantă noi și noi facilități.

Popularul motor de căutare testează acum un nou serviciu care va face posibilă căutarea directă de pe telefon sau alt dispozitiv mobil prin intermediul SMS-urilor. Prin Google SMS se pot realiza căutări de prețuri, produse, căutări locale și chiar de definiții ale anumitor termeni, iar rezultatele căutării vor fi primite tot prin SMS. Conform reprezentanților companiei americane, Google nu va beneficia de vreun procent din taxa de expediere a mesajelor de pe telefonul mobil. Deocamdată, serviciul este disponibil doar abonaților celor mai importante companii de telefonie mobilă din Statele Unite.

Google Desktop Search este altă funcție recent introdusă, care are menirea de a căuta fișiere pe harddisk. Pentru a o putea folosi, utilizatorul trebuie mai întâi să descarce un fișier de 400Kb și să-l instaleze pe propriul calculator. Ca și funcția de căutare din Windows

XP, Google Desktop Search va realiza o indexare a fișierelor de pe harddisk. Conform Google, prin noul serviciu "nu se intenționează integrarea motorului de căutare în sistemele de operare, ci se urmărește ca desktop-ul să devină o parte din Google". Cu toate acestea, este de așteptat ca Google să aibă din nou probleme legate de accesarea informațiilor confidențiale, ca și în cazul lui Gmail.

În același timp, nici Yahoo! nu stă cu mâinile în sân. Popularul portal american a pus la dispoziția vizitatorilor o variantă beta a viitorului său motor de căutare. Printre noile facilități se numără posibilitatea salvării rezultatelor, sortarea acestora, blocarea permanentă sau temporară a rezultatelor nerelevante, precum și expedierea listei de rezultate altor persoane.

Modificările aduse de Yahoo! vin pe fondul îmbunătățirii serviciilor oferite de alte motoare de căutare, precum mai noul A9 a cărui apariție v-am prezentat-o în numărul 58, sau Ask Jeeves, un alt motor de căutare care încearcă să țină pasul cu Google.

STATISTICI PENTRU ROMÂNIA

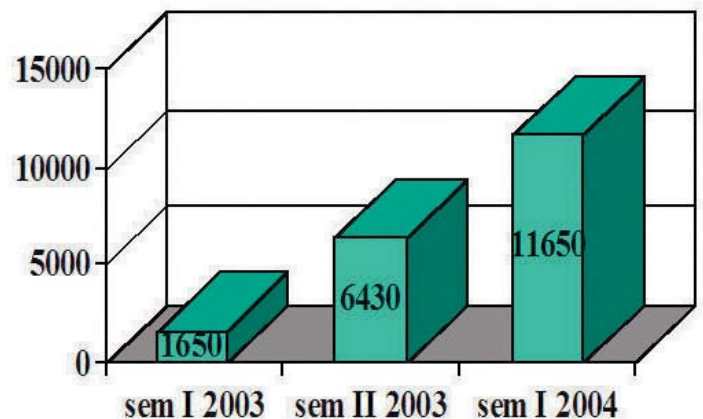
Tot mai mulți viruși

Conform unui studiu realizat de compania Softwin, realizatoarea antivirusului BitDefender, în primul semestru al anului 2004 au fost infectate peste o treime din calculatoarele utilizatorilor casnici din România și aproximativ 7% din stațiile de lucru ale companiilor. În primele șase luni ale acestui an au fost identificați 11.650 de viruși noi sau variante ale acestora, spre deosebire de semestrul al doilea al

anului 2003, când au fost identificați 6.430 de viruși, sau de primul semestru al anului trecut, cu numai 1.650.

Din totalul virușilor identificați anul trecut, 75% erau de tip mass mailer (viruși care se răspândesc prin e-mail) și numai 25% de tip vierme. Anul curent numărul viermilor a crescut cu 10%, profitând de vulnerabilitățile din Windows.

Numărul de viruși noi identificați de BitDefender



UN NOU PRETENDENT

America Online își face browser

Bine cunoscuta companie America Online se pregătește să își lanseze propriul browser. Noul program va avea la bază motorul de Internet Explorer. Procesul antitrust intentat de Netscape s-a încheiat anul trecut printr-o înțelegere în urma căreia Microsoft s-a obligat să plătească

750 milioane de dolari. Din această înțelegere a făcut parte și o licență de șapte ani pentru folosirea gratuită a tehnologiei Internet Explorer. Cu toate acestea, reprezentanții AOL au negat orice legătură dintre înțelegerea cu Microsoft și viitorul browser.

Ai mania VITEZEI?



www.astral.ro

Astral ONLINE
Internet pentru acasă

*Așa ne-am gândit și noi când am creat
pentru tine noile abonamente
Astral OnLine!*

Din 15 septembrie 2004 ai de la Astral mai mult decât 256 kbps pentru a te da pe Net. Ai și tarife la abonamente începând de la 12 USD/lună; trafic inclus în abonamente mai mare cu până la 500% și taxe de instalare cu până la 50% mai mici.

In plus, primești e-mail și trafic local gratuit.

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

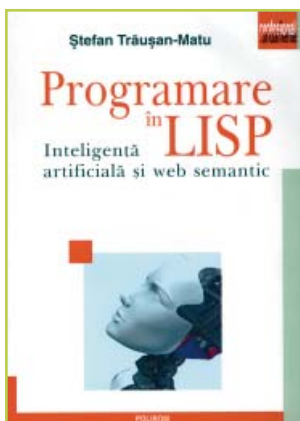


LECTURI OFFLINE

Cele mai recente apariții editoriale și alte recomandări din literatura IT

ȘTEFAN TRĂUȘAN-MATU PROGRAMARE ÎN LISP

Editura Polirom • Număr de pagini: 288 • Preț: 245.000 lei
ISBN: 973-681-682-6



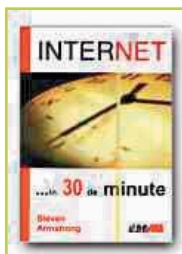
RECENZIE

Lisp nu este un limbaj de programare foarte răspândit, dar își are nișa sa bine stabilită în domeniul inteligenței artificiale. Cartea de față, bazată pe cursurile susținute de autor în cadrul Facultății de Automatică și Calculatoare din București, oferă nu numai o introducere în Lisp, ci și noțiuni de inteligență artificială și Web semantic (extinderea Internet-ului prin conceperea documentelor în așa fel încât să poată fi "citite" și de agenți artificiali; un subiect interesant, care nu este dezvoltat pe larg în carte). Dar, dacă vă așteptați ca această carte să

meargă pe o idee de genul "20 de pași simpli pentru a cunoaște Lisp", sau "Învățați Lisp în 24 de ore", vă faceți iluzii. Textul este foarte condensat și lipsit de explicații triviale, fiind conceput pentru cei ce vor să studieze serios problema și nu se lasă speriați de un manual fără imagini. Totuși, autorul păcătuiește în această privință, îngreunând lectura prin folosirea în câteva rânduri a unor concepte înainte de a ajunge la secțiunea în care acestea sunt explicate. În învățarea programării experiența practică are un rol foarte important, iar cărțile există doar pentru a oferi informații atunci când aveți nevoie de ele. Și în această privință "Programare în Lisp" este foarte utilă.

STEVEN ARMSTRONG INTERNET ÎN 30 DE MINUTE

Editura All • Număr de pagini: 72 • Preț: 42.510 lei • ISBN: 973-571-417-5



RECOMANDARE

Pas cu pas, pe parcursul unei serii de ședințe de câte cinci minute, bogate în sfaturi practice și ponturi utile, veți înțelege structura Internetului, provocările cu care vă întâmpină rețeaua în mod uzual, funcționarea acesteia și, pentru că la urma urmei nevoile profesionale sunt cele care v-au impus acest studiu, veți învăța să tratați Internetul ca pe un prieten și partener de afaceri. Alegerea unei

tehnologii, strategiile de utilizare eficientă, economia de timp și de bani, păstrarea în limitele legalității, ca și alte lucruri și situații care trebuie avute în vedere în cazul evoluției într-un mediu interconectat - de la simpla navigare până la crearea propriului site - vor fi completate în carte de sfaturi dintre cele mai utile (sintetizate, pentru a căror acumulare, în lipsa ghidului propus de Steven Armstrong, ați fi continuat multă vreme să umpleți caiete întregi de notițe sau să întrebați în stânga și în dreapta) și de numeroase decriptări detaliate ale jargonului tehnologic utilizat în spațiul virtual.

SABIN BURAGA, VICTOR TARHON-ONU, ȘTEFAN TĂNASĂ PROGRAMARE WEB ÎN BASH ȘI PERL

Editura Polirom • Număr de pagini: 256 • Preț: 260.000 lei • ISBN: 973-683-931-1



RECOMANDARE

Lucrarea descrie în detaliu unul dintre cele mai folosite standarde de programare pe partea server a aplicațiilor destinate Web-ului: CGI (Common Gateway Interface), punând un accent deosebit asupra elaborării de aplicații CGI în două dintre limbajele de tip script, larg utilizate pe platforma Linux: shell-ul Bash și limbajul Perl. Alături de ilustrarea celor mai interesante și mai utile caracteristici ale acestor limbaje, autorii insistă asupra prelucrării practice a datelor prin intermediul serverelor de baze de date relaționale și al documentelor XML (Extensible Markup Language). Numeroase studii de caz prezentate demonstrează flexibilitatea și ușurința în realizarea de aplicații Web complexe, utilizând exclusiv tehnologii și sisteme deschise. CD-ul care însoțește

lucrarea cuprinde atât codurile-sursă ale majorității exemplurilor și studiilor de caz prezentate, cât și documentații suplimentare, programe și aplicații utile pentru experimentarea și aprofundarea materialului din carte, disponibile pentru diferite distribuții Linux sau alte platforme. Volumul poate fi folosit în cadrul laboratoarelor și orelor de tehnologii Web, fiind destinat atât studenților și elevilor din facultățile și liceele cu profil informatic, cât și proiectanților și administratorilor Web și tuturor celor interesați de domeniul științei calculatoarelor.

JOSEPH CIAGLIA, BARBARA LONDON, JOHN UPTON, KEN KOBRE, BETSY BRILL, PETER KUHN FOTOGRAFIA DIGITALĂ. GHID PENTRU ÎNCEPĂTORI

Editura Corint • Publicată inițial la Editura QUE • Traducător: Mihai Danciu
Număr de pagini: 384 • Preț: 299.000 lei • ISBN: 973-653-667-X



RECOMANDARE

Aparatele foto digitale nu mai sunt demult doar un vis pentru publicul românesc, un procent rezonabil având acces la ele fie prin intermediul telefonului mobil, fie deținând deja un aparat propriu-zis. Ca orice domeniu nou însă, nici camerele foto digitale nu vin fără o multitudine de facilități și opțiuni care pot fi în cel mai bun caz derutante. Ce fel de aparat să îmi cumpăr?, Care este diferența dintre zoom-ul optic și zoom-ul "soft"?, Ce înseamnă acei megapixeli?, Și cum voi proceda mai departe, după ce am cumpărat efectiv aparatul? sunt doar câteva din întrebările pe care și le pune o persoană

înainte de a achiziționa un aparat foto digital. Din cauza tipurilor diferite de medii de stocare, a multiplelor posibilități de conectare la calculator, a aplicațiilor de editare de imagini și a posibilităților multiple de imprimare, folosirea unui aparat digital poate fi frustrantă pentru utilizatorul obișnuit să apese pe butonul "de pozat" și să trimită după aceea filmul la un centru de dezvoltare. Din foarte multe puncte de vedere, camerele foto digitale seamănă mai mult cu aparatele foto profesionale, oferind zeci de reglaje posibile la toate nivelurile. Autorul cărții, Joseph Ciaglia, profesor de artă fotografică și fotograf de prestigiu, își începe cartea cu un curs foarte scurt despre principiile de bază ale funcționării unui aparat foto digital prin comparație cu un aparat clasic. În urma primului capitol, cititorul va fi gata să înceapă să fotografieze, urmând să se perfecționeze pe parcursul cărții, când va învăța despre expuneri, focus, luminozitate, dar și formate de fișiere, modalități de stocare și de organizare a fișierelor, utilizarea aplicațiilor Adobe Photoshop Elements și iPhoto pentru editarea și finisarea imaginilor, despre imprimante, hârtii speciale pentru fotografii și despre plasarea fotografiilor pe Web și în mesaje de tip e-mail.

XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

<http://en.wikipedia.org>



Wikipedia este o enciclopedie online care prezintă două caracteristici importante prin care se deosebește de celelalte proiecte asemănătoare: este gratuită, iar la dezvoltarea ei poate participa oricine. La acestea se adaugă și facilitatea multi-language, site-ul fiind disponibil în peste 40 de limbi, printre care și româna. Proiectul inițiat de fundația nonprofit Wikimedia pune la dispoziția utilizatorilor, în septembrie 2003, peste 155.000 de subiecte în limba engleză și peste 75.000 de articole în celelalte limbi.



Hardware

www.karbosguide.com

Utilizatorii mai puțin experimentați vor avea foarte multe de învățat vizitând acest site. Karbo's Guide, după cum sugerează și numele, este un ghid hardware care descrie cu lux de amănunte principiile de funcționare a componentelor unui calculator, precum și caracteristicile funcțiilor de care acestea dispun. Pe lângă prezentarea largă și explicită a subiectelor abordate, acest site mai prezintă și avantajul imaginilor care însoțesc articolele respective și care ajută la o mai ușoară înțelegere a temelor tratate.



Software

www.walshaw.com

Walshaw.com este un site dedicat webmaster-ilor, pe care aceștia vor găsi o mare cantitate de resurse care îi va ajuta cu siguranță în construirea paginilor Web. Atât webmasterii experimentați, cât și cei începători vor găsi aici o mulțime de informații, de la tutoriale și exemple practice până la elemente grafice și pagini deja construite ce pot fi utilizate (unele dintre ele) gratuit. Cei care nu cunosc nici un limbaj folosit pentru programarea Web pot descărca gratuit o serie de scripturi predefinite.



Internet

www.geocities.com/muntealb

Sub denumirea de MunteleAlb se ascunde un adevărat portal care cuprinde un număr mare de articole bine structurate și documentate despre utilizarea calculatorului. Printre subiectele abordate se regăsesc teme precum modul de utilizare a anumitor programe sau sisteme de operare și chiar asamblarea calculatorului. Acest site a avut o contribuție însemnată la redactarea articolului "Promovarea Web" din XtremPC 58. Surprinde plăcut faptul că lipsește cu desăvârșire orice gen de banner.



Jocuri

<http://fmro.gameszone.ro>

Cele două companii creatoare ale jocului Championship Manager au decis, la ceva timp după lansarea versiunii a patra a jocului, să urmeze căi diferite. Football Manager 2005 este jocul pe care SI Games îl va lansa la începutul lunii noiembrie și care are multe lucruri în comun cu Championship Manager 4. Acesta este site-ul românesc de pe care veți putea afla ultimele știri despre Football Manager 2005 și, probabil, în timp, vor fi disponibile pentru download o mulțime de materiale legate de acest joc.

CĂRȚI ÎN FORMAT ELECTRONIC

Cantitatea enormă de informații pe care Internetul o oferă îmbracă o mulțime de formate. Unul dintre acestea este așa-numitul e-book. Acesta este corespondentul electronic al cărților în format clasic și oferă o serie de avantaje, dintre care amintim găsirea mult mai rapidă a unui anumit fragment de text și posibilitățile superioare de transmitere. Pe Internet există un număr mare de site-uri care pun la dispoziția vizitatorilor cărți în format electronic. Deși majoritatea acestora sunt contra cost, există și site-uri care oferă gratuit astfel de cărți.

Conform creatorilor site-ului www.gutenberg.org, proiectul Gutenberg ar fi primul producător de cărți în format electronic gratuite. Site-ul în cauză pune la dispoziția utilizatorilor peste 12.000 de cărți în diverse formate, de la banalul txt până la PDF-uri

sau cărți în formatul Microsoft Reader. Răsfoirea directorului de cărți se face doar pe baza titlului sau a autorului, lipsind o sortare a cărților în funcție de genul abordat, modalitate care ar fi fost mult mai utilă. Publicațiile de pe acest site sunt disponibile în mai multe limbi, printre care și româna. Din păcate, nu se găsește decât o singură carte în limba română. În funcție de formatul cărților, acestea pot fi citite online sau descărcate pe calculator.

Un alt site care oferă gratuit cărți în format electronic este



www.web-books.com. Acestea pot fi citite online sau pot fi descărcate într-un format propriu, care nu necesită instalarea vreunui program pentru vizionarea lor.

Cărțile disponibile acoperă mai multe genuri, printre care istorie, dramă, știință, poezie etc. Este unul dintre puținele site-uri care conțin cărți electronice și care nu dispun de o categorie dedicată domeniului IT.

Deși nu beneficiază de un număr la fel de mare de cărți precum celelalte site-uri

prezentate, pe www.ebooks3.com pot fi găsite opere celebre precum Conte de Monte Cristo de Alexandre Dumas, Anna Karenina de Lev Tolstoy, David Copperfield de Charles Dickens și chiar prezviunile lui Nostradamus. Din păcate, aceste cărți nu pot fi citite decât online.

Și pe Web-ul românesc pot fi găsite o serie de site-uri care conțin cărți în format electronic. Dintre acestea vă recomandăm www.cartionline.as.ro, www.ancientworld.rdsor.ro și <http://links.astroinfo.ro/biblioteca.php>.





INSTALARE COMPLETA SERVICE PACK INTEGRAT

Service Pack 2 poate fi instalat odată cu sistemul de operare. Urmând întocmai pașii descriși în acest articol, se poate crea un kit de Windows XP care să realizeze automat și instalarea acestuia.

INDIFERENT CÂTE LAUDE SAU CRITICI I S-AU ADUS, un lucru este cert: Service Pack 2 pentru Windows XP conferă un plus de securitate sistemului de operare de la Microsoft. Dovada acestui fapt o constituie gradul mult mai scăzut de infectare a calculatoarelor conectate la Internet. Foarte mulți utilizatori se plâneau, înainte de instalarea acestui Service Pack, de rapiditatea cu care calculatoarele lor se infectau. Practic, în aproximativ 15 minute de la conectarea la Internet (este vorba de conectarea prin Dial-Up) calculatorul era asaltat de spyware-uri și alte programe malițioase. După instalarea lui Service Pack 2, acest lucru nu s-a mai întâmplat. Aceasta este cea mai bună dovadă că, deși nu este perfect, noul update de Windows își face treaba. Chiar și cei mai sceptici utilizatori care se temeau că o serie de programe nu vor mai rula normal s-au văzut nevoiți, în cele din urmă, să instaleze Service Pack 2. Instalarea acestui update, deși nu ridică dificultăți deosebite, durează destul de mult, în funcție de configurația calculatorului. Reinstalarea sistemului de operare oricum nu este una dintre activitățile preferate ale utilizatorilor, ținând cont de faptul că, pe lângă instalarea propriu-zisă de Windows, trebuie instalate și configurate toate driverele necesare rulării optime a componentelor hardware

și o serie de alte programe. Acum, la toate acestea se adaugă și instalarea noului update al sistemului de operare. Integrarea lui Service Pack 2 în kit-ul de instalare al sistemului de operare - considerăm noi - reprezintă o soluție prin care se economisește timp, fiind de altfel mult mai elegantă o instalare a unui sistem de operare care să fie deja dotat cu cele mai noi update-uri. Există mai multe metode prin care se poate realiza acest lucru, dar noi am ales să v-o prezentăm pe cea mai simplă. În primul rând, de ce este nevoie pentru a realiza cu succes această operațiune? În afară de kit-ul de Windows XP și de Service Pack 2, mai sunt necesare o conexiune la Internet pentru descărcarea anumitor fișiere și aproximativ 1GB spațiu liber pe harddisk. Dacă se dorește crearea unui CD bootabil, mai sunt necesare un CD Writer, un CD blank de 700MB și, bineînțeles, un program de scris CD-uri, în speță Nero Burning ROM. Trebuie spus că realizarea acestei operațiuni nu este dificilă, dar presupune atenție la comenzile date și setările făcute.

PREGĂTIRI

În rădăcina partiției (vom presupune că aceasta este C:) se creează un director cu numele XPS2, iar în acesta, alte trei directoare: CD, SP2 și Boot. După cum sugerează și numele, în acestea se vor

copia ulterior fișierele de pe CD-ul original de Windows XP, Service Pack 2 și imaginea de boot care va fi folosită pentru crearea CD-ului bootabil. Mai întâi, în directorul CD vor fi copiate toate fișierele și directoarele de pe CD-ul cu Windows XP. Înainte de a trece mai departe, trebuie șters fișierul deploy.cab. Calea este C:\XPS2\CD\Support\Tools\deploy.cab. Acesta va fi înlocuit cu un fișier descărcat de pe site-ul Microsoft. O căutare pe Google cu termenii "Deployment Tools download" va afișa chiar la primul rezultat adresa de unde poate fi descărcat acesta. Deployment Tools constituie un set de instrumente folosite în special pentru instalarea sistemului de operare pe mai multe calculatoare, dar este necesar și pentru integrarea Service Pack 2 în kit-ul de Windows XP. Descărcarea acestuia nu va fi posibilă pentru sistemele de operare Windows piratate, deoarece, înaintea începerii procesului de download, prin intermediul unui control ActiveX, va fi verificată existența unei copii originale de Windows. Odată descărcat, acest fișier va trebui redenumit în deploy.cab și mutat în directorul de unde a fost șters vechiul fișier.

EXTRAGEREA FIȘIERELOR DIN SERVICE PACK 2

Descărcarea lui Service Pack 2 se poate face direct de pe site-ul Microsoft sau de pe orice alt site pe



➤ Procesul de extragere a fișierelor care alcătuiesc Service Pack 2

care poate fi găsit. Fișierul este denumit WindowsXP-KB835935-SP2-ENU.exe și trebuie copiat în C:\XPSP2. Pentru a crea mai ușor comenzile de extragere a fișierelor și de integrare a acestora în kit-ul original, acest fișier va fi redenumit în SP2.EXE. Acesta este, de fapt, o arhivă ce conține fișierele care alcătuiesc efectiv Service Pack 2 și vor trebui extrase în C:\XPSP2\SP2. Comanda care va realiza acest lucru este C:\XPSP2\SP2.EXE /U /X:C:\XPSP2\SP2 și va trebui scrisă în meniul Run. După apăsarea butonului OK va apărea o căsuță care va afișa progresul extragerii fișierelor și care se va închide de la sine la finalul procesului.

INTEGRARE ÎN XP

Kit-ul de Windows include un instrument care permite actualizarea automată a acestuia cu cele mai noi patch-uri. Cu ajutorul acestuia se va realiza și integrarea fișierelor din Service Pack 2 (cele extrase în C:\XPSP2\SP2) în kit-ul copiat pe harddisk în C:\XPSP2\CD. Acest lucru va fi realizat prin intermediul altei comenzi introduse în meniul Run: C:\XPSP2\SP2\i386\UPDATE\UPDATE.EXE /S:C:\XPSP2\CD. Prin această comandă se va deschide o fereastră cu titlul "Updating Your Windows Share" care va realiza integrarea propriu-zisă a Service Pack 2 în kit-ul de Windows XP. În acest fel, în directorul C:\XPSP2\CD se va afla acum kit-ul de Windows XP care va include Service Pack 2.



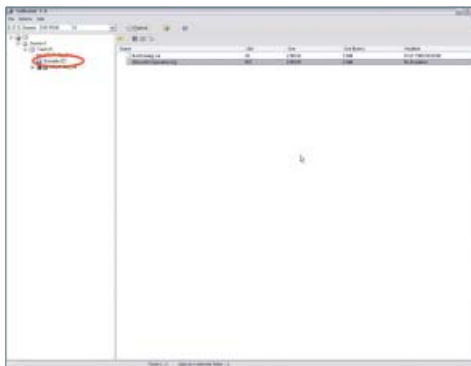
➤ Fișierele componente ale Service Pack 2 sunt integrate în kit-ul de Windows XP

CREAREA CD-ULUI BOOTABIL

Noul kit va trebui acum scris pe CD. Pentru acest lucru este de preferat ca CD-ul să fie bootabil pentru situațiile în care sistemul nu mai pornește și este necesară reinstalarea acestuia pe curat. Realizarea CD-ului bootabil presupune două etape: extragerea imaginii de boot din CD-ul original de Windows XP și crearea propriu-zisă a CD-ului bootabil cu ajutorul lui Nero Burning ROM.

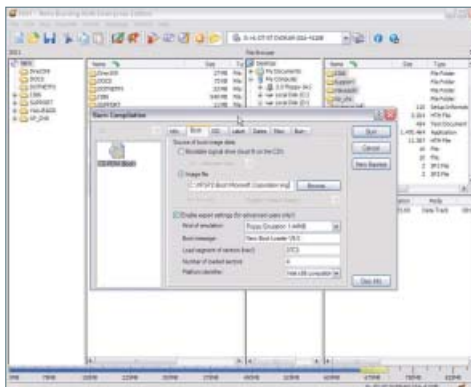
Extragerea imaginii bootabile se poate realiza cu ajutorul unui program ca MagicISO, UltraISO sau IsoBuster. Pentru simplitate am ales să facem acest lucru cu IsoBuster. În cadrul acestui

program, se alege mai întâi unitatea în care se află CD-ul original de Windows XP, apoi, în partea dreaptă a ferestrei, se selectează Bootable CD și, în cele din urmă, în partea stângă se dă click dreapta pe Microsoft Corporation.img și se selectează Extract Microsoft Corporation.img. Salvarea se va face în subdirectorul Boot.

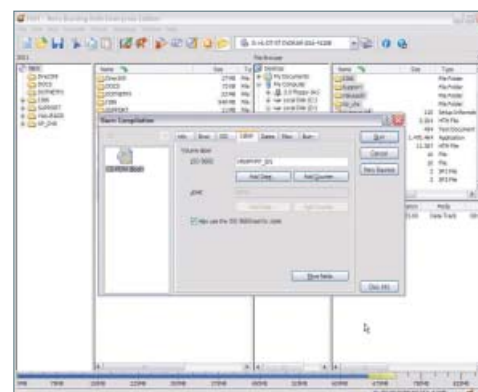


➤ Extragerea imaginii bootabile din CD-ul original de Windows XP cu ajutorul programului IsoBuster

Ultima etapă o reprezintă crearea și scrierea CD-ului bootabil cu ajutorul lui Nero Burning ROM. Justificarea alegerii acestui program este simplă: Nero Burning ROM este unul dintre cele mai bune programe (dacă nu chiar cel mai bun) de scriere a CD-urilor și, în plus, include o serie de setări predefinite pentru crearea anumitor tipuri de CD-uri, printre care și cele bootabile. Din meniul New Compilation (care în mod normal se deschide automat la pornirea programului) se alege CD-ROM (Boot). După adăugarea la compilație a tuturor fișierelor din C:\XPSP2\CD se dă click pe butonul "Burns the current compilation". Imediat va fi afișat meniul Burn Compilation. În cadrul tab-ului Boot trebuie operate o serie de modificări. În primul rând, se selectează Image file și, apăsând butonul Browse, se navighează până la directorul în care s-a salvat imaginea de boot (C:\XPSP2\BOOT) și se selectează fișierul Microsoft Corporation.img. În căsuța Files of type se alege All Files (*.*) deoarece, în mod implicit, Nero Burning ROM vede doar fișierele cu extensia .ima, iar imaginea de boot salvată cu IsoBuster are extensia .img. Apoi, în cadrul aceluiași tab, se bifează "Enable expert settings", din căsuța "Kind of emulation" se selectează No emulation, iar la Number of loaded sectors se introduce cifra 4. O ultimă setare care trebuie făcută are



➤ Setările necesare creării CD-ului bootabil



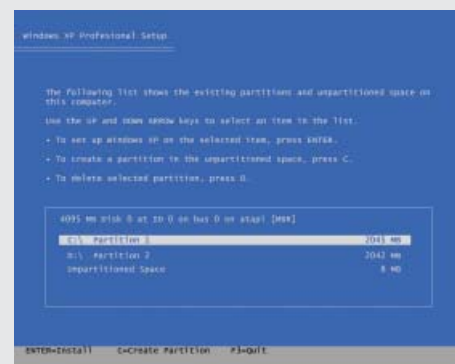
➤ Introducerea titlului în cadrul tab-ului Label

în vedere introducerea titlului de la CD-ul original în căsuța ISO 9660 din cadrul tab-ului Label. Nu mai trebuie decât să se apese butonul Burn și în câteva minute se va finaliza procesul de creare a unui CD bootabil care să includă kit-ul de Windows XP cu Service Pack 2 integrat.

Liviu Andrei Mihai

AJUTOR LA INSTALARE

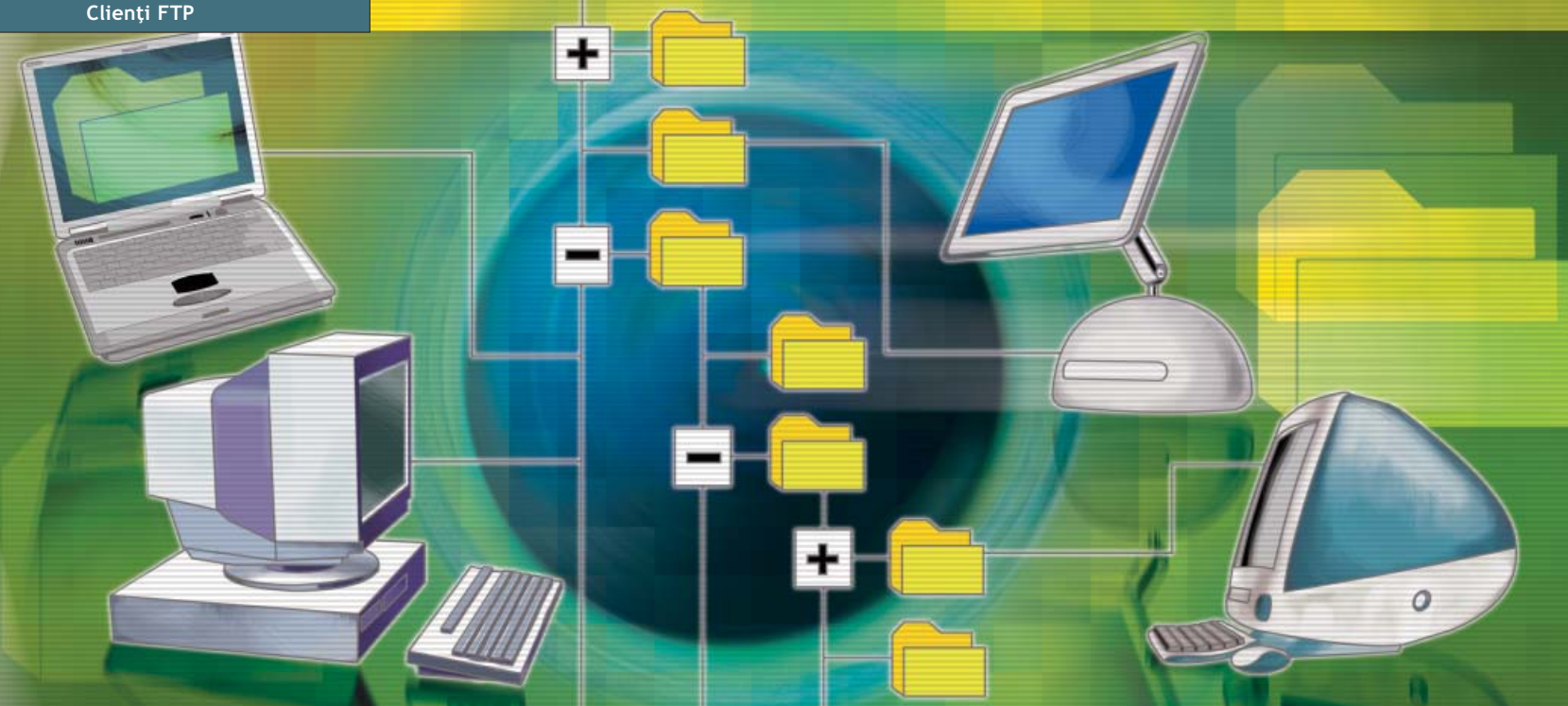
După cum sugerează și numele, Windows XP Setup Simulator este un program care simulează instalarea sistemului de operare Windows XP. În acest fel pot fi detectate eventualele probleme care ar putea surveni pe parcursul procesului propriu-zis de instalare. Simularea refacă cu exactitate condițiile în care se realizează instalarea, iar utilizatorul va realiza aceleași operațiuni ca în situația unei instalări reale.



Sunt evitate astfel, în primul rând, eventualele probleme de instalare cauzate de componentele hardware.

Programul care poate fi găsit pe DVD-ul XtremPC este gratuit și, în plus, mai conține o carte în format electronic despre instalarea și utilizarea sistemului de operare Windows XP.





CLIENTI FTP

DIRECT DE PE SERVER

Deși nu sunt la fel de populari ca managerele de download, clienții de FTP se dovedesc a fi programe deosebit de utile pentru transferarea fișierelor pe și de pe servere de tip FTP.

FILE TRANSFER PROTOCOL, PE SCURT FTP, este - după cum sugerează și denumirea - un protocol prin care se realizează transferul fișierelor în cadrul unei rețele. Alături de download-ul obișnuit, descărcarea de pe servere de tip FTP reprezintă una dintre cele mai utilizate metode de transfer al fișierelor. La ora actuală, transferul prin FTP este mult mai puțin folosit decât download-ul obișnuit. Ușurința cu care se realizează descărcarea fișierelor în mod normal, în comparație cu download-ul prin FTP, a contribuit decisiv la acest lucru. Este adevărat că nici transferul prin FTP nu reprezintă o modalitate deosebit de dificilă de descărcare a fișierelor, dar presupune totuși un nivel ceva mai ridicat de cunoștințe decât download-ul cu ajutorul managerelor, unde utilizatorul nu are de făcut altceva decât să acceseze link-ul de download și să aștepte liniștit încheierea transferului. Un interesant studiu publicat pe site-ul www.internet.com relevă faptul că

utilizatorii care nu știu să folosească un client de FTP gestionează fișierele de pe propriul calculator cu ajutorul lui Windows Explorer, în timp ce utilizatorii care folosesc un manager de fișiere (exemplul reprezentativ fiind Total Commander) nu au nici cea mai mică dificultate în a apela la un client de FTP pentru a transfera fișiere în cadrul unei rețele.

Multe companii producătoare de software și portaluri de download aleg varianta serverelor FTP ca o alternativă la descărcarea fișierelor de pe site. În acest fel, utilizatorii se conectează la serverul în cauză și inițiază transferul fișierelor dorite fără a mai naviga pe site-ul obișnuit. Foarte multe servere FTP sunt create de diverși utilizatori în vederea schimbului de fișiere. Nu vom dezbate aici aspectele legislative pe care acest lucru le implică, dar nici nu vom face un secret din faptul că schimbul de fișiere este unul dintre principalele domenii de utilizare a serverelor FTP la ora actuală. Este adevărat că transferul fișierelor de

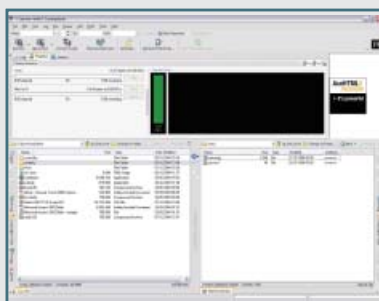
pe servere FTP este posibil și cu ajutorul altor programe decât așa-numiții clienți FTP. Browsere ca Internet Explorer, Opera sau Firefox includ module capabile să descarce fișiere de pe astfel de servere. O altă variantă o reprezintă managerele de fișiere. Majoritatea acestor programe beneficiază și ele de facilități care permit conectarea și transferarea fișierelor prin intermediul serverelor FTP. Dar nici unul dintre acestea nu poate oferi funcționalitatea ridicată a unui client de FTP care, fiind un program dedicat transferului de fișiere de pe servere FTP, include funcții dedicate exclusiv acestui scop.

CUM AM TESTAT

Testul s-a desfășurat pe un sistem dotat cu un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 256MB DDR400. Nota finală a fost alcătuită pe baza următoarelor criterii: funcționalitatea în proporție de 60%, ergonomia - 25%, respectiv resursele și compatibilitatea în proporție de 15%. În ceea ce

privește funcționalitatea, au fost avute în vedere o serie de facilități, printre care opțiunile de configurare a conexiunii (la care am urmărit, printre altele, posibilitatea setării parametrilor pentru fiecare conexiune în parte), realizarea conexiunilor securizate, limitarea vitezei de transfer (opțiune foarte utilă pentru utilizatorii de Dial-Up care, în lipsa unei astfel de facilități, nu ar mai putea naviga în timpul unui transfer), existența unui scheduler prin care să poată fi programate anumite acțiuni și a listei de transferuri (queue), posibilitatea realizării mai multor conexiuni în cadrul aceleiași ferestre și descărcarea simultană a mai multor fișiere de pe același server, reluarea transferurilor eșuate. O altă funcție importantă pe care am avut-o în vedere a fost existența managerului de site-uri. Acesta facilitează organizarea adreselor și, în cazul unor programe, include o serie de conexiuni presetate.

Liviu Andrei Mihai



Producător: Visicom Media
Web: <http://software.visicommedia.com>
Tip licență: Comercial

Verdict **77.40**

AceFTP 3

Poziționarea pe un loc de mijloc al clasamentului este rezultatul funcțiilor modeste pe care AceFTP le oferă, în comparație cu alte programe. Nici interfața nu este foarte inspirată, uneori fiind destul de dificil de găsit o anumită funcție.

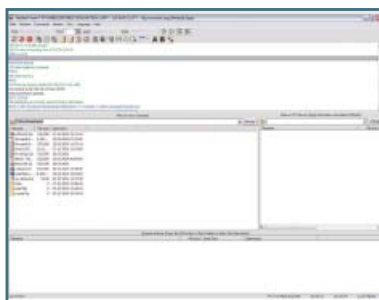
CONEXIUNE ȘI TRANSFER

Realizarea conexiunilor nu ridică probleme deosebite, managerul de site-uri facilitând introducerea ușoară a adreselor, a numelor de utilizator și a parolelor. Acestea sunt însă toate informațiile care pot fi introduse prin intermediul managerului de site-uri, iar pentru configurarea amănunțită a conexiunii și a modalității de transferare a fișierelor utilizatorul

trebuie să acceseze proprietățile site-ului după crearea propriu-zisă a acestuia. Printre setările care pot fi făcute pentru fiecare conexiune în parte se numără tipul serverului la care se face conectarea, reluarea transferurilor eșuate (care nu are întotdeauna succesul scontat), menținerea conexiunii cu ajutorul funcției Keep Alive pentru situația în care nu este nici un transfer activ și configurarea firewall-ului (în cazul în care este instalat unul).

FUNCȚII SUPLIMENTARE

AceFTP include un viewer de pagini html intern, ușor de folosit, dar a cărui utilitate este mai mult decât relativă (ținând cont de tipul programului).



Producător: DigitalCandle
Web: www.bpftp.com
Tip licență: Comercial

Verdict **71.05**

Bullet Proof FTP 2.45

Așa-numitul client FTP antiglonț s-a dovedit un program modest din punctul de vedere al facilităților oferite și de-a dreptul înapoiat în ceea ce privește interfața, fiind unul dintre cele mai slabe programe testate.

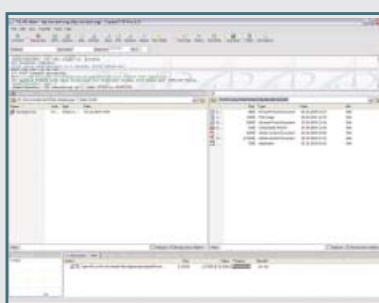
CONEXIUNE ȘI TRANSFER

Managerul de site-uri realizează o organizare superficială a acestora permițând o configurare limitată a modului în care se vor crea conexiunile. În afară de datele esențiale ale unei conexiuni (adresă, nume și parolă), singura opțiune pusă la dispoziția utilizatorului prin intermediul managerului de site-uri este legată de directoarele local și remote (aflate pe server), care vor fi afișate în momentul în care va fi

stabilită conexiunea. Metoda alternativă de configurare a conexiunilor o reprezintă meniul de opțiuni care, deși facilitează un control mult mai ridicat asupra acestora, prezintă dezavantajul de a influența toate conexiunile create.

FUNCȚII SUPLIMENTARE

Bullet Proof FTP poate importa listele de site-uri ale altor clienți de FTP, cum ar fi CuteFTP, WS_FTP, FlashFXP și FTP Explorer, în timp ce exportarea propriei liste de site-uri se poate face doar în format txt. O funcție utilă pe care nu am întâlnit-o la celelalte programe testate este What's my IP care, după cum sugerează și numele, permite aflarea propriului IP.



Producător: Crystal Art
Web: www.casdk.com
Tip licență: Comercial

Verdict **75.45**

Crystal FTP Pro 2.8

Cine are nevoie disperată și urgentă de un client FTP poate alege în grabă Crystal FTP Pro și, dacă nu va încerca să descarce un număr mare de fișiere de mari dimensiuni, își va putea duce la bun sfârșit misiunea.

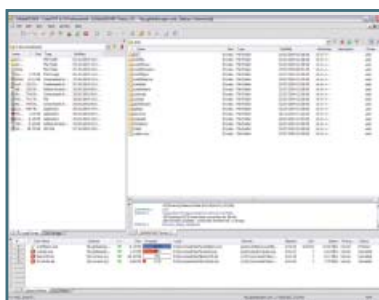
CONEXIUNE ȘI TRANSFER

Principalul reproș pe care putem să îl aducem acestui program este instabilitatea. Din această cauză multe conexiuni vor fi întrerupte înainte de încheierea transferului. Din fericire, Crystal FTP dispune de o funcție bine implementată de reluare a transferurilor eșuate. În cazul blocării programului în timpul unui transfer, la următoarea deschidere a acestuia utilizatorul va fi întrebat dacă dorește să reia

descărcarea fișierelor aflate în lista de transferuri, iar, în cazul unui răspuns afirmativ, acesta poate opta pentru reluarea de la momentul la care a survenit întreruperea sau rescrierea fișierului transferat parțial. Smart Connect este o funcție pe care creatorii programului o consideră originală, prin intermediul căreia conectarea la un site se poate face imediat după introducerea adresei, numelui și parolei.

FUNCȚII SUPLIMENTARE

Ca orice program modest, și Crystal FTP include un număr limitat de funcții utile. Dintre acestea amintim posibilitatea comparării a două directoare (unul local și altul remote).



Producător: GlobalSCAPE
Web: www.cuteftp.com
Tip licență: Comercial

Verdict **87.25**

CuteFTP Professional 6.0

Deși este câștigătorul testului, nu se poate spune despre CuteFTP că ar fi cu mult mai bun decât alte aplicații. Cu toate acestea, poziția de lider este indiscutabilă, programul integrând majoritatea funcțiilor de care un utilizator are nevoie pentru transferul fără probleme al fișierelor de pe serverele FTP.

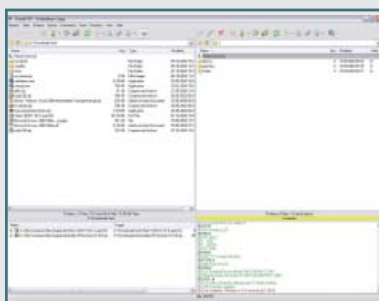
CONEXIUNE ȘI TRANSFER

Spre deosebire de celelalte programe, CuteFTP integrează managerul de site-uri în fereastra principală, ceea ce permite utilizatorilor să realizeze mai repede conexiunea la un anumit site. Un punct slab la acest capitol este lipsa conexiunilor presetate

din managerul de site-uri. În schimb, CuteFTP este foarte eficient în ceea ce privește conectarea și transferul fișierelor. Acesta se conectează la mai multe servere în cadrul aceleiași ferestre și poate transfera simultan mai multe fișiere de pe același server, cu condiția ca și serverul să permită acest lucru.

FUNCȚII SUPLIMENTARE

Majoritatea programelor de acest gen pun interfața pe ultimul loc, iar de multe ori utilizatorii evită să folosească unele programe tocmai din această cauză. CuteFTP este într-adevăr un client FTP drăguț, interfața sa fiind simplă și beneficiind de un grad ridicat de personalizare.



Producător: IniCom Networks
Web: www.flashftp.com
Tip licență: Comercial

Verdict **83.95**

FlashFXP 3.0

FlashFXP este programul care s-a apropiat cel mai mult de câștigătorul testului, putându-se compara cu acesta atât ca funcționalitate, cât și ca ușurință în utilizare.

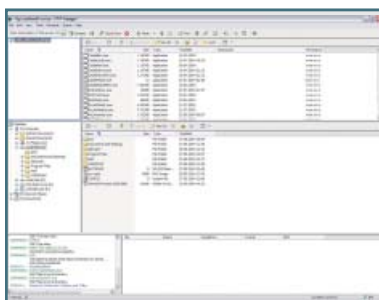
CONEXIUNE ȘI TRANSFER

Singurele puncte slabe sunt imposibilitatea realizării mai multor conexiuni în cadrul aceleiași ferestre, precum și faptul că nu poate transfera mai multe fișiere simultan. Din această cauză, dacă sunt selectate mai multe fișiere sau directoare pentru download, va fi descărcat unul singur, restul fiind trecute pe lista de transferuri și procesate în ordinea în care au fost adăugate. Deși include o facilitare care permite compararea directoarelor, aceasta oferă

o funcționalitate redusă din pricina caracteristicilor puține, pe baza căreia se realizează comparația, precum și a lipsei unei facilități de sincronizare a directoarelor.

FUNCȚII SUPLIMENTARE

FlashFXP include, printre altele, un editor text, un scheduler pentru programarea transferurilor și o funcție de monitorizare a clipboard-ului pentru interceptarea eventualelor adrese FTP copiate în memorie. De asemenea, programul dispune de un grad ridicat de personalizare a interfeței, putând fi modificate culorile, fonturile, ordinea ferestrelor, precum și modul de afișare a log-ului.



Producător: RhinoSoft.com
Web: www.rhinosoft.com
Tip licență: Comercial

Verdict **79.90**

FTP Voyager 11.1

Din partea unui program ajuns la versiunea 11 ne așteptăm la mai mult, însă lipsa unor facilități esențiale unui client FTP l-au depunctat serios.

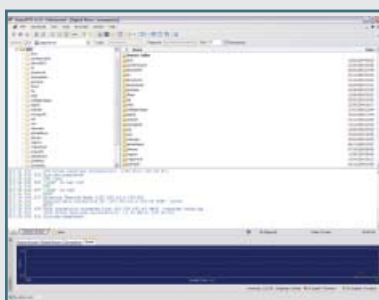
CONEXIUNE ȘI TRANSFER

Managerul de site-uri reprezintă unul din punctele forte ale programului. Prin intermediul acestuia, fiecare conexiune poate fi configurată în amănunt, permițând modificarea mai multor parametri legați de tipul conexiunii, modalitatea de transfer și o serie de opțiuni de securitate precum stabilirea transferului securizat. Din păcate, nu este posibilă realizarea mai multor conexiuni sau transferarea simultană a mai multor fișiere. De asemenea, dacă - din diverse motive -

transferarea unui anumit fișier este întreruptă, FTP Voyager nu va relua transferul respectiv din momentul întreruperii, ba, chiar mai mult, nu va încerca nici măcar să reia transferul de la zero.

FUNCȚII SUPLIMENTARE

Există două posibilități pentru găsirea anumitor fișiere pe server: obișnuita funcție de căutare și filtrul prin intermediul căruia pot fi afișate sau ascunse doar anumite tipuri de fișiere. Din păcate, funcția de căutare operează doar după nume sau dată. FTP Voyager poate importa lista de site-uri din fișiere .csv sau versiuni mai vechi ale programului, precum și din alți clienți FTP precum CuteFTP sau Crystal FTP.



Producător: SmartFTP
Web: www.smartftp.com
Tip licență: Freeware

Verdict **82.55**

SmartFTP 1.0

Luând în considerare faptul că este gratuit, dar și facilitățile rezonabile pe care le pune la dispoziția utilizatorilor, SmartFTP este un program recomandat utilizatorilor mai puțin pretențioși, care va duce la bun sfârșit operațiunile de transfer.

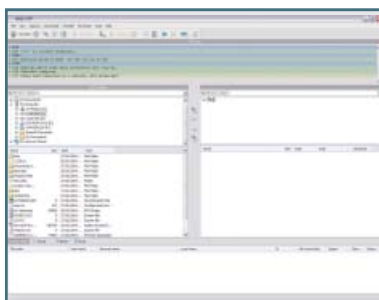
CONEXIUNE ȘI TRANSFER

Managerul de site-uri din SmartFTP este construit pe ideea de Favorites, asemănător modului în care Internet Explorer gestionează adresele site-urilor favorite. Acesta conține o listă destul de bogată de site-uri preconfigurate din diverse domenii, printre care software, jocuri și chiar hardware. Din păcate, nu sunt posibile decât stabilirea unei singure conexiuni la un

site și transferul unui singur fișier odată de pe un server. Ca aspecte pozitive, amintim posibilitatea reluării transferurilor eșuate, limitarea vitezei de transfer, precum și funcția Keep Alive, care va menține conexiunea și după încheierea proceselor de transfer.

FUNCȚII SUPLIMENTARE

La capitolul facilități auxiliare, singura funcție care poate fi menționată este cea de monitorizare și interceptare automată a adreselor FTP copiate în clipboard. SmartFTP păcătuiește la capitolul funcționalitate și, de asemenea, îi lipsește documentația aferentă (disponibilă doar pe site-ul oficial).



Producător: AceBIT
Web: www.wise-ftp.com
Tip licență: Comercial

Verdict **69.05**

WISE-FTP 3.0

Deși a ocupat ultimul loc la finalul testului, cu puțină atenție acordată funcțiilor incluse și o interfață mai îngrijită, WISE-FTP s-ar fi putut clasa un loc mai sus, evitând ipostaza de cel mai slab program din test.

CONEXIUNE ȘI TRANSFER

Datele care pot fi introduse în managerul de site-uri se rezumă doar la informațiile esențiale precum adresă, parolă și nume de utilizator, iar organizarea acestora lasă de dorit, nefiind posibilă nici măcar crearea unor directoare care să realizeze separarea adreselor în funcție de anumite criterii, precum tipul fișierelor stocate pe server. Spre deosebire de celelalte programe care folosesc fie managerul de

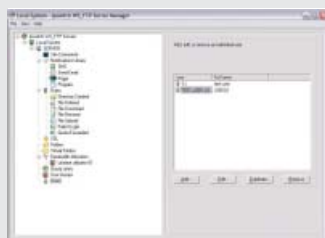
site-uri, fie funcția Favorites pentru gestionarea conexiunilor, WISE-FTP le conține pe amândouă, dar acest fapt nu duce la o organizare mai bună a site-urilor deoarece tot ceea ce se poate face cu funcția Favorites se poate realiza și cu managerul de site-uri. Imposibilitatea realizării mai multor conexiuni simultane, nelimitarea vitezei de transfer, precum și lipsa opțiunii de transfer securizat au contribuit serios la depunctarea acestui program.

FUNCȚII SUPLIMENTARE

Printre altele, WISE-FTP permite utilizatorilor să modifice ușor toate short-cut-urile atribuite realizării rapide a anumitor funcții.

Servere FTP

Crearea unui server FTP nu este o operațiune atât de dificilă pe cât ar părea la prima vedere. În afară de o conexiune (preferabil) permanentă la Internet, este necesar un program cu ajutorul căruia să se realizeze configurarea viitorului server. Unul dintre cele mai bune programe de acest fel este WS_FTP Server. Acesta pune la dispoziția utilizatorului un număr mare de funcții pentru configurarea serverelor FTP și, în același timp, este ușor de folosit.

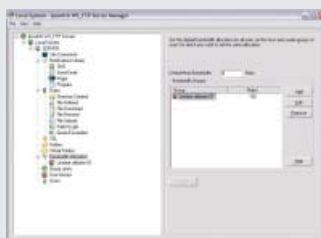


↳ Gestionarea utilizatorilor care au acces la serverul nou-creat

opțiuni. Printre setările care pot fi făcute în cadrul procesului de creare a serverului se numără introducerea adresei IP și selectarea directorului-rădăcină. Spre deosebire de alte programe similare, WS_FTP Server detectează automat adresa IP, scutind, spre exemplu, un utilizator mai puțin documentat în domeniul rețelelor de a afla adresa IP. Odată cu închiderea wizard-ului ia sfârșit și prima etapă în crearea serverului, în care au putut fi setate cele mai importante opțiuni.

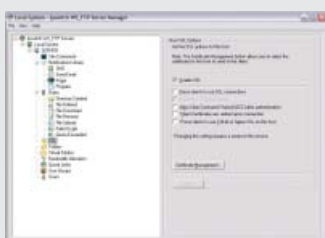
Toate funcțiile programului sunt prezentate arborescent în dreapta ferestrei, urmând ca eventualele modificări să fie realizate în partea stângă. Printre cele mai importante funcții de care dispune WS_FTP Server se regăsesc

posibilitatea optării pentru realizarea transferurilor securizate sau nu (existând opțiunea de a obliga clienții FTP să creeze numai conexiuni securizate), stabilirea directorilor care vor fi accesibile și a grupurilor de utilizatori care vor avea acces la ele, anumite limitări legate de lățimea de bandă și spațiul alocat pe server fiecărui utilizator în parte etc.



↳ Limitarea lățimii de bandă pentru anumiți utilizatori

Unul dintre cele mai importante aspecte ale acestui program îl reprezintă modul de gestionare a utilizatorilor, care permite, printre altele, stabilirea numelui și a parolei cu care aceștia se vor conecta sau optarea pentru accesul anonim (fără a mai fi necesare datele de identificare) ori permiterea accesului doar la anumite directoare sau fișiere.



↳ Activarea sau dezactivarea transferului securizat

Crearea unui server se poate realiza fie la deschiderea pentru prima oară a programului, fie ulterior. Aspectul comun al celor două variante îl reprezintă wizard-ul, care ușurează procesul propriu-zis de creare a serverului și de configurare a celor mai importante

Comenzi FTP

- HELP** - afișează lista completă a comenzilor care se pot introduce.
- OPEN** - este comanda prin care se inițiază crearea unei conexiuni.
- CLOSE** - se încheie conexiunea curentă.
- USER** - introduce numele de utilizator și parola necesară realizării conexiunii.
- EXIT** - închide programul.
- TYPE ASCII** - alege modul ASCII de transfer al fișierelor (pentru fișierele de tip text).
- TYPE BINARY** - setează modul binary pentru transferul fișierelor (utilizat pentru transferul majorității tipurilor de fișiere).
- HASH** - activarea/dezactivarea afișării progresului transferării de fișiere.
- CD DIRECTOR** - indică deschiderea unui anumit director.
- MKDIR DIRECTOR** - creează un director nou.
- DELETE FILE** - șterge un anumit fișier. Poate fi folosită adresa absolută (delete d:\uploadfile1.txt) sau cea relativă (delete file1.txt).
- GET FILE** - descarcă fișierul.
- PUT FILE** - copiază pe server fișierul.
- ABOR** - intrerupe transferul curent.
- CWD DIRECTOR** - schimbă directorul activ.
- LIST** - afișează informațiile despre un anumit fișier sau despre toate fișierele conținute de directorul activ.
- PORT** - specifică portul care trebuie deschis pentru inițializarea unui transfer.
- RNTO** - redenumeste fișierul.

	CuteFTP Professional 6.0	FlashFXP 3.0	SmartFTP 1.0	FTP Voyager 11.1	AceFTP 3	Crystal FTP Pro 2.8	Bullet Proof FTP 2.45	WISE-FTP 3.0
Producător	GlobalSCAPE	IniCom Networks	SmartFTP	RhinoSoft.com	Visicom Media	Crystal Art	DigitalCandle	AceBIT
Web	www.cuteftp.com	www.flashfxp.com	www.smartftp.com	www.rhinosoft.com	http://software.visicommedia.com	www.casdk.com	www.bpftp.com	www.wise-ftp.com
Tip licență	Comercial	Comercial	Freeware	Comercial	Comercial	Comercial	Comercial	Comercial
Opțiuni								
Manager de site-uri	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Transferuri simultane	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Reluare transfer	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu
Keep Alive	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Configurare proxy	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Configurare firewall	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da
Upload	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Limitare viteză transfer	Nu	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu
Transfer securizat	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Configurare mod de conectare	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Căutare FTP	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Specificare timpi	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Comenzi custom	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Comparare directoare	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu
Sincronizare directoare	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Listă transfer	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Afișare log	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Monitorizare clipboard	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Scheduler	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Dialer	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da
Note								
Funcționalitate	88	84	83	80	79	74	72	70
Resurse și compatibilitate	83	82	80	81	80	77	74	62
Ergonomie	88	85	83	79	72	78	67	71
Verdict	87.25	83.95	82.55	79.90	77.40	75.45	71.05	69.05



BRITANNICA 2005

BIBLIOTECA VIRTUALA

Istorie, geografie, artă, literatură, medicină, muzică și sport sunt doar câteva dintre domeniile culturii mondiale care pot fi regăsite în cea mai nouă versiune a enciclopediei Britannica.

CÂND VINE VORBA DE ENCICLOPEDII, ORICĂRUI utilizator îi vin în minte două titluri: Encyclopaedia Britannica și Microsoft Encarta. Acestea se remarcă prin cantitatea impresionantă de informații pe care o înglobează și prin modul în care sunt prezentate informațiile. Ambele sunt disponibile atât ca pachete software, cât și online gratuit și contra cost. Este adevărat că varianta gratuită a enciclopediilor online conține mult mai puține informații, în comparație cu cea contra cost. Aceeași politică este adoptată de producători și în cazul programelor, fiecare dintre cele două enciclopedii sus-menționate fiind disponibilă în mai multe variante care conțin mai multe sau mai puține informații. Constanta versiunilor multiple ale acestor enciclopedii este raportul direct proporțional dintre preț și cantitatea de informații.

În articolul de față vă vom prezenta Encyclopaedia Britannica 2005 Deluxe Edition. Trebuie spus că și aceste enciclopedii, ca orice alte programe, apar periodic în versiuni noi. În cazul acestora însă situația este puțin nuanțată, deoarece versiunile anuale ale enciclopediilor aduc un număr redus de îmbunătățiri care pun sub semnul întrebării achiziționarea, spre exemplu, a versiunii 2005 de către un utilizator al versiunii 2004. Când vorbim de îmbunătățiri, ne referim strict la funcțiile care aduc un plus de funcționare

în utilizarea programului în sine, și nu la actualizarea informațiilor pe care acestea le conțin, deoarece această actualizare se poate realiza automat (cu condiția existenței unei conexiuni la Internet) indiferent de versiunea achiziționată. Astfel, versiunea 2001 a enciclopediei Britannica poate ajunge, prin actualizare, să conțină informații din anul 2004.

Aspectele pe care le-am avut în vedere la evaluarea enciclopediei Britannica au fost următoarele: informațiile conținute (cantitate, exactitate, modalități de prezentare), posibilitățile de valorificare a acestora și ergonomia (ușurința cu care pot fi utilizate funcțiile și interfața).



INSTALARE

Ținând cont de faptul că Britannica 2005 Deluxe Edition este stocată pe trei CD-uri, am apreciat faptul că, în cadrul procesului de instalare, utilizatorul poate alege ce date vor fi copiate pe harddisk și ce date vor fi accesate direct de pe CD. Aceasta, deoarece, pe de o parte, instalarea completă necesită 2GB de spațiu pe harddisk și poate reprezenta un inconvenient pentru cei care nu dispun de acest spațiu liber, iar, pe de altă parte, instalarea unei cantități minime de date implică schimbarea în repetate rânduri a CD-ului pentru accesarea anumitor informații. Tot legat de procesul de instalare trebuie spus că acesta durează destul de mult în cazul în care va fi aleasă varianta instalării complete.

ORGANIZARE

Britannica 2005 Deluxe Edition include mai multe module prin care pot fi accesate informațiile. Acestea sunt Browse, Dictionary, Atlas, Timelines, Organizer și BrainStormer. Să vedem ce avantaje prezintă fiecare dintre aceste module.

Spre deosebire de celelalte funcții - care sunt doar diverse forme de prezentare a informațiilor sau care conțin date doar dintr-un anumit domeniu - Browse este modulul principal al programului care grupează absolut toate

informațiile disponibile. Acesta funcționează într-un mod asemănător funcției Search din Internet Explorer: în dreapta ferestrei se realizează căutarea informațiilor, iar selectarea unui rezultat va duce la deschiderea unei ferestre noi care conține articolul propriu-zis. La capitolul funcționalitate acest modul beneficiază de două facilități ce merită a fi menționate: bara de butoane care permite, printre altele, navigarea înainte și înapoi, căutarea anumitor termeni sau printarea articolului respectiv, și căsuța cu link-uri, prin intermediul căreia se pot accesa rapid cuprinsul articolului, conținutul multimedia legat de subiectul respectiv și chiar site-uri Web care conțin informații asemănătoare. Denumit sugestiv Dictionary, acest modul furnizează explicații și sinonime ale cuvintelor limbii engleze. Funcționalitatea acestuia este cu atât mai ridicată cu cât pot fi găsite explicațiile căutate fără a fi deschis efectiv. Este de ajuns un dublu click pe cuvântul dorit și imediat se va deschide o nouă fereastră în care vor fi afișate înțelesul, originea, pronunția, funcția gramaticală și chiar anul în care a fost inclus în dicționarul oficial al limbii engleze.

Atlas este funcția preferată de către pasionații de geografie. În afară de hărți, prin intermediul acestuia pot fi accesate și informații legate de continente, mări, oceane, țări, orașe etc. Hărțile, la rândul lor, sunt prezentate din mai multe puncte de vedere: populație, vegetație, precipitații, forme de relief, granițe politice etc.

În fine, două module asemănătoare (în sensul că reprezintă doar două modalități diferite de prezentare a informațiilor) sunt Timeline și BrainStormer. Primul oferă perspectiva istorică a evenimentelor, în timp ce BrainStormer (singura noutate importantă a versiunii 2005) realizează organizarea informațiilor în funcție de legătura dintre subiecte. De exemplu, un click pe termenul "biotechnology" va trasa mai multe săgeți dinspre acesta către toate subiectele cu care are legătură.

VALORIFICAREA INFORMAȚIILOR

Britannica 2005 pune la dispoziția utilizatorului două instrumente prin

care pot fi gestionate informațiile care prezintă interes. Primul este reprezentat de posibilitatea creării de notițe pe baza textului selectat, iar cel ce-al doilea, denumit Research Organizer, permite crearea unor așa-numite proiecte în care pot fi grupate mai multe notițe pe aceeași temă. Acesta din urmă se va dovedi de un real ajutor elevilor care au de realizat referate.

CONȚINUT

Din acest punct de vedere, un lucru este cert: Britannica 2005 oferă un volum impresionant de informații sub formă de articole, sunete, imagini și chiar scurte secvențe video care vor face deliciu oricărui utilizator. Printre acestea se numără și o serie de videoclipuri cu valoare istorică, precum cele câteva secunde de peliculă în care este prezentat atacul aviației japoneze asupra portului american Pearl Harbor - acțiune care avea să influențeze decisiv cursul celui de-al doilea război mondial prin intrarea SUA în război.

Atât cât am avut posibilitatea și cunoștințele necesare să verificăm veridicitatea datelor prezentate în versiunea 2005 a enciclopediei Britannica, nu am depistat informații eronate nici măcar legate de țara noastră. Ba, mai mult, am fost impresionați de abundența de date istorice, geografice, politice, administrative și din alte domenii, cum ar fi literatura sau religia. Din păcate, statisticile referitoare la țara noastră se opresc majoritatea la anul 2002, iar sinteza istorică are ca punct terminus anul 1991. Am remarcat, de asemenea, și faptul că realizatorii enciclopediei au acordat o atenție deosebită modului în care se scriu numele proprii ale limbii române.

CU BUNE ȘI RELE

Encyclopaedia Britannica Deluxe Edition 2005 este, cu siguranță, unul dintre cele mai apreciate programe educative la ora actuală. Cu toate acestea, prețul de 39.95\$ o face mai puțin atractivă decât varianta similară a Microsoft Encarta care costă, oficial, cu aproape zece dolari mai puțin. Odată cu achiziționarea enciclopediei, utilizatorul beneficiază și de acces gratuit la varianta online a acesteia pe o perioadă de 90 de zile.

Liviu Andrei Mihai

Reteaua perfectă se construiește, în timp. Noi am început de 10 ani.



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

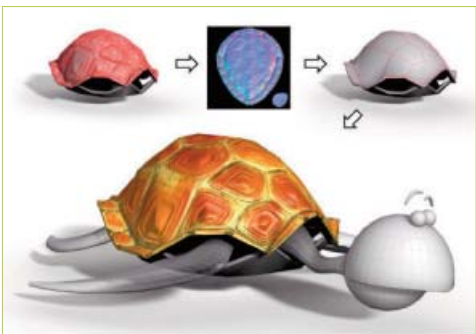
 **EUROWEB**
INTERNET FOR BUSINESS

3DS MAX 7

Toamna se numără programele de grafică



AM VEȘTI BUNE PENTRU CEI CARE MĂSOARĂ trecerea timpului în numărul de versiuni de 3ds max apărute, în speță fanii celui mai popular pachet de grafică 3D. O nouă actualizare, cea de-a șaptea, pentru sus-numitul program a apărut și este disponibilă pentru a fi încercată timp de 30 de zile, după care va trebui, firește, să o cumpărați. Și, spre deosebire de Softimage XSI, care a ajuns să coste sub 500\$, 3ds max costă în continuare câteva mii.



Ce oferă la acest preț ar trebui să știți în mare, pentru că totuși 3ds max este pe piață de ani de zile. Să vedem însă dacă îmbunătățirile care i s-au adus ne pot face să renunțăm la versiunile precedente și să o instalăm pe aceasta.

Prima veste proastă este că arhitectura software internă nu a fost nici acum schimbată din rădăcini sau optimizată considerabil, așa cum ar fi fost cazul. Dar a suferit un număr suficient de modificări, încât numeroasa familie de plug-in-uri de care beneficiază 3ds max să devină brusc inutilizabilă până la o nouă recompilare. Așadar, dacă aveți plug-in-uri fără de care simțiți că nu vă descurcați, mai amânați instalarea o vreme.

Activitatea pentru care este cel mai folosit 3ds max este modelarea, astfel că și pe mine, ca și pe mulți dintre voi, probabil, m-a interesat care sunt îmbunătățirile în acest domeniu. Ei bine, m-am bucurat de introducerea unei comenzi foarte utile pe care o foloseam foarte des în Wings3D și care îmi lipsea în max. Este vorba de

Bridge, o operațiune care conectează două poligoane printr-un "pod" de geometrie. Interesant este că funcționalitatea acestei operațiuni este mult extinsă față de Wings3D, putând fi conectate și edge-uri, nu doar poligoane, plus că după conectare puteți modifica diverși parametri, cum ar fi numărul de interconexiuni dintre cele două elemente, sau puteți răsuci respectiva "punte" pentru a se potrivi mai bine. De asemenea, am observat implementarea Edit Poly ca modificador similar Edit Mesh, aparent o opțiune foarte solicitată de utilizatori, dar de care personal nu am avut niciodată nevoie până acum și căreia nu îi văd altă utilitate decât animarea modificărilor la nivel de geometrie. Tot de la Edit Mesh a fost portată la Edit Poly opțiunea Turn, care întoarce un edge pe loc, schimbând la nivel local fluxul seturilor de linii care compun un model.

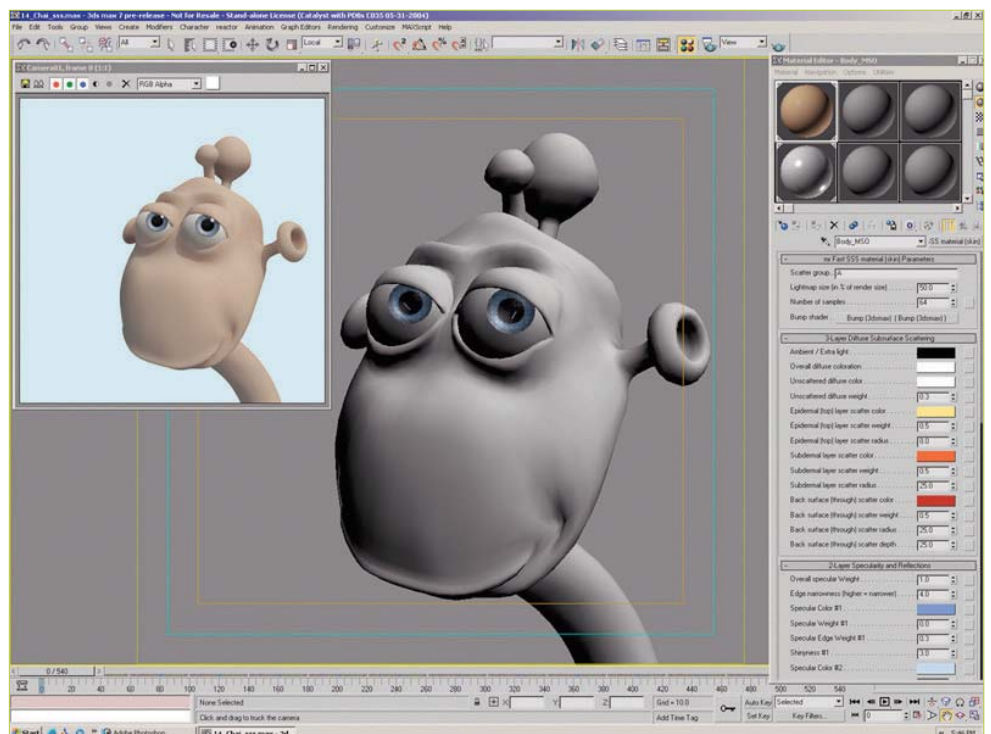
Mult mai folositoare mi se pare însă implementarea unor instrumente ca Mesh Paint (bazat pe o funcționalitate rudimentară care exista și în max 5), care face ca lucrul în max să se asemene cu modelarea în Zbrush. Pur și simplu puteți să pictați cu umflături sau denivelări pe suprafața modelului pentru a-i conferi mai mult detaliu. Acest lucru funcționează atunci când meșa este suficient de detaliată, dar și atunci când aveți un model low poly căruia vreți să îi dați mai mult volum și să sugerați musculatura fără să creșteți numărul de poligoane. În conjuncție cu Mesh Paint funcționează Relax, un instrument care curăță o



meșă încălțită, aranjând edge-urile și vertecții în formațiuni mai ordonate și mai "relaxate".

Și, în sfârșit, toate aceste modificări pot fi făcute și pe modele deja texturate, fără teama că veți haotiza coordonatele UV, pentru că acum aveți opțiunea de Preserve UV.

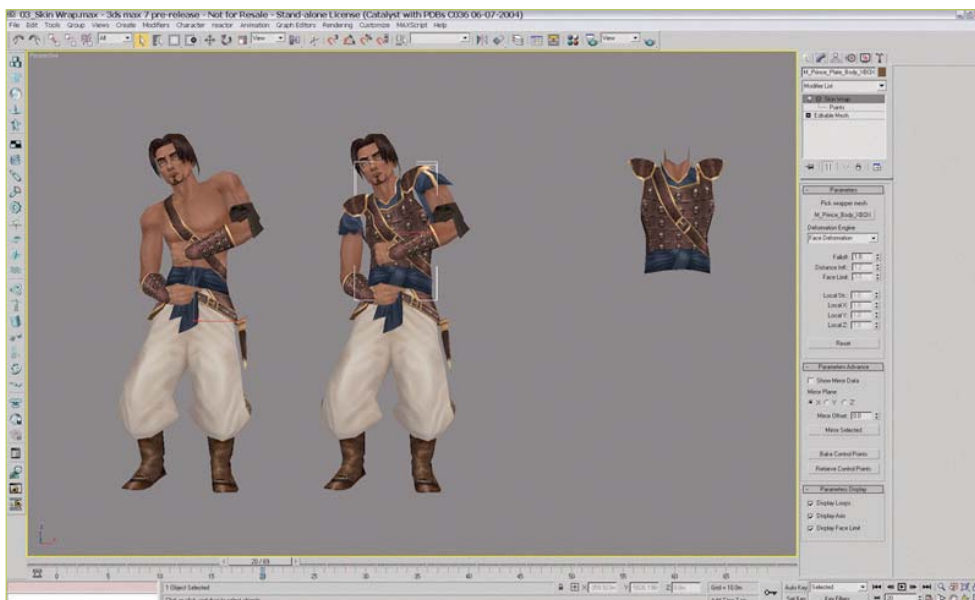
La nivel de animație, care nu mă pasionează atât de mult, dar care este un aspect important pentru mulți dintre utilizatorii avansați de 3ds max, există două modificări semnificative: Skin





Wrap și Skin Morph. Prin intermediul primului puteți anima o variantă cu un număr semnificativ mai mic de poligoane a unui model, pentru ca apoi să "înfășurați" varianta high-poly peste cea low-poly, modelul cu complexitate crescută împrumutând aproape perfect animația modelului

jucătorii-cheie de pe piața pachetelor 3D), este prezent în varianta 3.3, care vine cu shadere predefinite, mai ales în materie de SSS (SubSurface Scattering sau S3), cu care puteți crea obiecte "din ceară", personaje cu piele realistă sau emulsii dificil de randat gen banalul lapte.



mai sărăcăcios și mai ușor de animat din punctul de vedere al cerințelor de sistem. Skin Morph permite definirea de deformări locale bazate pe unghiul dintre două "oase", ceea ce duce efectiv la crearea de "mușchi" virtuali. Sincer, aceste schimbări sunt binevenite, dar funcționalitatea lor putea fi adăugată prin intermediul unor plug-in-uri gen Human IK sau CAT (Character Animation Technologies).

Motorul de randare Mental Ray, care a devenit un standard al industriei 3D (este inclus și în Maya și în Softimage XSI, cucerind efectiv



La nivel de interfață se remarcă o serie de îmbunătățiri binevenite, dintre care aș menționa Paint Selection, o doleanță mai veche de-a mea, copy-paste de la un material la altul în Material Editor, și, cel mai interesant, o cameră tip first person shooter, cu care puteți naviga prin scena din max folosind clasicul sistem "W", "A", "S", "D" + mouse. Această opțiune a pornit de la un script dezvoltat de Ubisoft pentru a le simplifica procesul de level design și s-a dovedit a fi atât de utilă încât a fost inclusă în distribuția implicită de max.

Și, pentru că tot ne-am ciocnit tangențial cu domeniul dezvoltării de jocuri, nu trebuie să uităm că 3ds max este folosit de numeroase firme în procesul de creare a jocurilor și, astfel, era de așteptat să existe îmbunătățiri și pentru zona "gamedev".

Prima, și una dintre cele mai importante, este implementarea lucrului cu normal maps (un fel de bump mapping mai avansat, pe care l-ați putut admira în DOOM 3, asta ca să nu mai intrăm în detalii tehnice). Ele pot fi admirate în viewport-uri, randate pe baza unor obiecte

high-poly și în final atașate unor versiuni low-poly, transformându-le în copii aproape fidele ale originalelor detaliate. Acest lucru îi mai dă procesorului prilejul să respire, dar mută efortul în spinarea plăcii video și a memoriei. Dar este mai ieftin să cumperi mai multă memorie decât un procesor mai capabil.



Și, în final, pentru cei care reeditează începuturile divertismentului digital dezvoltând jocuri pentru telefoanele mobile, 3ds max 7 aduce suport pentru Mobile 3D API Java 2 Micro Edition, cunoscută criptic sub prescurtarea JSR-184. Standardul Mobile 3D suportă destul de multe: texturi, meșe cu skinning, morphing, lumini, animație. Poate părea surprinzător, având în vedere că trebuie să ruleze pe hardware-ul limitat al telefoanelor mobile, dar nu este atât de greu de crezut dacă aveți o oarecare idee despre cât de rapid evoluează tehnologia în acest domeniu.

Concluzia, pentru că trebuie să existe și o concluzie, este că 3ds max 7 m-a impresionat mai mult decât versiunea precedentă și m-a convins că, deși mamutul care a devenit de-a lungul timpului acest pachet 3D nu va fi pus prea curând la cură de slăbire pentru a renunța la balastul de cod depășit și neoptimizat, totuși el evoluează într-un ritm mulțumitor, care îl menține competitiv și atractiv pentru toți artiștii 3D, fie ei amatori sau profesioniști.

Adrian Dorobăț

Contact

Producător Discreet
Web www.discreet.com

Detalii

Versiune 7
Sistem Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, Video DX8 64MB
Program gazdă -
Tip de licență -

Evaluare generală

+ implementarea Mental Ray 3.3
+ are și îmbunătățiri reale care îi vor bucura pe modelatori și animatori
- arhitectura internă depinde în continuare de același cod învechit și neoptimizat

Verdict



Utilitar CD/DVD

AutoPlay
Menu Builder 4.1

Multă vreme, construirea meniurilor autorun (cele care sunt lansate automat la introducerea CD-urilor în unitate) a fost doar la îndemâna celor care aveau unele noțiuni de programare. Cu timpul, au apărut o serie de programe care încearcă să simplifice procesul de creare a acestora. AutoPlay Menu Builder este unul dintre ele.

UȘOR DE FOLOSIT

Dacă am încerca o comparație, crearea meniurilor autorun cu acest program este la fel de simplă cum este construirea site-urilor Web cu Dreamweaver. De altfel, modul în care sunt create meniurile cu acest program se aseamănă mult cu realizarea site-urilor Web. În funcție de conținutul CD-ului pentru care se creează meniul, se pot introduce foarte ușor o serie de elemente, ca text, butoane, diverse forme geometrice, imagini și chiar scurte filme. Meniurile ajutoare Properties și Actions permit utilizatorului să modifice fără nici o dificultate atât caracteristicile legate de funcționalitatea elementelor, cât și aspectul acestora. Programul dispune de meniuri preconfigurate pe tipuri de conținut: jocuri, programe, filme, imagini etc. Acestea au rolul de a ajuta utilizatorul să înțeleagă mai ușor modul în care se lucrează cu meniurile autorun.

BOGAT ÎN FACILITĂȚI

AutoPlay Menu Builder dispune de o colecție bogată de elemente ca imagini, butoane, sunete, fundaluri, cursoare etc. ce pot fi folosite în cadrul meniurilor. O funcție deosebit de utilă este Virtual Drive Manager care, prin crearea unui drive virtual, permite introducerea căii viitoare către fișierele care se vor afla pe CD.

Contact

Producător Linasoft
Web www.linasoft.com

Detalii

Versiune 4.1
Sistem Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă -
Tip de licență Shareware (39.95\$ Personal / 99.95 Business)

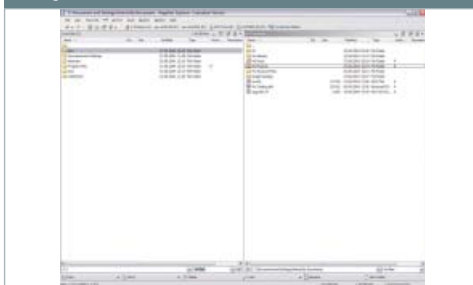
Evaluare generală

+ ușurință în utilizare
+ template-uri
+ colecție bogată de elemente
+ Virtual Drive Manager

Verdict



Manager fișiere

Magellan
Explorer 3.10

Funcționalitatea ridicată pe care o oferă Total Commander nu este la ora actuală egalată de nici un alt manager de fișiere, deși există numeroase alternative. Una dintre acestea este și Magellan Explorer.

BUNE ȘI RELE

Deși sunt prezente majoritatea facilităților necesare unui manager de fișiere, unele dintre acestea lasă de dorit din punctul de vedere al utilității practice pe care ar trebui să o ofere. Exemplul cel mai elocvent îl reprezintă viewer-ul intern care permite vizualizarea doar a unui număr redus de formate, printre care documentele rtf și imaginile cu extensia .bmp și .jpg, dar nu lucrează cu cele mai populare formate audio, ca wav sau mp3. De cealaltă parte se situează funcția de arhivare/dezarhivare care poate deschide un număr mare de arhive, printre care zip, rar, arj sau ace, și, de asemenea, poate crea arhive zip permițând utilizatorului să configureze nivelul compresiei, să creeze arhive multiple sau să protejeze arhivele create prin parolă. Din păcate, lipsește posibilitatea creării arhivelor executabile.

CONFIGURARE RIDICATĂ

Magellan Explorer impresionează prin gradul ridicat de configurabilitate. La nivelul interfeței se poate trece rapid de la modul cu două panouri aliniat pe verticală sau orizontală la o fereastră gen Windows Explorer. Este posibilă modificarea culorilor sau a fonturilor pentru orice element al programului, ca și a shortcut-urilor care permit realizarea tuturor operațiunilor prin intermediul tastaturii. De asemenea, programul dispune de profiluri preconfigurate care grupează sub același înveliș toate setările.

Contact

Producător Enriva Development
Web www.enriva.com

Detalii

Versiune 3.10
Sistem Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă -
Tip de licență Shareware (39.95\$)

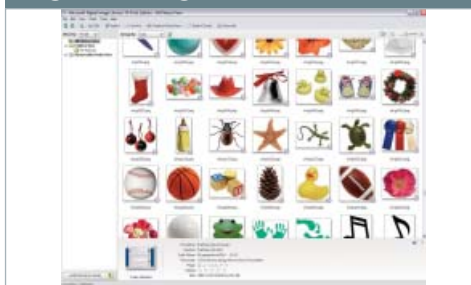
Evaluare generală

+ grad ridicat de configurabilitate
+ arhivarea fișierelor
+ redenumirea multiplă
- viewer-ul intern

Verdict



Vizualizare imagini

Microsoft
Digital Image Pro 10

La ora actuală, pe piața software există foarte multe programe de vizualizare și editare a imaginilor în format digital. Digital Image este o aplicație dezvoltată de Microsoft care include o serie de funcții originale.

ORGANIZARE

Modul în care sunt organizate imaginile reprezintă unul din punctele forte ale programului. În funcție de directoarele și subdirectoarele în care se află, imaginile sunt împărțite în albume virtuale și afișate în aceeași fereastră. Originalitatea acestei facilități constă în faptul că, spre deosebire de restul programelor, care afișează doar imaginile unui anumit director, Digital Image permite vizualizarea tuturor imaginilor, indiferent de directorul în care acestea sunt stocate. O altă facilitate interesantă este cea de etichetare a anumitor imagini în mod similar cu marcarea cu un steag a mesajelor electronice de către clienții de e-mail. În acest mod pot fi notate o serie de informații sau acțiuni ce trebuie realizate în legătură cu o anumită imagine, cum ar fi expedierea prin e-mail, printarea sau prelucrarea imaginii respective. Spre deosebire de alte programe, Digital Image stochează în baza de date imaginile în dimensiune reală, nu doar thumbnail-urile.

EDITARE

Dintre numeroasele funcții de prelucrare a imaginilor, ne-a atras atenția cea de modificare automată a fotografiilor realizate prin intermediul camerelor de la telefoanele mobile, prin care se îmbunătățește semnificativ calitatea acestora.

Contact

Producător Microsoft
Web www.microsoft.com

Detalii

Versiune 10
Sistem Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă -
Tip de licență Shareware (89.95\$)

Evaluare generală

+ organizarea imaginilor
+ posibilitățile de modificare
- gestionarea slabă a bazei de date
- prețul ridicat

Verdict



Client de e-mail

Foxmail 5



O alternativă mai mult decât viabilă la Outlook Express este Foxmail, un client de e-mail puternic și gratuit.

ANTISPAM

Unul din punctele forte ale programului este filtrarea eficientă a mesajelor nesolicitate. Foxmail pune la dispoziția utilizatorilor cinci metode prin care pot fi filtrate mesajele de tip spam. Astfel, pe lângă clasicele filtre, mai este posibilă și sortarea prin intermediul listelor de adrese "de încredere", respectiv "lista neagră", la care se adaugă cunoscutul filtru antispam Bayes, care reușește să elimine în proporție mare mesajele spam, după o anumită perioadă de adaptare. În afară de acestea, o altă posibilitate de eliminare a spam-ului o reprezintă funcția Remote prin care sunt vizualizate mesajele aflate pe server înainte de fi descărcate, utilizatorul având astfel posibilitatea de a șterge mesajele nedorite direct de pe server. În fine, cea de-a cincea facilitare în acest sens este neafișarea imaginilor și a elementelor de text îmbogățit din mesajele html.

COMPATIBIL

Foxmail prezintă și avantajul importării conturilor de e-mail, a mesajelor și a contactelor din Outlook Express. De asemenea, programul poate verifica conturile de e-mail de pe Yahoo! și Hotmail.

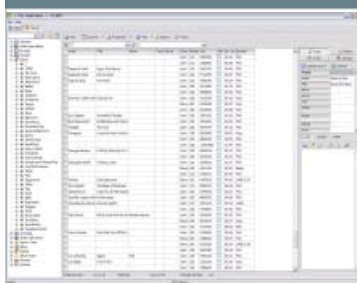
Contact	
Producător	Zhang Xiaolong
Web	http://fox.foxmail.com.cn/english
Detalii	
Versiune	5
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Freeware
Evaluare generală	
+ filtre antispam eficiente	
+ verificarea conturilor de pe Yahoo! și Hotmail	
+ importarea conturilor, mesajelor și a contactelor	
- mici defecte la nivelul interfeței	

Verdict



Utilitar audio

The GodFather 0.65



Pe orice calculator există fișiere audio într-un număr mai mic sau mai mare. Organizarea acestora se poate realiza mult mai ușor cu ajutorul unui program cum este The GodFather.

ORGANIZARE

Programul poate gestiona un număr mare de formate audio, printre care mp3, Ogg Vorbis și mai noul mp4. Organizarea melodiilor poate fi efectuată fie prin operațiuni uzuale de copiere sau mutare, fie prin adăugarea acestora unei baze de date în care pot fi stocate atât fișierele de pe harddisk, cât și cele de pe CD-uri. Criteriile pe baza cărora se poate face sortarea melodiilor sunt numeroase și variază de la titlu, artist sau album până la gen sau anul apariției. Programul poate crea rapoarte în funcție de conținutul bazei de date. Deși dispune de un player propriu, integrarea acestuia în program lasă mult de dorit, deoarece utilizatorul dispune doar de funcția Play, neavând astfel nici un control asupra melodiilor rulate.

EDITAREA TAG-URILOR

În afară de organizarea melodiilor, The GodFather include și un puternic editor de tag-uri prin care utilizatorul are posibilitatea introducerii rapide a informațiilor pentru un număr mare de fișiere și importarea acestora de pe Internet.

Contact	
Producător	Dimitris Touzozoglou
Web	http://users.otenet.gr/fjtclicper/tgf
Detalii	
Versiune	0.65
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Freeware
Evaluare generală	
+ număr mare de formate recunoscute	
+ editor de tag-uri	
- player intern superficial	
- instabil	

Verdict



Editor grafic

ArcSoft PhotoStudio 5.5



Photoshop este liderul incontestabil în domeniul prelucrării imaginilor, dar utilizarea sa prezintă un nivel de dificultate destul de ridicat, ceea ce-l face greu accesibil utilizatorilor obișnuiți. O soluție alternativă o constituie folosirea unui program de prelucrare a imaginilor la nivel de amator, cum este PhotoStudio.

UNELTE ȘI FILTRE

Uneltele puse la dispoziție de acest program îi permit utilizatorului să prelucreze ușor și rapid imaginile și fotografiile digitale. Dintre acestea amintim posibilitățile de selecție personalizată și decuparea anumitor segmente de imagine, modificarea parametrilor de culoare și a luminozității, precum și eliminarea efectului de ochi roșii care apare în cazul fotografiilor realizate cu anumite aparate foto. Ne-au atras atenția instrumentele de modificare a formei geometrice a imaginilor sau a anumitor layere, precum și posibilitatea creării unor fragmente de text tridimensional, prin ușurința utilizării și prin efectele interesante generate. De asemenea, programul dispune de un număr mare de filtre care permit aplicarea unor efecte interesante imaginilor prelucrate.

GESTIONAREA LAYERELOR

PhotoStudio permite crearea de layere, iar gestionarea acestora este mult mai simplă în comparație cu alte programe.

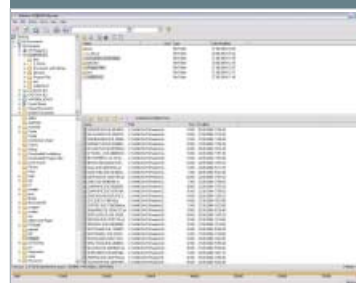
Contact	
Producător	ArcSoft
Web	www.arcsoft.com
Detalii	
Versiune	5.5
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (79.99\$)
Evaluare generală	
+ ușurință în utilizare	
+ instrumente utile	
+ număr mare de filtre	
+ gestionarea layerelor	

Verdict



Ardere CD/DVD

Sateira CD&DVD Burner 1.47



La ora actuală există un număr mare de programe pentru scrierea CD-urilor și a DVD-urilor, dintre care de departe cel mai popular este Nero Burning ROM. Printre alternativele la acesta se numără și Sateira CD&DVD Burner.

CONFIGURAREA PROIECTELOR

Deși poate crea mai multe tipuri de CD-uri, din facilitățile pe care le include reiese clar că programul este orientat spre scrierea așa-numitor Data CD (programe, jocuri, filme, mp3 etc.). Crearea proiectelor se realizează ușor prin intermediul unei interfețe dual panel, în care adăugarea fișierelor și a directorilor se face prin drag&drop. Din cadrul opțiunilor de configurare a proiectelor nu lipsesc funcții importante precum scrierea simulată pentru testarea mediului, protecția împotriva erorilor buffer under run sau crearea CD-urilor multisession. De asemenea, utilizatorul are posibilitatea setării dimensiunii memoriei cache, care poate varia între 4 și 256MB. Din păcate, programul nu permite scrierea peste limita normală a CD-ului (overburning).

LIMITĂRI

CD-urile multimedia reprezintă punctul slab al acestui program. Spre exemplu, pentru crearea unui CD audio nu este posibil decât conversia fișierelor wav.

Contact	
Producător	Sateira Software
Web	www.sateira-software.com
Detalii	
Versiune	1.47
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (35\$)
Evaluare generală	
+ simplu de utilizat	
- facilități modeste	
- nu face overburning	
- crearea CD-urilor multimedia	

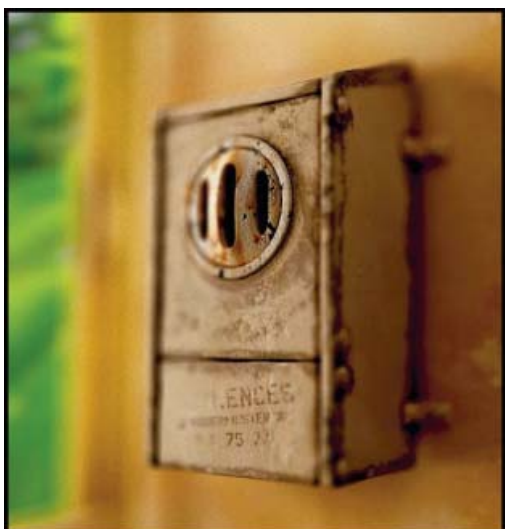
Verdict



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

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale



Toyo
cgtoys@hotmail.com

Cele mai noi creații ale autorului, realizate cu 3ds max și Vray. Din păcate, ai uitat din nou să ne spui cum te cheamă, dacă nu cumva te numești Toyo, caz în care ne cerem scuze.

Apreciem stilul auster, curat, dar ne bucurăm că poți realiza și obiecte mai mizerabile, ca în imaginea cu obiectul pe care nu am reușit să îl identificăm (o cutie de scrisori?, un interfon antic?). Oricum, perseverează, pentru că ai talent.





Adrian Băluță
adrianbaluta@hotmail.com

Adrian ne trimite două imagini din filmul de scurt metraj (presupunem) la care lucrează, imagini realizate ca test de atmosferă. Din acest punct de vedere nu avem ce să criticăm, atmosferă au din belșug, cea cu castelul fiind de-a dreptul superbă. Observăm că texturile au o rezoluție rezonabilă, ceea ce ne spune că ai învățat ceva din criticile aduse imaginii trimise la un concurs anterior din XtremPC, cea cu "Viața artificială". Așteptăm cu interes trailer-ul filmului pe care îl produci.



Alexandru Mustață
devalex8844@yahoo.com

Cam goașe imaginile, iar curbele caroseriei puteau fi mai bine definite. În momentul de față mașina pare destul de generică, în lipsa celor patru cercuri distinctive ea putând fi confundată cu o Skoda Octavia, de exemplu. Pe viitor insistă mai mult și plasează modelul într-un context favorabil care să îl pună în valoare.



Irina Mustață
yrinoukam@yahoo.com

"Seastorm a fost realizată în Terragen și Corel PhotoPaint. Ca o părere asupra rubricii Galeriei Xtreme: într-adevăr, mașinile presupun multă muncă la modelare, lumini etc., iar rezultatele sunt majoritatea excelente. Dar... arta presupune inspirație și transpirație (inspirație = originalitate, imaginație). Galerieile Xtreme au parte de transpirație din belșug, dar unde lăsăm inspirația? (scuze pentru cantitatea de «spirație» :))"



Vreo legătură de rudenie cu Alexandru Mustață? Ar fi interesant ca pasiunea pentru grafică să fie comună unei întregi familii. În ceea ce privește imaginea pe care ne-ai trimis-o, este puțin cam confuză și difuză. Înțelegem ideea, dar realizarea lasă de dorit. Și astfel ajungem la părerea ta. Într-adevăr, este nevoie și de inspirație, dar înainte de a crea o capodoperă, fiecare artist trebuie să își însușească tehnica la perfecțiune. Degeaba ai niște idei minunate dacă nu poți să le pui în practică. După cum spunea un ilustrator necunoscut pe care l-ai parafrazat fie că ai vrut, fie că nu, arta e 1% inspirație și 99% transpirație. Asta avem, cu asta defilăm, sperând la progrese.



ULTIMA ORA

CONNEX ȘI VIDEOTELEFONIA 3G

Prima demonstrație din România

Împreună cu Ericsson și Siemens, Connex a realizat prima demonstrație din România de videotelefonie care utilizează tehnologia 3G. "Suntem mândri să realizăm prima demonstrație de videotelefonie din România, bazată pe tehnologia 3G. Demonstrația are rolul de a arăta modul în care rețeaua Connex este pregătită pentru 3G și reprezintă o oportunitate de a evalua interesul pieței românești pentru serviciile din noua generație. Serviciile de videotelefonie bazate pe tehnologia 3G reprezintă o nouă dimensiune complexă a telecomunicațiilor, prin care românii vor putea să comunice în viitor. Suntem hotărâți să continuăm să dezvoltăm modalități practice de comunicare prin voce, imagini și videotelefonie", susține Ted Lattimore, președinte și COO Connex.



Aceasta este prima demonstrație UMTS live din România care prezintă servicii de videotelefonie și transfer de date la viteză de 384kbps. Testul UMTS prezentat are o serie de caracteristici unice: este realizat între mai multe orașe, combină două tehnologii (GSM și UMTS) și este susținut de doi furnizori de echipamente (Ericsson și Siemens).

PARTENERIAT PUTERNIC

Zapp prin Germanos

Germanos, cu 72 de magazine în 45 de orașe, a devenit cel mai mare partener Zapp.

Comunicatul de presă statuează, printre altele, faptul că produsele și serviciile Zapp sunt disponibile în magazinele din rețeaua Germanos în spații dedicate comercializării și că parteneriatul Zapp-Germanos se bazează pe elemente strategice care oferă avantaje competitive clienților. Pe lângă cele 21 de magazine proprii, Zapp deține o rețea de distribuție alcătuită din peste 200 de parteneri, în mai mult de 80 de orașe din întreaga țară. "Suntem încântați că această colaborare ne permite să oferim, împreună cu Germanos, cel mai important retailer de telecomunicații din

România, soluții de comunicații de ultimă generație și segmentului larg de consumatori", a declarat Constantin Lucescu, Sales Director Zapp.

"Acordul a fost încheiat cu scopul de a veni în întâmpinarea clienților Germanos cu soluții complete de comunicare. De asemenea, acest parteneriat ne oferă posibilitatea de a beneficia de serviciile unui operator în continuă dezvoltare precum Zapp, care asigură o abordare diferită, printr-o tehnologie nouă, în domeniul telecomunicațiilor pe piața românească", afirmă Lucian Dorobanțu, director comercial al Germanos Telecom România.

TERMINALUL CU SIMȚURI

Siemens lansează telefonul cu senzor

Siemens Mobile lansează primul său terminal echipat cu senzori de contact, presiune și vibrații. Acești senzori, care sunt integrați în carcasa modelului CX70, pot detecta starea de spirit a utilizatorului în funcție de mișcările line sau bruște aplicate telefonului, afișând un avatar corespunzător stării acestuia. Acest avatar poate fi trimis printr-un mesaj MMS oricărei persoane cu un telefon mobil compatibil MMS.

Măsurând numai un milimetru pătrat, senzorii sunt aproape invizibili pentru ochiul liber. Acești senzori, denumiți FET (field-effect transistor), în ciuda dimensiunilor microscopice, oferă o măsurare extrem de precisă și consumă foarte puțină energie electrică. Aceste chip-uri bazate pe nanotehnologie pot detecta chiar și cantități infime de gaze.



PANASONIC VINE CU MODELE NOI

Șapte dintr-o lovitură

Panasonic a lansat în România șapte terminale GSM, prin care dorește să se adreseze unui segment larg de consumatori, cu preferințe diferite în ceea ce privește designul, facilitățile, dar și prețul. "Pentru prima dată oferim în România o gamă completă de telefoane ce se adresează tuturor segmentelor de consumatori de pe piață. Telefoanele mobile Panasonic răspund astfel celor mai variate preferințe și exigențe ale acestora", afirmă Ștefan Ichim, director de marketing și vânzări al Departamentului Telecomunicații Panasonic România. Cele șapte modele sunt A100, A101, A102, X300, X400, X500 și X700. Seria 100 se adresează celor care doresc telefoane mobile miniaturizate, echipate cu funcțiile de bază. În schimb, modelul X300 este echipat, în premieră pentru un telefon mobil, cu o cameră video de tip "one push pop-up screen".



X700 este primul "smartphone" Panasonic cu sistem de operare Symbian și platforma Series 60; este echipat cu cameră foto digitală ce are capacități video și Java MIDP 2.0, oferind conectivitate sporită prin portul USB.

MIC, DAR PUTERNIC

Samsung SGH-E800

HAT Group Co. a lansat de curând noul model Samsung SGH-E800, echipat cu tehnologii de ultimă oră și cu un design futurist. Mic și discret, acesta cântărește 85 de grame și etalează multiple funcționalități, permițând fiecărui utilizator să îl personalizeze după preferințe. E800 combină cel mai avansat sistem slide-up semiautomat cu camera digitală încorporată și ecranul TFT color. Camera foto digitală VGA are o rezoluție de 640x480 pixeli, permițând utilizatorilor să fotografieze în sistem multi-shot sau normal, înglobând și un sistem inedit de autoportret. În plus, E800 oferă posibilitatea afișării, pe ecranul cu 65.536 de culori, a fotografiilor celor care sună.

"Lansarea acestui nou model reprezintă lărgirea portofoliului de succes al telefoanelor mobile Samsung pe piața românească și vine să confirme poziția de lider a

companiei Samsung în materie de telefoane cu cameră încorporată", a declarat Doru Orășelu, Marketing Manager HAT Group Co.



NOI SOLUȚII DE TELEFONIE

Sistem integrat de comunicații Philips

Împreună cu partenerul său oficial, ICCO Electronics, Philips Business Communications a lansat în România un sistem integrat de telecomunicații pentru companii mici și mijlocii - Sopho IPK. Acesta este primul din seria de platforme de telecomunicații pentru companii cu care Philips Business Communications intenționează să își consolideze poziția în țara noastră.

Ușor de instalat și întreținut, Sopho IPK reprezintă o soluție flexibilă care ajută companiile mici și mijlocii să beneficieze de

avantajele telefoniei IP. Sopho IPK permite până la 1200 de extensii telefonice și 65 de trunchiuri atât TDM, cât și IP. Același serviciu oferă până la 200 de aplicații telefonice, cum ar fi rularea apelurilor pentru optimizarea costurilor și distribuția uniformă a apelurilor.

Sopho IPK completează portofoliul de soluții de comunicații integrate pentru companii, din care mai fac parte Sopho iS3000 și Sopho 2000 IPS dedicate companiilor mari și foarte mari.

COLABORARE NOKIA-INTEL

Telefoane "inteligente" bazate pe Symbian

Nokia și Intel au anunțat că vor construi împreună mai multe modele de telefoane mobile de tipul smartphones care vor folosi ca sistem de operare cunoscutul Symbian. În același timp, compania care se ocupă de dezvoltarea sistemului Symbian a făcut public faptul că va colabora cu Intel în scopul creării unui design standard pentru chip-urile și programele pentru telefoanele mobile, care va

avea la bază tehnologiile Intel Xscale și Symbian. Printre avantajele oferite de sistemul de operare Symbian se numără mai multe tipuri de aplicații, cum sunt browsing, e-mail sau streaming. Previzunile de marketing susțin că piața telefoanelor inteligente va depăși până la sfârșitul anului curent numărul de 20 milioane de terminale, dintre care majoritatea vor avea la bază sistemul Symbian.

FORȚA E CU ORANGE

Războiul Stelelor pe telefon

De curând, Orange și Lucasfilm Ltd. au anunțat crearea unui parteneriat exclusiv destinat aducerii lumilor, personajelor, imaginilor și sunetelor dintr-o galaxie îndepărtată la cele peste 40 de milioane de clienți posessori de telefoane mobile din Europa. În acest fel, clienții Orange și fanii Războiului Stelelor vor putea accesa conținuturi mobile constând în personaje, imagini,

scurte filme și clipuri muzicale (true-tone și sonerii) din Războiul Stelelor. Pentru început, clienții Orange vor putea accesa conținutul din Războiul Stelelor: A New Hope, The Empire Strikes Back și Return of the Jedi. Prin intermediul parteneriatului cu Lucasfilm având o durată de 15 luni, Orange va putea folosi personajele din filmele Războiul Stelelor în cadrul marketingului Orange.

ROMTELECOM PE INTERNET

Un nou serviciu dial-up

Romtelecom S.A. a lansat recent un nou serviciu dial-up de acces Internet la o viteză de până la 56kbps, CLICKNET, acesta putând fi accesat fără abonament sau plată în avans. Noul serviciu are acoperire națională. Taxele percepute includ atât tariful pentru apeluri, cât și pe cel

pentru traficul Internet. Noul serviciu este taxat cu 1.25 eurocenți/minut de luni până vineri între orele 8.00 și 20.00 și cu 0.7 eurocenți/minut sâmbăta, duminica și în sărbătorile legale, precum și de luni până vineri între orele 20.00 și 8.00.

Developer | Technology | Partner | News & Events | About us

symbian

Symbian OS - the mobile operating system


 Search

News

Smartphone industry gathers for Symbian Expo

Symbian CEO keynote gives latest Symbian OS products in development numbers; targets 200m unit market in 2008/2009; outlines Symbian strategy to address mid-tier phone market

First Arima smartphone based on Symbian OS

The Arima U300 features a sliding keypad, rotating mega pixel camera with 4x digital zoom and flash, a 2.66 inch 65K color touch screen, PC synchronization, FM radio and an audio and video player



Intel® Technology for Series 60-based 3G smartphones

Intel® and Symbian have agreed to invest in the joint development of a reference platform to enable a new class of 3G based on Symbian OS and Intel XScale® Technology

Nokia 9300 smartphone based on Symbian OS

The smartest smartphone for business professionals on the move, the Nokia 9300 features an integrated full keyboard and outstanding voice and data capabilities. Planned availability for the Nokia 9300 is Q1 2005



Media Center

- Oct 05 Smartphone industry gathers for Symbian Expo
- Oct 05 Intel Technology for Series 60 Platform-based 3G smartphones
- Oct 05 Symbian and Carphone Warehouse work together
- Oct 05 Handset manufacturers choose Texas Instruments and Symbian OS
- Oct 05 Symbian OS applications - latest figures from Handango
- Oct 05 New global test certification houses for Symbian Signed
- Oct 05 Symbian Press expands book portfolio with two new titles
- Oct 05 "Symbian OS Smartphones for Dummies" launched
- Oct 05 Symbian and Orange collaborate to support developer community

jocuri

096 **Ultima oră**
Ultimele știri din lumea jocurilor

098 **Povești serioase**
Scriitori și jocuri

102 **The Settlers: Heritage of Kings**
Coloniștii se întorc

103 **Psychonauts**
Lumea din mintea ta

104 **Rome: Total War**
Jocurile de strategie au un nou împărat

108 **Tribes: Vengeance**
Jocul care demonstrează că răzbunarea nu este arma prostului

110 **Warhammer 40.000: Dawn of War**
Orcii, elfii și oamenii se lansează în spațiu

112 **Full Spectrum Warrior**
Jucați și veți găsi cel puțin trei motive pentru care titlul nu are nici în clin, nici în mână cu jocul

114 **Evil Genius**
În fiecare dintre noi se ascunde un posibil geniu malefic

116 **Myst IV: Revelation**
Finalul unei povești începute acum 11 ani

118 **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**
Continuarea unei serii controversate

120 **Shade: Wrath of Angels**
Îngerii sunt mânioși, noi doar puțin derutați

121 **Burnout 3: Takedown**
Credeți că știți ce este viteza? Acest joc vă va demonstra că vă înșelați



Bogdan Bridinel

COMUNITATILE VIRTUALE SI FAPTELE BUNE

Știrile ar putea să vă convingă de altceva, dar în viață se mai întâmplă și lucruri frumoase.

Luna aceasta, versiunile de consolă a două jocuri foarte importante ce vor ajunge, probabil, și pe PC, Halo 2 și Grand Theft Auto: San Andreas, au fost piratate cu ușurință cu zile bune înainte de a ajunge în magazine. La fel cum, de altfel, s-a întâmplat și cu DOOM 3 în vară. Pe deasupra, a mai apărut un criminal care dă vina pe GTA 3 pentru faptele sale, iar veșnicul avocat anti-jocuri Jack Thompson a preluat cazul. Și, știți ce? Nu-mi pasă. Am de gând ca de data aceasta să vorbesc despre lucruri frumoase și nu o să las nimic să îmi stea în cale.

Din nu știu ce motiv, s-a întipărit în conștiința tuturor că poveștile frumoase nu sunt știri. O crimă este o știre. Un nebun care acuză un produs electronic de problemele sale este interesant. Dar un grup de oameni care au folosit tehnologia pentru a aduce un ultim și emoționant omagiu eroului lor? Nu o să citiți despre asta în nici un ziar.

Pe 10 octombrie a murit Christopher Reeve, omul identificat aproape în mod universal cu Superman. După nouă ani de paralizie, el a fost ucis de o problemă cardiacă des întâlnită la cei în aceeași situație. Probabil că, dacă nu aș fi făcut greșeala de a citi un mesaj scris de soția lui către cei ce i-au sprijinit, nici nu aș fi fost atât de emoționat, dar am făcut-o, și după două paragrafe a trebuit să iau o pauză, pentru a nu risca penibilul unei lacrimi. Christopher Reeve nu a fost doar un actor și nu a fost doar Superman, ci a devenit cu adevărat un erou după ce un accident de călărie l-a paralizat de la gât în jos. În loc să se dea bătut, el a pus bazele unei fundații al cărei scop era strângerea de fonduri pentru cercetarea medicală în domeniul paraliziei, reușind să doneze în total aproximativ 22 de milioane de dolari. Pe lângă asta, a pus bazele unui centru care ajută oamenii paralizați

să devină mai independenți și a creat cel mai bogat în informații site Web din domeniu (www.paralysis.org).

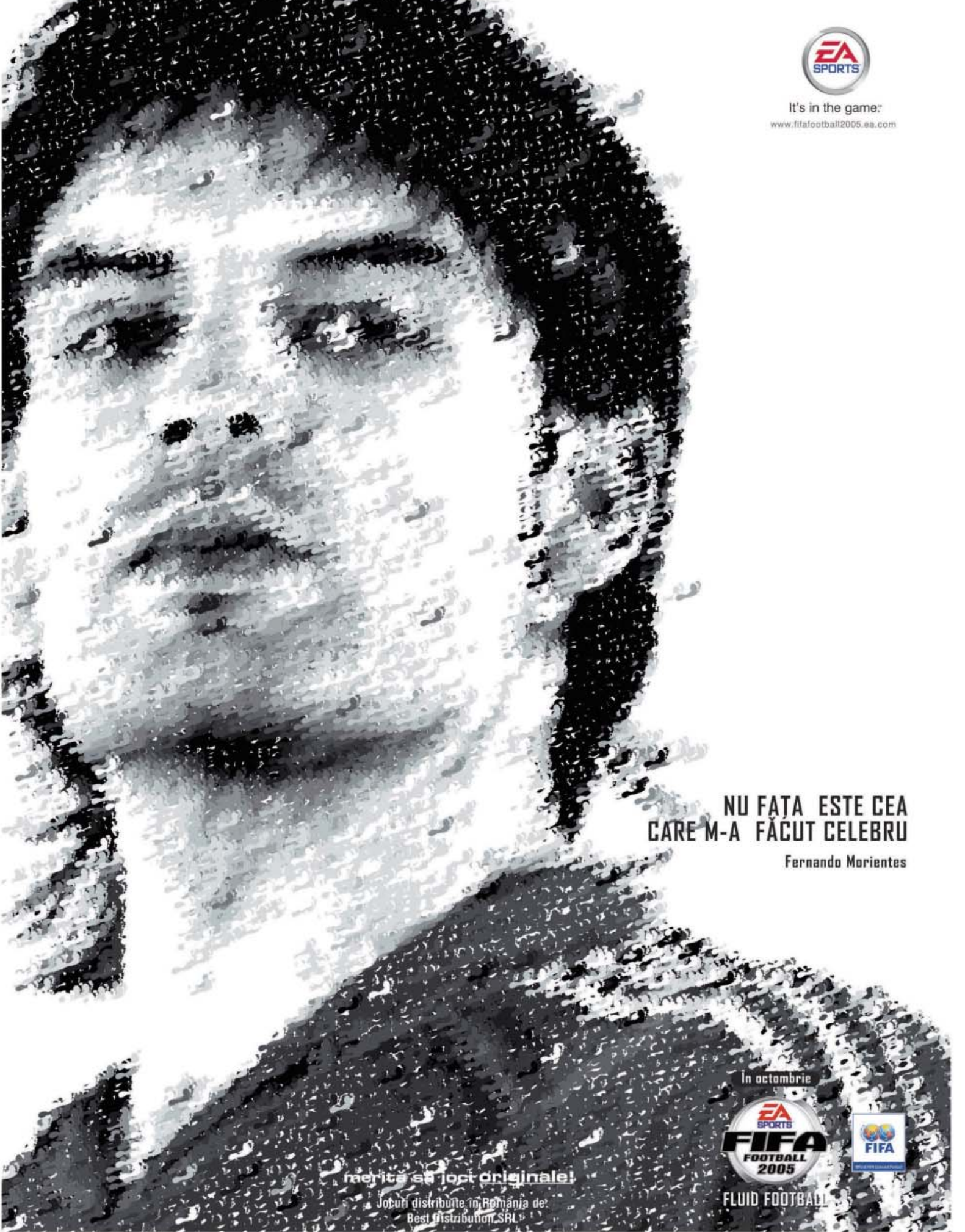
Pentru cei care joacă roluri de supereroi în City of Heroes, numele lui Christopher Reeve înseamnă desigur destul de mult. Dar nu m-aș fi așteptat ca impactul morții sale să depășească nivelul conversațiilor colaterale, mai ales în condițiile în care producătorii nu au încercat să facă ceva deosebit în acest sens. Jucătorii însă nu s-au mulțumit cu atât și, în mai multe dintre regiunile orașului din joc, s-au strâns împreună în piețe, salutând în tăcere eroul căzut la datorie.

Oricine încearcă să judece un MMORPG după curba de creștere în nivel, numărul de skill-uri sau de arme, grafică sau mai știu eu ce altă caracteristică tehnică demonstrează că nu înțelege nimic. Aceste jocuri sunt în primul rând comunități, compuse în mare parte din oameni cu preocupări și idei asemănătoare. Dacă vă place Warcraft, cu siguranță vă veți simți ca acasă în World of Warcraft, iar dacă filmele cu supereroi v-au făcut să visați, City of Heroes este în mod clar ceea ce căutați.

Și, dacă nu mi-ar fi teamă că v-am adus deja în pragul plânsului, v-aș mai vorbi și despre Child's Play, inițiativa unei cunoscute reviste online ce oferă o perspectivă alternativă asupra jocurilor (www.penny-arcade.com). Cei doi realizatori ai site-ului au organizat o operațiune de donare de jucării către mai multe spitale pentru copii și, ținând cont de succesul surprinzător de anul trecut, este de așteptat ca și anul acesta pasionații de jocuri să își demonstreze generozitatea. Cred însă că am spus deja suficient pentru a vă convinge că lumea jocurilor nu reprezintă doar pixeli și marketing, ci și suflet.



It's in the game:
www.fifafootball2005.ea.com



**NU FAȚA ESTE CEA
CARE M-A FĂCUT CELEBRU**

Fernando Morientes

merita să joaci originale!

Jocuri distribuite în România de:
Best Distribution SRL

In octombrie



FLUID FOOTBALL



© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, simbolul EA SPORTS și It's in the game sunt mărci sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și în alte țări. Produs licențiat oficial de FIFA. Simbolul FIFA © 1977 FIFA TM. Fabricat sub licență de Electronic Arts Inc. © 2004 Electronic Arts Inc. Toate drepturile sunt rezervate. Numele jucătorilor și asemănările sunt folosite sub licență de la International Federation of Professional Footballers (IFPFA), echipele naționale, cluburi, aliații și ligi. Toate produsele sponsorizate, numele de companii, nume de mărci și simbolurile sunt proprietatea respectivelor lor deținători. Toate celelalte mărci sunt proprietatea respectivilor lor deținători. EA SPORTS™ este o marcă a Electronic Arts™. "PlayStation" și familia de simboluri "PS" sunt mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, și simbolurile Xbox sunt mărci sau mărci înregistrate ale Microsoft Corporation în Statele Unite și în alte țări. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE și simbolul NINTENDO GAMECUBE sunt mărci ale Nintendo. © 2004 Nintendo. Toate drepturile sunt rezervate. Game Boy, Game Boy Advance sunt mărci ale Nintendo. © 2004 Nintendo. N-Gage este o marcă sau o marcă înregistrată a Nokia Corporation.

ULTIMA ORA

ULTIMELE STIRI DIN LUMEA JOCURILOR

BioShock

Succesor spiritual pentru System Shock 2



Producătorul australian Irrational Games este studioul responsabil de Tribes: Vengeance, Freedom Force și RPG-ul SF System Shock 2 (împreună cu Looking Glass Studios). La cinci ani după realizarea acestui din urmă titlu, Irrational Games se hotărăște să continue într-un fel seria System Shock, anunțând că lucrează la BioShock, un FPS cu tematică horror. Totuși, nu este vorba despre System Shock 3, ci mai curând de un succesori spiritual al seriei, un titlu în care acțiunea va fi influențată de alegerile jucătorului.

Intriga dezvăluită până acum propune ca loc de desfășurare a acțiunii un laborator genetic, populat cu trei tipuri de creaturi, numite deocamdată drones,

predators și soldiers. Drones strâng ADN-ul din cadavrele împrăștiate în complex, în timp ce soldații îi protejează de atacurile prădătorilor. ADN-ul joacă un rol important, pentru că protagonistul va avea nevoie de astfel de implanturi pentru a dobândi abilități speciale. Nu că ar lipsi armele clasice, de tipul puștilor și al pistoalelor, toate cu posibilitatea de a fi dotate cu tot felul de prototipuri care să le mărească puterea de foc. Cum BioShock nu are încă un publisher și nici măcar o dată aproximativă de lansare, este posibil să mai treacă ceva timp până să mai auzim vești despre el. Totuși, este greu de crezut că un astfel de titlu nu va atrage atenția.

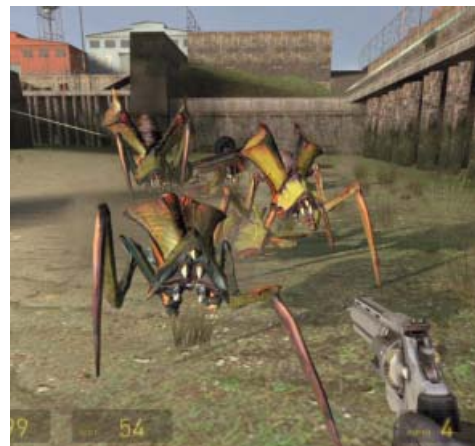
Așteptarea s-a sfârșit

Half-Life 2 este gold

După ani de așteptare și amânări din motive mai mult sau mai puțin plauzibile, iată că, într-un final, Half-Life 2 este gold și va fi gata să ne invadeze PC-urile începând cu 16 noiembrie. Luna aceasta, diferendele legale dintre Valve și Vivendi păreau că ar putea pune piedici lansării jocului; totuși, fie pentru că Vivendi are nevoie de un succes financiar răsunător, fie pentru că pur și simplu problemele legale s-au rezolvat, fanii lui Gordon Freeman au mai puțin de o lună până vor afla continuarea evenimentelor de la Black Mesa. Half-Life 2 va fi probabil pus și la dispoziția utilizatorilor Steam tot pe

16 noiembrie, chiar dacă Valve nu a confirmat încă această posibilitate.

Half-Life 2 a fost deja prezentat în câteva reviste de profil, luând note foarte mari și fiind considerat cel mai bun FPS de la lansarea originalului Half-Life și până acum.



O NOUĂ COMPANIE

Acclaim renaște din propria cenușă

Rod Cousins, fost CEO în cadrul Acclaim, ar putea cumpăra studiourile din Marea Britanie ale companiei, punând bazele unui nou publisher, botezat provizoriu Exclaim. Publisher-ul englez a deschis procedurile de faliment în septembrie, având datorii de peste 100 de milioane de dolari. Cousins s-a asociat cu Europlay Capital Advisers pentru a achiziționa studiourile din Cheltenham și Manchester, împreună cu jocuri aflate în dezvoltare și alte proprietăți intelectuale. Europlay a mai încheiat înțelegeri în industria jocurilor, printre care cumpărarea TDK Interactive de către Take Two și cea a Shiny Entertainment de

către Atari. Printre titlurile cu potențial financiar ridicat se numără Interview with a Made Man și Heist. Pe de altă parte, licența pentru simulatorul de curse Juiced nu va reveni noii companii, fiind deja trecută în proprietatea THQ, care a câștigat licitația în fața Take Two.

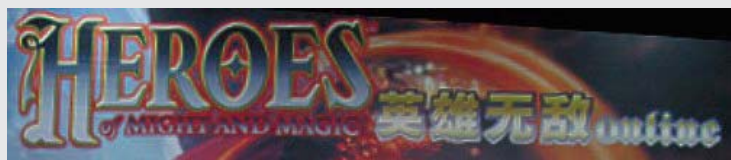
Mai există însă probleme care ar putea împiedica Exclaim să devină operațională în perioada imediat următoare. Autoritatea care se ocupă de lichidarea Acclaim trebuie să-și dea acordul pentru cumpărarea studiourilor din Cheltenham și Manchester, ca și în ceea ce privește preluarea proprietăților intelectuale.

SERIA MIGHT&MAGIC REVINE

MMORPG de inspirație
Heroes în 2005

După anulările în lanț de anul acesta (Ultima X, Mythica și True Fantasy Live Online, Dragon Empires), decizia Ubisoft de a realiza un Heroes of Might&Magic online este interesantă, dar surprinzătoare. Aceasta doar la prima vedere, pentru că jocul va fi o colaborare între Ubisoft China și TQ Digital Entertainment, care va dezvolta titlul exclusiv pentru jucătorii mici, galbeni și cu ochii oblici. Astfel,

Ubisoft încearcă să-și facă intrarea pe o piață imensă, care pune în prim-plan jocurile de tipul MMORPG. TQ Digital are rolul de a dezvolta un titlu care să combine elemente de gameplay asiatice cu populara licență Might&Magic. O astfel de combinație ar putea avea într-adevăr succes pe piața chineză, mai ales că guvernul acestei țări a decis să ofere sprijin financiar producătorilor de titluri multiplayer.



Posibil faliment

Strategy First sub
protecția Capitolului 11

Anul 2004 nu a fost deloc îngăduitor cu firmele din industria jocurilor. După falimentul Acclaim și problemele financiare destul de grave ale unor companii importante ca Eidos sau Vivendi, un alt publisher ar putea dispărea de pe piață. Strategy First, companie cunoscută pentru publicarea unor titluri ca Europa Universalis II, Kohan: Immortal Sovereigns, Sudden Strike, Hearts of Iron sau Cossacks, s-a plasat sub protecția legală a Capitolului 11. Această lege asigură protejarea companiei împotriva falimentului, permițându-i să-și reorganizeze funcționarea pentru a-și plăti datoriile. Compania are circa

5 milioane de dolari datorii, printre care 30.000 de dolari chirie neplătită, 80.000 de dolari pentru taxe guvernamentale și aproape 50.000 de dolari salarii neachitate. Cea mai mare datorie este însă de 1.7 milioane de dolari, la producători de jocuri din toată lumea. Strategy First a fost fondată în 1990 în Montreal și, până în noiembrie 2002, avea mai mult de 100 de angajați în Montreal, Ottawa și Londra. Pentru a se redresa financiar, compania și-a redus personalul și trebuie să-și reorganizeze distribuția, activitățile de relații publice și să elimine toate contractele neprofitabile.

Portare de pe Xbox

The Chronicles of
Riddick pentru PC

Industria cinematografică este o importantă sursă de inspirație pentru realizarea de noi și noi jocuri, fie ele pentru console sau PC. The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay este un astfel de titlu, fiind inspirat din filmele similare (Pitch Black și The Chronicles of Riddick) în care protagonist este Vin Diesel. Lansat inițial pentru Xbox și considerat unul dintre cele mai bune FPS-uri de consolă ale anului, jocul va fi portat și pe PC, urmând a fi lansat în Europa în decembrie. Versiunea pentru PC nu va fi însă o simplă portare,

ci este o variantă "Developer's Cut", adică va conține elemente în plus față de titlul de Xbox în ceea ce privește acțiunea, inamicii și locațiile care pot fi explorate. Povestea din The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay este plasată înaintea acțiunii din filme, Riddick trebuind să găsească o cale să scape din cea mai strictă închisoare din galaxie, Butcher Bay. Chiar dacă este vorba despre o portare, putem spera totuși că Escape From Butcher Bay nu va fi un alt joc de succes pe consolă și un rateu pe PC.

JOCURI VIOLENTE

GTA - inspirație pentru
comploturi asasine

Acuzația adusă jocurilor violente că ar reprezenta o sursă de inspirație pentru diverse acte criminale din viața reală nu este o noutate. Unul dintre cei mai fervenți susținători ai acestei idei este avocatul californian Jack Thompson. Acesta susține că Grand Theft Auto a fost inspirația unui adolescent din statul american Massachusetts în planuirea unui masacru la liceul unde învăța. În vârstă de 16 ani, Tobin Kerns a fost arestat după ce poliția a descoperit că intenționa să omoare elevi și profesori la comemorarea masacrului de la liceul Columbine, ca apoi să asasineze și pompierii și poliția

care aveau să răspundă la apelul de urgență. Jack Thompson este cunoscut pentru atacurile sale împotriva industriei jocurilor, printre care se numără și decizia de a da în judecată Rockstar din cauza presupusei legături dintre asasinatul lui Stefan Pakeerah din Leicester și violentul joc Manhunt. În ciuda tuturor acestor acuzații, până acum avocatul nu a câștigat nici un proces împotriva unei companii din industria jocurilor, așa cum nu a fost dovedită nici o legătură științifică între titlurile violente și acțiunile antisociale din viața de zi cu zi.





POVESTI SERIOASE

SCRITORI SI JOCURI

Ocaziile în care un scriitor profesionist a fost implicat în realizarea unui joc sunt puține, dar merită discutate în condițiile în care jocurile pun un accent din ce în ce mai mare pe poveste.

DESPRE INDUSTRIA JOCURILOR NU SE POATE

spune că este săracă în paradoxuri, dar unul dintre acestea este mult mai vizibil decât celelalte în acest moment. Deși se pune tot mai mult accentul pe necesitatea de a avea o poveste bine dezvoltată, atât de mult încât până și puzzle-urile simpliste derivate din Tetris au ajuns să aibă intrigă, calitatea scenariilor se află pe o pantă mai curând descendentă. În rarele ocazii în care povestea impresionează, această reușită se datorează mai mult punerii în scenă decât scenariului. Crearea unei anumite atmosfere pare să reprezinte o sarcină mai puțin dificilă pentru producătorii de jocuri, așa cum se vede din titluri ca Silent Hill 4 sau Knights of the Old Republic, însă, atunci când vine vorba de manevrarea cuvintelor, lucrurile nu mai stau nici pe departe atât de bine.

Explicația pentru acest fenomen este în primul rând una de natură istorică. Jocurile din perioada de pionierat a domeniului erau realizate de cele mai multe ori de oameni-orchestra, în același timp programatori, designeri, scriitori și graficieni. Desigur, standardele au crescut în toate privințele de atunci și până acum, în timp echipele crescând și ajungând să fie bazate pe oameni mai curând foarte buni la un singur lucru decât pricepuți la toate și experți în nimic.

Cumva însă această evoluție a ocolit partea de scenariu, în parte pentru că multora să scrii ceva interesant li se pare mult mai ușor decât este, în parte din motive de organizare. Scrierea scenariului este o operațiune de scurtă durată, comparativ cu întregul proces de producție, deci angajarea cu statut permanent a unei persoane care să se ocupe doar de scris nu este foarte practică. Așa că, de cele mai multe ori, scenariul este rezultatul unui proces de colaborare între mai mulți dintre membrii echipei de producție sau este chiar scris în totalitate de designerul principal. Rețeta a funcționat destul de bine pentru LucasArts în perioada în care avea la dispoziție o mulțime de oameni foarte talentați, ca Tim Schaffer sau Ron Gilbert, care au lucrat împreună la Monkey Island, Day of the Tentacle și



alte titluri din perioada de glorie a companiei. Numai că astfel de oameni sunt rari. Cei doi menționați mai sus, de exemplu, au părăsit la un moment dat LucasArts și nu au putut fi niciodată înlocuiți. Calitatea jocurilor de aventură lansate de companie a scăzut în timp, până când s-a renunțat complet la ideea de a produce ceva de acest gen.

Soluții totuși există, și ele nu sunt atât de complicate pe cât ar părea la prima vedere. Practica de a angaja oameni din afară pentru anumite sarcini (cum ar fi realizarea de concepte grafice) ar putea fi extinsă pentru a acoperi și scenariul, iar rezultatul, suntem convingeți, ar fi vizibil. În momentul de față un exemplu în această privință este Pariah al celor de la Digital Extremes. Deși povestea este creată de producători, scenariul parcurge în mod repetat drumul dintre aceștia și mai mulți scenariști specializați în film, care îl șlefuesc și oferă sugestii. Evident, nu este nici simplu, pentru că designul nivelurilor este influențat de poveste, dar suntem destul de convingeți că merită. Însă noi am merge chiar mai departe și am apela la scriitori profesioniști, în mare parte mult mai talentați decât orice poate oferi Hollywoodul, chiar dacă poate ceva mai costisitor la nivel financiar. Atunci când investești zeci de milioane

de dolari într-un joc (așa cum este cazul lui Driv3r sau al lui Half-Life 2) și îți permiți să plătești actori ca Pierce Brosnan (ca în James Bond 007: Everything or Nothing), suma necesară pentru a obține implicarea unui scriitor serios nu are cum să pară exagerată. Dar, înainte de a putea spune cu hotărâre că aceasta este calea spre viitor, trebuie să vedem ce s-a întâmplat în puținele situații din trecut în care scriitorii au fost implicați în producția de jocuri.

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

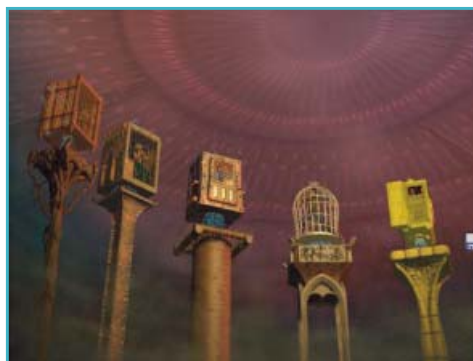
Harlan Ellison este o personalitate interesantă a literaturii SF, cel puțin în aceeași măsură în care este și o personalitate controversată. A petrecut zece săptămâni cu o bandă din New York pentru a scrie o carte pe această temă, a călătorit alături de Rolling Stones pentru alta, a lucrat numai o zi la Walt Disney Studios, fiind concediat după ce a sugerat în glumă un film porno cu personaje animate, a luat la bătaie unul dintre criticii cărților sale chiar în timpul unei decernări de premii, a dat în judecată pentru plagiat mai mulți producători de filme, printre care și James Cameron (pentru Terminator), pe scurt, a fost un om ocupat chiar și dacă nu luăm în calcul vasta sa operă. Aceasta nu se limitează doar la romane sau povestiri (pentru care a acumulat nu mai puțin de 10 premii Hugo, printre altele), ci și la episoade din seriale de televiziune ca The Outer Limits, The Twilight Zone, Star Trek sau Babylon 5, performanțe actoricești în postura de narator, emisiuni de televiziune și, nu se putea altfel, un joc.



I Have No Mouth and I Must Scream a fost mai întâi o nuvelă publicată în anul 1967, într-o perioadă în care povestirile-avertisment erau una dintre preocupările cele mai importante ale scriitorilor SF; este povestea unui viitor în care supercalculatoarele folosite pentru război de marile puteri se unesc într-un singur calculator gigantic, omniprezent, omnipotent și de o răutate zguduitoare, numit AM. AM distruge aproape toată umanitatea, dar mai păstrează în viață cinci indivizi, cu unicul scop de a-i tortura la nesfârșit, în cele mai îngrozitoare moduri. După ceva mai mult de 100 de ani de suferință, unul dintre oameni reușește o victorie amară, ucigându-i pe ceilalți patru și eliberându-i astfel de chin, dar sfârșind transformat într-o materie informă, pentru a nu avea posibilitatea să se sinucidă și a trăi în această stare pentru eternitate.

Este deci vorba nu despre o povestire cu o tentă întunecată, ci despre una total întunecată, pesimistă și deranjantă, ce nu se poate spune că este un subiect obișnuit pentru un joc și, tocmai de aceea, reprezintă un punct de referință din istoria industriei, chiar dacă este un eșec din multe puncte de vedere. Cel puțin conceptual, jocul (lansat în anul 1995 de Acclaim) se ridică și el la înălțime. Ca gen el este aventură point and click, împărțită în câte un episod pentru fiecare personaj, aceste episoade putând fi jucate în orice ordine și oferind, la rândul lor, posibilitatea de a alege în anumite momente. Alegerile sunt de obicei de natură morală și au ca rezultat îmbunătățirea sau înrăutățirea situației sufletului personajului, ce are un efect direct asupra finalului. Ideea lui Ellison era ca jocul să nu poată fi câștigat în sensul clasic, ci doar să fie pierdut într-un mod mai mult sau mai puțin onorabil, însă unele dintre finalele alternative sunt mai optimiste decât cel al nuvelei. O inovație foarte interesantă în ceea ce privește mecanica jocului este faptul că fiecare personaj suferă de o boală mentală (nici nu este de mirare), de care trebuie ținut cont în rezolvarea puzzle-urilor. De exemplu, unul dintre personaje este o femeie isterică ce trebuie să se lege la ochi pentru a putea depăși un animal care o îngrozește. Totuși, foarte multe dintre puzzle-uri au soluții variind de la neintuitive la complet absurde, ceea ce subminează meritele altminteri deosebite ale jocului. Progresia în poveste se face din această cauză cu multă greutate și până și lumile fantastice și terifiante în care sunt purtate personajele se pot dovedi insuficient de captivante pentru a menține interesul dacă rămâneți blocați pentru prea mult timp.

În afară de realizarea scenariului, Harlan Ellison a participat și cu vocea, având rolul atotputernicului AM. Păcat că, prin I Have No Mouth and I Must Scream, el nu a reușit să ofere industriei progresul pe care îl proclama înainte de lansare, dar, în ciuda lipsurilor sale, jocul reprezintă totuși o apariție unică și nu merită în nici un caz să fie uitat. În mod inevitabil însă, acest lucru se va întâmpla, dat fiind că singurul loc în care mai poate fi găsit este magazinul oficial al lui Harlan Ellison, la un preț (32\$) nu prea justificat pentru un titlu vechi de aproape zece ani. Realizarea unui remake modern nu ar fi o idee rea, dar este îndoielnic că ea va fi pusă vreodată în aplicare, pentru că originalul nu s-a bucurat de un succes suficient de mare.



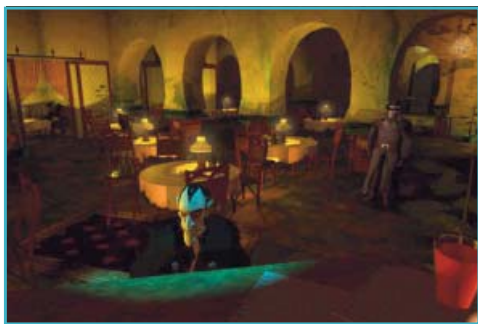
DISCWORLD

Universul fantastic al lui Terry Pratchett a apărut din dorința de a parodia clișeele genului fantasy, după care, așa cum spune chiar autorul, a sfârșit prin a parodia absolut totul. Discworld este o lume plată purtată prin spațiu de patru elefanți uriași care, la rândul lor, stau pe spatele giganticei țestoase spațiale A'Tuin. Discworld este o lume cu magicieni, trolli, vampiri, vârcolaci și o mulțime de alte personaje de poveste fantasy, numai că aici îi puteți vedea încercând să ducă un trai normal, nu participând la războaie nesfârșite. Discworld este o lume în care cel mai mare erou este un bătrânel invincibil în lupta corp la corp, cel puțin atât timp cât nu are o criză de artrită, o lume în care există o organizație a vampirilor neconsumatori de sânge și în care moartea poate fi interogată de polițiști dacă aceștia reușesc să o interpeleze într-un moment în care apare pentru a-și face datoria.



Terry Pratchett nu pare să ia nimic în serios, dar cărțile sale sunt mult mai profunde decât par la prima vedere și au ajuns de-a lungul timpului să se bucure de o popularitate extraordinară, care le-a făcut interesante și pentru creatorii de jocuri. Spre deosebire de alți autori, Pratchett a avut ceva mai mult noroc în acest domeniu, cel puțin la început. Discworld a devenit o serie de trei jocuri, toate aventuri point and click, ceea ce demonstrează încă o dată, dacă mai era nevoie, că acesta este genul care a favorizat cel mai mult crearea de povești memorabile. Primul joc, numit simplu Discworld (1995), și cel de-al doilea, Discworld II: Mortality Bites! (1996), l-au avut în rolul principal chiar pe unul dintre personajele cărților, magicianul ratat Rincewind. Rolul acestuia a fost interpretat cu aplomb de Eric Idle, unul dintre membrii grupului umoristic Monty Python. Pentru cel de-al treilea joc (Discworld Noir, 1999) s-a luat însă decizia de a folosi un personaj nou, din cauza dorinței lui Terry Pratchett ca evenimentele din jocuri să nu aibă consecințe de care să fie nevoit să țină cont în romane. Acest al treilea și ultim joc a adus mai multe schimbări, printre care un motor grafic 3D și o atmosferă mai întunecată, inspirată din filmele noir. Și puzzle-urile au luat o formă diferită, nemaifiind bazate atât de mult pe interacțiunea cu obiectele din jur, ci în primul rând pe obținerea de indicii din dialogurile cu celelalte personaje. Personajul principal era un detectiv particular, primul și singurul de pe Discworld, pentru care un simplu caz de căutare

a unei persoane dispărute se transformă rapid în mult mai mult decât atât (așa cum o cere orice poveste noir).



Deși este pasionat de jocuri și a avut destul de multe opinii, declarând chiar la un moment dat că primul titlu a avut puzzle-uri cam neintuitive și dorește să se asigure că asta nu se va mai repeta, Terry Pratchett nu s-a implicat direct în producție. Atât scenariul, cât și aspectul grafic al personajelor și locațiilor au fost realizate mai întâi în cadrul casei de producție, pentru a fi apoi corectate și revizuite de autor până când acesta s-a declarat mulțumit. Din păcate, în cele din urmă posibilitatea ca seria să meargă mai departe a dispărut după desființarea companiei producătoare, se pare în urma problemelor cu publisher-ul primelor două jocuri (Psygnosis). Cum de la lansarea lui Discworld Noir au trecut cinci ani și de atunci nu s-a mai discutat absolut nimic pe marginea acestui subiect, este destul de puțin probabil ca Terry Pratchett să mai fie implicat în realizarea vreunui joc în viitorul apropiat.

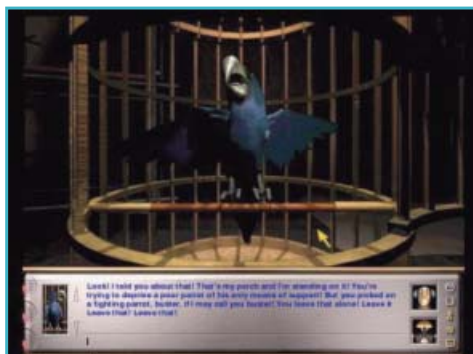
STARSHIP TITANIC

Douglas Adams este un alt scriitor pentru care domeniul IT în general și jocurile în particular nu reprezintă un concept străin. Adams, cunoscut mai ales pentru romanul The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, a fost implicat în mod serios în industria jocurilor încă de la începuturile sale. În 1984 el a creat, cu ajutorul lui Steven Meretzky de la Infocom, un joc de aventură în mod text bazat chiar pe romanul său cel mai cunoscut, reușind să cucerească prin simțul umorului ce îl caracterizează și stilul inconfundabil al scrisului. Jocul Hitchhiker's Guide to the Galaxy s-a adăugat unui număr destul de mare de produse cu acest nume, printre care un roman și mai multe serii de emisiuni radio, toate prezentând variante



diferite (uneori contradictorii) asupra evenimentelor. În anul 1987 a urmat Bureacracy, care nu era bazat pe nici o carte, ci reprezenta o operă independentă și trata cu umor problemele absurde cauzate de birocrăția din bănci și din instituțiile de stat. La fel ca și The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Bureacracy avea tendința de a fi exagerat de dificil în anumite porțiuni, dar și-a spălat toate păcatele prin umorul irezistibil.

Aceasta era perioada în care aventurile în mod text, care au făcut celebră compania Infocom, erau la apogeul succesului lor. Aceste jocuri aveau avantajul de a lăsa imaginația jucătorului să funcționeze (toate descrierile erau texte, în multe cazuri foarte bine scrise) și de a se desfășura într-un mod aparent foarte natural (jucătorul scria comenzile care credea el că se potrivesc în situația respectivă, de exemplu, "aprinde lumina" într-o cameră întunecată, după care aștepta să vadă ce se întâmplă). Dominația acestui gen ce avea să fie cunoscut mai târziu sub denumirea de "interactive fiction" s-a sfârșit însă după ce sistemele mai puternice au permis apariția primelor jocuri cu grafică, iar publicul le-a adoptat rapid pe acestea din urmă.



Douglas Adams însă nu era mulțumit. Grafica primitivă a vremurilor îi plăcea în mod serios, așa că, după cum a declarat în introducerea romanului Starship Titanic, a decis să aștepte o vreme în care grafica să ajungă la un nivel atrăgător și pentru el. Asta s-a întâmplat în 1997, când Adams a pus, alături de câțiva prieteni, bazele unei companii numite The Digital Village, cu scopul declarat de a realiza un adventure care să combine interpretoarele de limbaj din jocurile în mod text cu grafica de ultimă oră. Deci Starship Titanic a fost gândit în mod inițial ca joc și abia apoi, în urma presiunilor editurii lui Douglas Adams, s-a luat decizia de a lansa în același moment și un roman cu același nume. De altfel, fiind prea preocupat de lucrul la joc, scriitorul a lăsat sarcina realizării romanului pe umerii lui Terry Jones, membru al grupului Monty Python și prieten bun al său, care inițial nu urma decât să dea vocea unuia dintre personaje.

Din păcate, toate intențiile bune din lume nu au putut să salveze Starship Titanic de problemele tehnice și puzzle-urile nerezonabil de ilogice chiar și în acest gen caracterizat de puzzle-uri fără prea mult sens. Povestea din Starship Titanic a pornit de la o frază din The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, care făcea o

referire la cea mai mare navă spațială din univers și la un accident suferit de ea, fără a intra în alte detalii. Dar, deși cartea Starship



Titanic vorbește despre cei care au construit nava și problemele lor, jocul pornește de la premisa neobișnuită că introducerea CD-ului în unitate a provocat un fenomen ciudat, iar jucătorul s-a trezit fără voia lui la bordul unei nave spațiale defecte, populată doar de roboți, în timp ce echipajul și pasagerii au dispărut. El trebuia să poarte dialoguri cu roboții pe care-i întâlnea (o explicație bună a faptului că aceștia nu înțelegeau decât anumite cuvinte), să repare mecanismele defecte și să afle ce s-a întâmplat cu oamenii (extraterestrii) de la bord. Unul dintre rezultatele acestei structuri este că jocul nici nu pare să aibă o intrigă, jucătorul ajungând să rătăcească prin navă și să rezolve enigme fără a înțelege prea mult din ce se petrece în jurul său. În acest fel avantajul de a avea un scriitor profesionist în echipă este redus semnificativ, chiar dacă dialogurile, atunci când merg așa cum trebuie, sunt într-adevăr amuzante. De multe ori însă nu merg așa cum trebuie, interpretorul de comenzi funcționând foarte prost și provocând frustrare prin numeroasele erori pe care le face. Culmea, în final cea mai importantă calitate a lui Starship Titanic este grafica sa, foarte bună pentru perioada respectivă.

CLIVE BARKER'S UNDYING



Declarat de Stephen King ca "viitorul genului horror", dotat cu o imaginație hiperactivă și bolnavă în același timp, obsedat de violență, însă și de erotism, expert în crearea de tensiune și de personaje memorabile, talentat ca scriitor, dar prea optimist în privința celorlalte abilități ale sale, britanicul Clive Barker este, la rândul său,



un om despre care se pot spune foarte multe. În domeniul literar a obținut succesul chiar de la debut, prin colecția de povestiri *The Books of Blood*, și a continuat să creeze povești fascinante prin romane ca *Weaveworld* sau *Imajica*.

Incursiunea sa în cinematografie este o cu totul altă poveste. Primele două filme realizate pe baza unor scenarii scrise de el (*Transmutations* și *Rawhead Rex*) au fost atât de îngrozitoare încât l-au convins că poate face singur unele mai bune, chiar dacă nu mai regizase nimic până atunci.

Și realitatea a dovedit că avea dreptate, cel puțin parțial. Primul film scris și regizat de Clive Barker, *Hellraiser*, a fost în mod cert mai bun decât adaptările stângace de până atunci și a atins un anumit statut de clasic, deși nu neapărat pentru cele mai bune motive. Ca și operele legendarului regizor horror George A. Romero (*Night of the Living Dead*), *Hellraiser* este o

combinație de imaginație debordantă, concepție excepțională a personajelor, violență gratuită și exagerată, ocazionale momente de stupiditate pură și efecte speciale proaste, ce își transcende starea de peliculă cu buget redus și devine captivantă, în ciuda tuturor problemelor sale. *Hellraiser* a avut în *Pinhead*, omul întors din morți, căutat de locuitorii Iadului și cu țeasta plină de ace, unul dintre cele mai ieșite din comun personaje de film create vreodată, meritând să rămână în amintire măcar pentru atât. Singurul film al lui Clive Barker care a mai atins un astfel de statut este *Candyman*, povestea unui ucigaș întors din morți care apare dacă-i rostiești numele de cinci ori în fața oglinzii (singur și pe întuneric, evident). Totuși, *Candyman* nu a fost regizat tot de el, ci de Bernard Rose.

Modul în care a luat naștere *Clive Barker's Undying* este destul de ciudat. Steven Spielberg a venit cu ideea ca secțiunea de jocuri de la *Dreamworks*, ce produsese până atunci doar penibilul *Tresspasser*, să realizeze un FPS cu o poveste de groază. Lucrul a început destul de repede, designerii schițând în mare povestea (un investigator de fenomene paranormale cercetează un castel bântuit) și construind câteva niveluri cu ajutorul motorului grafic Unreal. Abia după câteva luni a apărut ideea de a-l implica și pe Clive Barker, a cărui participare a fost limitată, dar de efect. Primul rezultat a fost înlocuirea eroului tipic pentru FPS-uri - un individ musculos și tatuat - cu unul mult mai credibil și mai complex ca personalitate. Dar, cum povestea era foarte dependentă de deciziile de design, iar scriitorul britanic nu avea cunoștințe în domeniul jocurilor, el nu a scris scenariul, ci s-a mulțumit să ofere sfaturi pentru a o face mai interesantă. La final tot el a dat și vocea pentru personajul principal, pentru ca includerea numelui său în cel al jocului să fie totuși justificată.

În orice caz, este indubitabil că *Undying* a avut mult de câștigat din participarea unui om care știe ce ne sperie și ce nu, ce face ca dialogurile să ni se pară interesante și cu ce fel de personaje ne putem identifica. Fără a fi lipsit

de probleme (nu a avut multiplayer, ușile din niveluri se încuia și se deschiau în mod magic în funcție de nevoile designerilor, monștrii apăreau în anumite puncte la nesfârșit, timpii de încărcare erau cam mari), *Undying* a reușit să fie mai mult decât un simplu FPS, atât datorită poveștii interesante, cât și celorlalte idei integrate în el. Una dintre cele mai interesante este aceea de a include o vrajă care releva adevăruri ascunse despre unele locații. De exemplu, sub efectul acestei vrăji un tablou aparent fericit de familie se transforma într-o imagine de coșmar, în timp ce în alte zone puteau fi văzute evenimente din trecut. Mai existau și alte vrăji, majoritatea cu utilitate în cadrul luptelor, alături de armele convenționale. Din păcate, nici măcar atașarea numelui Clive Barker nu a ajutat *Undying* să se vândă, el pierzându-se în avalanșa de FPS-uri ale perioadei în care a apărut și nefiind continuat niciodată.

ÎN AȘTEPTAREA INEVITABILULUI

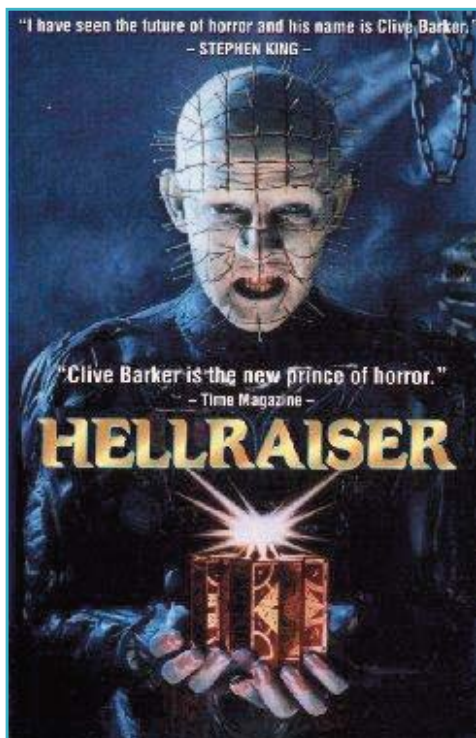
Concluziile incursiunii noastre în trecut nu sunt foarte încurajatoare. Dintre aceste jocuri doar *Undying* și cele din seria *Discworld* pot fi considerate bune fără prea multe rezerve, în timp ce, la capătul celălalt al spectrului, *Starship Titanic* a reprezentat una dintre ironiile pe care numai viața adevărată le poate oferi: un joc despre un dezastru, care a fost un dezastru în sine. Mai grav, nici unul dintre aceste titluri nu a avut un succes comercial semnificativ.

Dar trebuie remarcat că aproape de fiecare dată problemele au fost cauzate de conjunctură și de faptul că povestea a fost greșită pe un joc mai puțin reușit, al unui producător fără pretenții. Adevăratul examen pentru această idee îl va reprezenta apariția lui *Half-Life 2*, al cărui scenariu a fost realizat de Marc Laidlaw, un scriitor mai puțin cunoscut, dar destul de interesant. Un alt titlu de urmărit este *Advent Rising*, produs de o companie nou-înființată (*GlyphX*), dar susținut de reputatul scriitor SF Orson Scott Card.



În orice caz, starea de fapt actuală nu mai poate continua mult. Evoluția tehnologică ne va aduce în mod inevitabil într-un punct în care jocurile vor arăta și se vor comporta din punct de vedere fizic prea veridic pentru ca oamenii să mai poată accepta narațiuni schiloade și personaje de carton. Iar din acel punct încolo, oricine nu va reuși să ofere o poveste pe măsură va avea foarte mult de suferit.

Bogdan Bridinel



DATA APARIȚIEI: 1 NOIEMBRIE 2004

STRATEGIE

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

COLONISTII SE INTORC

ÎN MOD PARADOXAL, CONTINENTUL CARE A

beneficiat de cel mai mare număr de coloniști, America, nu a primit cu foarte mare entuziasm seria The Settlers. Poate din cauza graficii care, până acum, a fost doar în două dimensiuni. Acest lucru este însă pe cale să se schimbe, odată cu Heritage of Kings. Titlul introduce strategia celor de la Blue Byte în era graficii 3D, schimbând în același timp și lumea în care se petrece acțiunea. Povestea este mai curând medievală, relatând pe parcursul a 20 de campanii-misiuni aventura lui Dario, care trebuie să-și salveze regatul din mâinile unui tiran. Doar că la începutul jocului Dario nu știe nimic despre trecutul său nobil. El nu vrea decât să răzbune moartea mamei sale, ucisă într-un atac al trupelor regelui cel rău, Mordred. De asemenea, el trebuie să se întâlnească cu unchiul său Helias, care este deținătorul unui secret oribil care îl privește pe Dario.

În afară de trecerea la grafica 3D, producătorii intenționează să mărească ritmul acțiunii, pentru ca jucătorii să nu se mai plângă de inactivitate. Astfel, se va schimba micromanagementul, sistemul economic depinzând de patru resurse: fier (pentru arme), piatră (pentru construcții), sulf (utilizat în alchimie) și argint. Țăranii vor construi, iar colectarea resurselor va fi făcută de muncitori specializați. Bineînțeles, ei trebuie să beneficieze de hrană și de adăpost cât mai aproape de locul unde muncesc, pentru a fi cât mai eficienți. Partea de bătălii va crește în importanță, trupele incluzând sulitași, spadasi, arcași, cavalerie și artilerie, plus eroi cu abilități speciale. Sistemul de conducere al armatei se va baza pe un lider, astfel încât veți controla grupuri și formații, nu fiecare soldat în parte. În plus, trupele vor beneficia de un sistem de experiență de tip RPG, care le va îmbunătăți abilitățile de luptă și apărare. Astfel, bătălia ar trebui să devină mai tactică, dar și mai ușor de controlat.

Grafica este realizată cu ajutorul tehnologiei RenderWare și va permite ca fiecare element să fie animat, dând impresia unui oraș adevărat. Astfel, veți putea privi cum se antrenează arcașii în barăci la diverse tipuri de ținte, copacii se vor îndoi în bătaia vântului, iar un viscol puternic chiar va afecta viteza cu care se mișcă trupele. Aici intervine alchimia, folosită în prezicerea vremii, pentru a ușura realizarea unei strategii eficiente. Nu va lipsi nici modul de multiplayer, în LAN sau pe Internet, prin intermediul ubi.com. Toate schimbările pe care Heritage of Kings intenționează să le aducă seriei au ca scop atragerea de noi fani, dar și entuziasmarea celor vechi, lucru pe care, după toate aparențele, s-ar putea să-l reușească.

Anda Drăgănuță

“SISTEMUL DE CONDUCERE AL ARMATEI SE VA BAZA PE UN LIDER, ASTFEL ÎNCAT VEȚI CONTROLA GRUPURI SI FORMATII, NU FIECARE SOLDAT ÎN PARTE.”

■ PRODUCĂTOR: BLUE BYTE
 ■ PUBLISHER: UBISOFT
 ■ WEB: WWW.THESETTLERS.COM/UK





ACTIUNE

PSYCHONAUTS

LUMEA DIN MINTEA TA

DATA APARIȚIEI: FEBRUARIE 2005

"NIVELURILE ARATA DE PARCA AR FI DESENATE DE UN COPIL DE CINCI ANI, INTR-O MANIERA SUPRAREALISTA, INTOARSA PE DOS, REFLECTAND OBSESIILE SI PROBLEMELE PERSONAJELOR."

■ PRODUCĂTOR: [DOUBLE FINE](#)
 ■ PUBLISHER: [MAJESCO](#)
 ■ WEB: WWW.DOUBLEFINE.COM/PRODUCTS.HTM

TIM SCHAFER ESTE MINTEA DIN

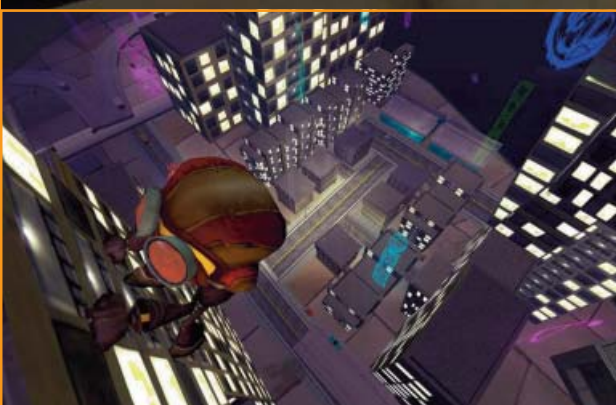
spatele unor titluri ca Full Throttle și Grim Fandango, cunoscute pentru un umor debordant și o viziune pe care unii ar numi-o cel puțin ciudată. Iar Psychonauts este ultimul titlu care îi aparține și care promite să fie cel puțin la fel de apreciat ca jocurile menționate mai sus. Cu o evoluție destul de zbuciumată, avându-l întâi pe Microsoft drept publisher, apoi preluat de Majesco, jocul îl are ca personaj principal pe Razputin, alintat Raz. Biografia lui Raz ne arată că provine dintr-o familie de acrobați și că are puteri psihice înăscute. Doar că el nu vrea să rămână un simplu circar, ci are un vis mult mai mare: acela de a deveni Psychonaut, un fel de detectiv de elită paranormal. Probabil și numele este ales pentru a sublinia puterile sale deosebite, făcând trimitere la celebrul călugăr rus Rasputin, despre care se credea că avea puteri psihice supranaturale.

Pentru a deveni detectiv, Raz pleacă într-o tabără unde să-și îmbunătățească abilitățile, Whispering Rock Psychic Summer Camp. Doar că în timpul antrenamentelor sale descoperă un complot malefic al doctorului Loboto, care răpea copii pentru a le fura creierele. În acest moment intervine jucătorul, care trebuie să-l oprească pe doctorul nebun și în același timp să-și termine antrenamentul. Nimic deosebit până aici, veți spune. Doar că dintre cele 13 niveluri ale jocului, numai trei se petrec în lumea reală. Celelalte 10 sunt proiecțiile

creierelor tulburate ale unor personaje în mintea cărora veți călători pentru a câștiga medalii de merit care vă măresc puterile paranormale. Printre personajele cu probleme se numără o fată bântuită de amintirea reprimată a tatălui ei, un altul care se crede Napoleon și un artist care folosește doar catifea neagră.

Printre puterile psihice care vă vor ajuta să rezolvați diferite enigme se numără levitația, invizibilitatea, clarviziunea, telekinezia sau pirokinezia (puterea de a incendia lucruri). Evident, aceste puteri vor fi utilizate pentru a ataca inamicii și vor fi acompaniate de salturi, flipuri și alte manevre moștenite de Raz de la părinții săi acrobați. Și, cum mare parte din acțiune se petrece în mintea unor oameni care în lumea reală sunt adesea închiși într-un azil de nebuni, și grafica este în concordanță. Nivelurile arată de parcă ar fi desenate de un copil de cinci ani, într-o manieră suprarealistă, întoarsă pe dos, reflectând obsesiile și problemele personajelor. Pe lângă aspectul grafic ciudat, dar potrivit atmosferei generale, este de așteptat ca jocul să beneficieze de același umor deosebit și de dialogurile suculente de care au avut parte Full Throttle și Grim Fandango. Psychonauts combină elemente clasice de aventură PC cu un stil orientat spre console într-un joc de o inventivitate ce depășește orice am văzut în ultima vreme.

Anda Drăgăuță



Partea a treia a unei serii foarte apreciate, Rome: Total War nu putea fi un joc slab. Întrebarea însă este alta: este el doar bun sau cu adevărat extraordinar?



PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: CREATIVE ASSEMBLY • PUBLISHER: ACTIVISION • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.TOTALWAR.COM

ROME: TOTAL WAR

Jocurile de strategie au un nou împărat

INTERACȚIUNE

- 11 facțiuni jucabile, dintre care 3 sunt familii romane
- la bătălii pot participa până la 10.000 de soldați, fiecare cu experiența și moralul propriu

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 1GHz
- Memorie: 256MB
- Video: 64MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

ÎNCEPUTURILE SUNT IMPORTANTE. TOCMAI DE ACEEA AM

încercat de câteva zeci de ori să găsesc fraza perfectă pentru a începe acest articol, una care să definească în întregime Rome: Total War și să vă facă să îl înțelegeți prin doar câteva cuvinte bine alese. Nu are rost să vă țin în suspans: am eșuat. Rome nu este genul de joc pe care îl poți cuprinde în câteva cuvinte. Este o construcție uriașă, un ansamblu compus dintr-o mulțime de elemente, unele minunate, altele mai puțin, care însă nu poate fi redus la suma părților sale. Este genul de joc ce te face să regreti că trebuie să îi dai o notă, pentru că nu s-a inventat încă numărul care să spună ceva relevant despre el, în loc să simplifice un adevăr complex.

Probabil cea mai bună comparație este cea din simpaticul și surprinzător de inteligentul Shrek. Ca și căpcăunul din film, care se compară pe sine însuși cu o ceapă, Rome are straturi. Porniți-l pentru prima dată și veți vedea o hartă strategică enormă, plină de detalii și complet impresionantă la nivel vizual. Dați acest strat la o parte și descoperiți o interfață dubioasă, compusă din prea puține butoane și suferind de câteva probleme minore, dar destul de deranjante, cum ar fi dificultatea de a selecta o armată aflată în vecinătatea unui oraș, din cauză că este acoperită de eticheta cu numele orașului. Mai străduiți-vă puțin și descoperiți sistemul economic foarte complex, care însă vă permite să îi acordați exact câtă atenție doriți și nu vă forțează să vă implicați în aspecte care nu vă interesează. Și așa mai departe. Este clar, sunt foarte multe de spus, așa că ar fi bine să ne facem comozii și să începem din nou, de data aceasta cu începutul.

Rome este cel de-al treilea joc din seria Total War, serie care a dat două dintre cele mai bune jocuri de strategie ale ultimilor ani și care are reputația de a încerca mereu să ducă lucrurile mai departe, în ciuda apariției sale într-o epocă a stagnării. Conceptul de bază nu este foarte complicat. Jocul are loc pe o hartă foarte mare, împărțită în provincii după modelul creat de Risk, și se desfășoară pe ture. În fiecare tură putem comanda construcții și soldați, muta armatele și iniția bătălii, porni negocieri diplomatice sau realiza alte acțiuni, cum ar fi tentativele de asasinat. Atunci când se declanșează o bătălie, perspectiva se mută la un nivel mai mic, oferindu-ne posibilitatea de a ne controla trupele în timp real și a obține cele mai bune rezultate posibile. Scopul final este acela de a călca sub cizmele militare (sau, mai nou, sub sandala romană) întreaga lume cunoscută și de a o supune voinței noastre. Dacă în primul joc lumea se reducea la Japonia medievală, cel de-al doilea a mers mai departe, oferindu-ne Europa și o bună parte din teritoriile adiacente. În Rome, zona geografică nu se schimbă foarte mult, însă timpul este întors până în perioada antichității și suntem tratați cu o mulțime de îmbunătățiri, care fac din acesta cel mai bun joc al seriei.

În total există 11 facțiuni jucabile, dar la început nu aveți de ales decât dintre cele trei familii romane. Celelalte națiuni devin disponibile doar dacă le înfrângeți în campanie sau dacă duceți această campanie la bun sfârșit. Sau, dacă nu aveți răbdare și vreți să striviți Roma sub greutatea elefanților de luptă cartaginezi, puteți trișa puțin urmând instrucțiunile din căsuța "Dacii și romanii".

☒ Elefanții sunt o forță de temut, dar au dezavantajul de a fi ușor de speriat.



☒ Asediile sunt mult mai spectaculoase decât cele din Medieval.

STRATEGIE

"Este o construcție uriașă, un ansamblu compus dintr-o mulțime de elemente, unele minunate, altele mai puțin, care însă nu poate fi redus la suma părților sale."

DACII SI ROMANII

Rome: Total War este multe lucruri, dar o lecție de istorie nu. Conflictul dintre nevoile jocului și realitate a fost rezolvat printr-o serie de compromisuri care favorizează mai mult jucabilitatea și mai puțin educația. În primul rând asta înseamnă că provinciile în care sunt împărțite teritoriul și capitalele lor sunt stabilite destul de arbitrar, de multe ori în neconcordanță cu datele istorice. În cazul dacilor, ca să luăm cel mai ușor exemplu, deși jocul începe în secolul III î.e.n., capitala este considerată a fi în orașul Porolissum, care a fost de fapt construit chiar de romani în anul 106 e.n. Conducător al dacilor la începutul jocului este Zyraxes, un individ destul de obscur ce a trăit prin secolul I î.e.n., deși o alegere mai nimerită, atât datorită faptului că a trăit în perioada potrivită, cât și pentru că este o personalitate mai interesantă, ar fi fost Dromihete.

Dar trebuie să-i înțelegem pe cei de la Creative Assembly. Dacă ar fi tratat fiecare facțiune, oricât de puțin importantă, cu aceeași atenție cu care au tratat romanii, procesul de documentare le-ar fi luat probabil mai

mult decât producția efectivă a jocului. Iar faptul că majoritatea informațiilor care pot fi găsite despre strămoșii noștri sunt în limba română cu siguranță că nu le-a ușurat în nici un fel munca.

Aceste lipsuri reprezintă, probabil, și motivul pentru care nu se poate juca cu oricare dintre națiunile din joc, ci numai cu cele care au putut fi implementate bine și făcute interesante. Dar, dacă găsiți perspectiva de a juca cu dacii atrăgătoare, în ciuda lipsei lor de individualitate, și sunteți dispuși să trișați puțin, acest lucru este posibil. Tot ce trebuie să faceți este să editați fișierul descr_strat.txt, aflat în directorul Data\world\maps\imperial_campaign din directorul jocului. În acest fișier se află o listă cu națiunile la care aveți acces ("playable"), una cu cele pe care le puteți obține ("unlockable") și una cu cele cu care nu se poate juca în mod normal ("nonplayable"). Puteți muta o națiune dintr-o listă într-alta fără probleme, cu două excepții: Senatul roman (SPQR) și rebelii. Înainte de a încerca, este recomandat să faceți o copie de rezervă a fișierului.

Dar mai bine nu o faceți. Lupta de partea izolaților britoni, a bogaților egipteni sau a sălbaticilor gali este interesantă, însă Roma este fără îndoială punctul focal al jocului. Pentru romani nu este suficient să extermină întregi populații, să ia zeci de mii de sclavi și să ardă orașe. Trebuie să mai și demoleze nesuferita de democrație pe deasupra.

Senatul este cel care controlează Roma inițial și care, fără a folosi în mod direct forța brută, încearcă să influențeze tot ce se întâmplă în jur. Neputând să forțeze pe nimeni să facă nimic, senatul apelează la metoda zăhărelului și oferă recompense materiale pentru îndeplinirea misiunilor, recompense la care se adaugă mai puțin tangibila, dar mai importanta sa bunăvoință. Echilibrul acestei relații este foarte fragil. Cucerind popor după popor, deveniți favoritul oamenilor simpli, dar politicienii vă vor considera din ce în ce mai periculos și, dacă nu ați avut

grijă să-i faceți fericiți, vă vor anunța într-o bună zi că ar prefera să faceți un gest onorabil și să vă împiedicați în mod intenționat de propria sabie. Dacă vă prefăceți că nu mai găsiți instrumentul respectiv, vă vor trimite ei câteva sute, purtate de brațele puternice ale soldaților celorlalte familii. Cu ceva diplomatie puteți evita această situație, dar asta nu înseamnă decât că războiul civil va începe atunci când doriți. De evitat, nu-l puteți evita, pentru că mai devreme sau mai târziu veți dori să ajungeți împărat și, orice părere ar avea poporul, ceilalți conducători romani vor face tot posibilul să vă oprească.

Ideea este extraordinară. În orice joc de strategie finalul este o simplă problemă de răbdare, pentru că, după ce este cucerită cea mai mare parte a teritoriului, adversarii nu mai pot face altceva decât să întârzie inevitabilul. Aici situația este diametral opusă. Foștii aliați vă devin dușmani, în timp ce foștii dușmani rămân la aceleași



Oricine este suficient de nesăbuit încât să atace sulitașii frontal va suferi o moarte cruntă.

INGREDIENTUL MINUNE: INTREGUL

Rome: Total War are multe lucruri cu care se poate lăuda. Are bătălii spectaculoase și foarte tacticizate, un sistem economic complex, dar nu copleșitor, personaje ce evoluează în timp, intrigi politice, diplomatie, corupție, anotimpuri, medicină. Are foarte multe lucruri, dar asta nu înseamnă că le tratează pe toate superficial, ci, dimpotrivă, fiecare dintre ele se poate compara cu cele mai bune exemple care există. Partea tactică, în special, este superioară oricărei alte încercări în domeniu, încât se află în propria sa categorie.

Însă nici unul dintre aceste elemente nu poate fi considerat cel care face tot ansamblul să funcționeze, ci, pur și simplu, adevărata magie este modul în care toate sunt îmbinate într-un singur, uriaș joc ce devine astfel o adevărată lume virtuală. Tocmai de aceea lipsuri ca imposibilitatea de a controla bătăliile navale ies în evidență. În cea mai mare parte a sa, Rome dă senzația că producătorii și-au imaginat pur și simplu cum ar trebui să arate jocul perfect și au pornit să-l realizeze, fără a putea concepe măcar că există ceva ce nu pot să facă.

ROME: TOTAL WAR

(CONTINUARE)

sentimente, ceea ce înseamnă că veți fi atacați din toate direcțiile și va trebui să faceți față în primul rând asaltului sufocant al familiilor adverse, mai bogate, mai organizate și mai neiertătoare decât orice barbar. O singură observație ar trebui făcută aici, și anume că nu prea merită să jucați pe un alt nivel de dificultate în afară de ultimele două. "Medium" este cam prea ușor pentru un jucător mediu și, dacă lucrurile decurg prea lin, nu veți avea parte de aceleași satisfacții.

Bine, cam aceasta este introducerea. Dar cum este jocul? Jocul este grandios, spectaculos, captivant și pe alocuri frustrant. Dacă tot am declarat că începuturile sunt importante, trebuie să spun că începutul lui Rome nu este cel mai fericit. Sigur, harta arată impresionant și mai târziu veți descoperi că este cu adevărat o realizare extraordinară, dar la început vă va ameți. Aspectele mai fine ale interfeței (cum ar fi posibilitatea de a obține o listă a tuturor agenților prin click dreapta pe tab-ul respectiv) nu sunt deloc scoase în evidență, ceea ce înseamnă că la început vă veți simți confuzi și pierduți în imensitatea jocului. Este destul de ușor să uiți un diplomat sau un spion timp de ani întregi într-o pădure germană, pur și simplu pentru că se contopește prea bine cu peisajul, iar acesta este oricum foarte bogat.

Dar asta nu poate sta în calea admirației pentru modul în care s-a făcut tranziția la 3D pe harta strategică. Armatele nu se mai mută acum din provincie în provincie, ci trebuie să parcurgă

în mod fizic distanțele. Asta înseamnă că, plasată într-o trecătoare sau în fața unui pod, o armată poate bloca accesul inamicilor la teritoriul pe care vor să-l invadeze. Posibilitățile de a folosi configurația terenului sunt uriașe, potențate și de faptul că, realmente, bătăliile se dau exact pe aceeași hartă, dar văzută mult mai de aproape. Dacă vă aflați pe un drum, îl veți vedea și pe câmpul de luptă. Dacă aveți în jur păduri, acestea vor exista și în cadrul bătăliei, oferind posibilitatea de a pune la punct ambuscade. Fiecare armată pornește chiar din poziția sa de pe harta strategică, ceea ce înseamnă că, dacă aveți o armată inamică în spate și una în față (armatele din apropiere se alătură în mod automat luptei), veți fi înconjurați și lipsiți de speranță și în cadrul bătăliei.

Acesta este unul dintre meritele jocurilor Total War: ele pun în context bătăliile tactice care, altfel, nu ar fi fost la fel de încărcate de tensiune. Pentru a spori acest efect, generalii țin înainte de luptă discursuri ce variază în funcție de situație, talent și chiar de personalitatea lor. Atât de bine sunt aceste discursuri concepute încât, deși în majoritatea cazurilor am sărit peste ele pentru că nu mă impresionau, atunci când l-am ascultat vorbind pe cel mai valoros general al meu înaintea unei bătălii disperate, chiar și eu m-am simțit îmbărbătat și mai încrezător în șansele proprii. De altfel, am și câștigat, pentru că o armată experimentată condusă de un

general bun înseamnă mai mult decât un ocean de barbari dezorganizați și naivi.

Pe post de generali și guvernatori aveți membrii propriei familii, motiv pentru care trebuie să-i tratați cu atenție și să nu-i lăsați să piară în mod necugetat. Cu cât sunt mai mulți cu atât se înmulțesc mai repede, iar contribuția lor la prosperitatea orașelor, respectiv la eficiența armatelor nu este deloc de neglijat. Unii dintre ei sunt mai puțin capabili decât alții, dar toți pot căpăta experiență și acumula prieteni utili, mai ales dacă orașul în care locuiesc dispune de o academie. Atributele lor sunt direct influențate de ceea ce li se întâmplă și nu sunt neapărat pozitive. De exemplu, un general care fuge din luptă va căpăta atributul de laș și nu va mai inspira aceeași încredere ca înainte. Dar să nu credeți că, în afară de generali, armatele sunt compuse din anonimi fără individualitate. Absolut fiecare soldat are propria sa experiență și propriile arme, care pot fi mai bune decât cele standard dacă a vizitat un oraș în care și le putea îmbunătăți. Ce-i drept, un veteran aflat în mijlocul unor novici nu va putea să influențeze foarte mult situația, dar fiecare dintre acești luptători căliți în lupte și lipsiți de teamă contează atunci când bătălia este echilibrată.

Bătăliile sunt superbe. Chiar dacă s-ar reduce numai la ele, Rome tot ar ieși în evidență ca o realizare extraordinară. Ca și în realitate, forța brută sau superioritatea numerică nu asigură victoria. Moralul trupelor este de o importanță



☑ Căinii de război nu sunt foarte puternici, dar dezorganizează formațiile inamice și sperie soldații.



☑ O tură reprezintă o jumătate de an, ceea ce înseamnă că au apărut și anotimpurile.

capitală, iar menținerea acestuia la un nivel ridicat necesită o atenție deosebită. Falanga grecească este exemplul perfect. Acest grup compact de soldați bine antrenată, dotați cu sulite de 5-6 metri și scuturi legate de brațul stâng, poate măcelări fără nici o pierdere legiuni întregi pur și simplu mergând înainte. Este o forță de temut și, în condiții ideale, invincibilă. Dar, atrași într-o poziție în care pot fi atacați din flanc de cavalerie, sunt spulberați în câteva secunde. În primul rând, în lateral nu au sulite, apoi un atac din flanc are întotdeauna un efect devastator asupra moralului și face de obicei ca trupele să încerce să fugă. Atacurile de cavalerie sunt în mod deosebit impresionant și dovedesc că noua tehnologie nu a adus doar un aspect îmbunătățit, ci a influențat desfășurarea acțiunii. Atunci când 500 de kilograme de cal, călăreț și metal năvălesc în plină viteză asupra unor inamici nepregătiți, trupuri vor fi strivite și aruncate în aer fără ca măcar să aibă șansa de a reacționa, formațiile vor fi împrăștiate, iar groaza îi va cuprinde pe cei slabi de înger.

Meritul cel mai mare al motorului grafic este că vedeți pe ecran tot ce trebuie să știți, fără a avea nevoie de statistici. Dacă o falangă ține sulitele în sus, asta înseamnă că este vulnerabilă. Dacă un elefant se apropie în viteză de un soldat, fie el aliat sau inamic, ziua cuiva se va termina prost de tot. Dacă un grup este împrăștiat, înseamnă că va fi mai puțin afectat de săgeți și șarje, dar este ușor de dispersat de un atac în forță. O reprezentare mai realistă și mai palpantă a războiului nu puteți găsi în nici un alt joc care există acum. Față de Medieval, avantajul este că totul se desfășoară mai repede, chiar și cele mai lungi bătălii având durate rezonabile.

Ceea ce nu înseamnă că nu există și probleme, unele dintre ele semnificativ mai serioase decât inconveniențele cauzate de interfață. AI-ul, deși destul de capabil, are câteva scăpări importante. Generalii inamici sunt prea des de o imprudență fatală, conducând atacul din linia întâi și fiind eliminați foarte repede, ceea ce duce rapid la pierderea moralului trupelor și la un dezastru pentru armata lor. O altă eroare o face pe harta strategică, împărțindu-și trupele în câteva armate mai mici, care sunt și mai ușor de învins și mai ușor de mituit decât un grup mare. Pe mare nu știe decât să se lupte, dar nu va avea niciodată inițiativa de a instaura o blocadă sau de a face ceva vag util.

Pe mare lucrurile oricum nu stau bine. Nici de data aceasta nu avem parte de bătălii navale adevărate, rezultatul confruntărilor fiind calculat în mod automat. O dezamăgire foarte mare, mai ales în condițiile în care aproape toate punctele slabe din Medieval (ca asediile) au fost eliminate sau chiar transformate în puncte forte.

Dar să nu sfârșim pe o notă negativă. Atunci când nu te mulțumești cu mediocritatea și vrei să realizezi ceva grandios, este normal să nu îți meargă totul perfect. Ba chiar pot spune că, date fiind ambițiile sale incredibile, Rome reușește mai mult decât mi-aș fi imaginat posibil. Cei de la Creative Assembly au înghesuit într-un singur joc atâtea idei și detalii încât oricine va încerca să-i imite va avea ameteți numai încercând să se gândească la asta, în același timp reușind să facă un joc accesibil, care nu încurcă jucătorul cu lucruri care nu îl interesează. Cei care vor dori să sape mai adânc în interiorul lui însă vor putea afla lucruri noi chiar și după ce l-au terminat de câteva ori.

Acesta este Rome. Nu un joc, ci o adevărată lume în care vă puteți pierde timp de zeci de ore fără a vă dori să o părăsiți. Un diamant pe alocuri neșlefuit, da, dar un diamant care strălucește mai tare decât orice altceva am văzut anul acesta.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALĂ

- ☑ combină două genuri, excelând în amândouă
- ☑ aspect vizual impresionant și cu relevanță pentru tactică

- ☐ interfață cu probleme
- ☐ inteligența artificială nu strălucește

JOCURI ALTERNATIVE

Rome: Total War

Lords of the Realm 3

Medieval: Total War

VERDICT XTREMP

Poate sta mândru alături de cele mai bune jocuri ale genului

9



Irrational Games duce
cu succes mai departe
stindardul Tribes



Peisajul este cam arid, dar
acțiunea este furibundă.



PREȚ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: IRRATIONAL GAMES • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.TRIBESVENGEANCE.COM

TRIBES: VENGEANCE

Jocul care demonstrează că răzbușnarea nu este arma prostului

INTERACȚIUNE

- implică-te în prima campanie single player din seria Tribes
- bucură-te de libertatea de mișcare dată de jetpack și grapple
- 3 tipuri de armuri
- 4 tipuri de vehicule
- 10 arme + grenade

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium 4 1GHz
- Memorie: 128MB
- Video: 64MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 32
- LAN: 32
- MODEM: 0

TRIBES A FOST MEREU UN JOC DE NIȘĂ, PEDEPSIT pentru îndrăzneala de a fi diferit. Într-o perioadă în care jocurile multiplayer erau mult mai puțin numeroase decât cele single player, Dynamix a avut curajul să creeze un joc care se putea juca doar multiplayer, pe hărți vaste, în echipe de câte 16 jucători. Lipsit de accesibilitatea unui Quake II, de exemplu, Tribes și-a atras o serie de fani care se deosebeau de marea masă a jucătorilor. Erau jucători dispuși să investească timpul necesar pentru a se acomoda cu abrupta curbă de învățare a jocului, jucători dispuși să se organizeze în echipe și să joace coordonat ca un tot unitar. Dar, în aceste condiții, numărul fanilor Tribes nu a fost niciodată comparabil cu mulțimea de fani ai altor jocuri, chiar dacă coeziunea comunității o făcea să pară mai activă decât altele.

După ce misiunea de a duce mai departe stindardul Tribes a fost încredințată celor de la Irrational Games, ale căror proiecte precedente fuseseră System Shock 2 (în colaborare cu Looking Glass) și Freedom Force, viziunea asupra conceptului Tribes a început să se schimbe. Dynamix și Sierra își dăduseră obștescul sfârșit sau erau în agonie. Într-o industrie în care banul începea să conteze mai mult decât originalitatea și creativitatea, era clar că, pentru a putea crea o continuare pentru seria Tribes, aceasta trebuia să se adreseze unui public mult mai larg decât titlurile precedente.

Asta însemna, în primul rând, introducerea unei campanii single player și, în al doilea rând, simplificarea

elementelor de gameplay pentru a face jocul accesibil chiar și jucătorilor de CounterStrike, care în ceea ce privește complexitatea elementelor pe care le pot asimila sunt cam pe cea mai de jos treaptă a ierarhiei.

Pentru că despre modul multiplayer am vorbit deja pe larg în avanpremieră, mă voi concentra acum pe campania single player, al cărei rol, în teorie, este de a fi un tutorial extins care să pregătească jucătorul pentru meciurile multiplayer. Din fericire, Irrational Games nu s-a mulțumit doar cu atât, ci a creat o succesiune de misiuni care, deși nu urmează pattern-ul obișnuit al unei campanii single player de FPS, reușesc să ofere o experiență chiar plăcută, cu excepția unor mici neajunsuri. Ceea ce au din belșug misiunile din Tribes este varietatea: în primul rând, veți avea ocazia să jucați pe rând cu cinci personaje, alternând între trecutul îndepărtat, trecutul apropiat și prezent. Două dintre personaje sunt femei și unul este un robot. Cu una dintre femei vom putea juca atât în prezent, cât și în trecut, pe când era doar o puștoaică (aparent) inofensivă. Veți lupta pe jos și în vehicule, în interior sau în exterior, și veți avea ca adversari oameni (în marea majoritate a timpului), roboți și chiar creaturi mai mult sau mai puțin extraterestre, o premieră pentru seria Tribes. Veți avea prilejul să luptați cu armură, fără armură, cu jetpack, fără jetpack, cu arme și fără arme.

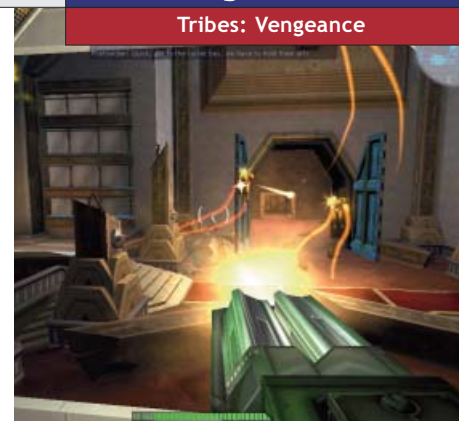
Dacă sună palpitant, să știți că este. Producătorii s-au străduit să nu introducă nici un moment plictisitor și în mare parte au reușit. Iar intriga, deși o dată în telenovele SF gen Star Wars din când în când, reușește

INGREDIENTUL MINUNE: JETPACK

În multe jocuri este greu să individualizezi acel element care le scoate din banal și le face interesante. În cazul Tribes, "vinovatul" iese ușor în evidență. Este vorba de jetpack, o găselniță nu foarte originală, dar care readece în prim-plan tridimensionalitatea jocurilor moderne. De la Icarus încoace, oamenii și-au dorit să zboare și chiar au construit jetpack-uri primitive (în timpul celui de-al doilea război mondial). Într-un joc de acțiune, jetpack-ul este o adăugire perfectă: permite verticalizarea conflictului, îi dă jucătorului un sentiment de elatie și superioritate, mai ales când adversarii nu beneficiază și ei de jetpack-uri. Iar în combinație cu grapple-ul conferă jucătorilor o libertate de mișcare nebănuită, ce poate fi speculată mai ales în multiplayer, unde abilitatea și experiența separă veteranii de nou-veniți.



Drumul către victorie este presărat cu conflicte acerbe.



Comandantul Blood Eagles demonstrează că nu știe să se poarte cu femeile.



ACȚIUNE

"Tribes nu are o ierarhie clară a armelor, mai toate fiind egale în mâinile unui jucător experimentat."

să mențină atenția jucătorului prin întorsături de situație și prin momente intense, cum este evadarea tinerei prințese Julia din palatul asediat de tribul Phoenix.

Din moment ce Tribes nu are o ierarhie clară a armelor, mai toate fiind egale în mâinile unui jucător experimentat, ar fi fost destul de dificil să îi ofere jucătorului un arsenal organizat de la "slab" la "devastator", astfel că producătorii nici nu au prea încercat. Lupta în rolul agilei prințese Julia, ajunsă acum o experimentată jucătoare profesionistă în arenă, este o adevărată desfătare, oferind jucătorului un sentiment de superioritate devastatoare. În plus, îl învață modurile de joc multiplayer și îi explică elocvent că spinfusor-ul este arma de bază pentru orice jucător.

Mai departe veți juca cu personaje în armură medium sau heavy, și veți avea ocazia să încercați mortarul și burner-ul, care sunt oferite mai târziu în joc nu doar pentru că sunt (relativ) mai puternice, dar și pentru că folosirea lor necesită mai multă experiență pentru a le exploata potențialul de distrugere.

De la jumătatea jocului încolo, lucrurile încep să devină serioase și jocul vă face să tânjiți după compania unor jucători umani care să vă ajute. Un mod de joc cooperativ ar fi fost excelent, dar AI-ul este cam slab chiar și pentru un singur jucător, compensând incompetența prin număr, ca în majoritatea jocurilor. Campania single player poate fi terminată în mai puțin de 10 ore de un jucător hârșit în multiplayer și în cam 15 ore de un jucător novice. Rejucabilitatea este în mod evident egală cu zero.

Dar Tribes: Vengeance compensează prin multiplayer, unde descoperiți că single player-ul a fost doar un aperitiv. Chiar dacă vehiculele nu mai sunt ce-au fost, noul skiing simplificat și îmbunătățit, jetpack-ul și grapple-ul pot fi combinate pentru a obține confruntări alerte și energice. Coeziunea echipelor și jucătorii care își știu rolul și îl îndeplinesc eficient sunt în continuare secretul victoriei.

Este interesant că acțiunea și strategiile utilizate sunt semnificativ diferite în funcție de hartă, pe cele "aeriene", cu baze suspendate, managementul energiei din jetpack fiind mai important, iar pe cele de interior, cum este Cavern, folosirea la maxim a fizicii prin interacțiunea cu terenul (grapple și skiing) trece pe primul loc.

Fizica, chiar dacă Irrational a schimbat Karma-ul din Unreal engine cu Havoc, este puțin cam "săltăreață" pentru gustul meu, cam totul părand să fie fabricat din cauciuc superelastic, dar în final este satisfăcătoare. Grafica provine din aceeași sursă, tehnologia Unreal, și se aseamănă destul de mult cu cea din Unreal Tournament, chiar dacă folosește o altă schemă coloristică. Pe partea sonoră sunt unele mici dezamăgiri, replicile pe care le puteți da în meciurile multiplayer fiind schimbate, și nu în sensul bun.

Așteptăm cu interes răspândirea jocului și în România, pentru că este o lipsă deranjantă de servere locale, și poate că într-un final vom avea și echipe care să participe la competiții internaționale, cum s-a întâmplat în cazul CounterStrike. Este adevărat că Tribes necesită mai multă dedicare și mai mulți oameni, însă parcă este păcat să lăsăm CounterStrike să pună

monopol pe scena jocurilor multiplayer. Mai ales când Vengeance aduce o accesibilitate crescută și o fizică îmbunătățită unui gameplay care s-a dovedit interesant până acum.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALA

- libertate impresionantă de mișcare
- single player decent și multiplayer excelent

- AI nesatisfăcător din punct de vedere strategic

JOCURI ALTERNATIVE

Tribes: Vengeance

Tribes 2

Unreal Tournament

VERDICT XTREMP

Un efort peste medie

8

Warhammer 40.000: ...



Creatorii lui Homeworld revin cu un RTS mai convențional, dar nu mai puțin interesant.



INGREDIENTUL MINUNE: SPECTACOL INSANGERAT

Dacă scopul principal al producătorilor a fost acela de a ridica măcelul la rang de artă, atunci se poate spune că au reușit într-un mod remarcabil. Chiar și atunci când nu se întâmplă nimic jocul arată bine, fiecare clădire, unitate și porțiune de hartă fiind realizată cu migală și încadrată perfect în tema întunecată, dar, atunci când lupta se încinge, Dawn of War arată cu adevărat de ce este capabil. Fie că sunt soldați orci înarmați cu mitraliere și topoare, fie că sunt demoni uriași ce pot efectiv să stoarcă (într-o singură mână!) soldații inamici, împrăștiind sânge și groază în jur, unitățile sunt excelent animate și beneficiază de cel puțin câteva metode foarte dureroase de a-și trimite adversarii în regatul păcii eterne. Cu un asemenea spectacol pe ecran nici nu veți regreta foarte mult că luptele nu necesită o implicare mare a jucătorului, pentru că veți dori să apropiați camera și să urmăriți carnagiul în toată splendoarea sa măcar pentru câteva clipe.



PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: RELIC • PUBLISHER: THQ • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.RELIC.COM/PRODUCT/DAWNOFWAR

WARHAMMER 40.000:

Orcii, elfii și oamenii se lansează în spațiu

INTERACȚIUNE

- campanie single player compusă din 11 misiuni, toate cu aceeași rasă
- 13 hărți de multiplayer ce pot fi jucate și contra AI-ului în modul skirmish
- 4 rase distincte, toate interesante și suficient de diferite între ele

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium III 1.4MHz
- Memorie: 256MB
- Video: 32MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

WARHAMMER A PORNIT ÎNȚIAL CA O VARIANTĂ CEVA mai sumbră a universului fantasy standard, fiind interesant doar pentru fanii jocului table-top bazat pe el, dar ideea genială de a muta acțiunea cu câteva zeci de mii de ani în viitor a schimbat totul. Chiar dacă cei ce își permit investiția uriașă de timp și bani pe care o cere jocul table-top nu sunt foarte numeroși, ideea de a vedea ce s-a întâmplat cu orcii, elfii și toți ceilalți după un război lung de câteva milenii a fascinat imediat și i-a făcut pe mulți să spere la un joc de PC care să le ofere această experiență. De-a lungul timpului s-au făcut mai multe tentative în această direcție, dar rezultatele au fost în general dezamăgitoare, motiv pentru care Dawn of War a fost așteptat ca jocul ce va izbăvi licența Warhammer de blestemul mediocrității. Și, chiar dacă o face îndepărtându-se destul de mult de sursa sa de inspirație, Dawn of War își îndeplinește misiunea. Sigur, este departe de a fi perfect, dar atmosfera opresivă și caracterul sângeros al conflictului fără sfârșit sunt redade într-un mod magistral, iar acțiunea este interesantă, cel puțin în multiplayer.

Campania single player este dezamăgitoare din mai multe puncte de vedere. În primul rând, este foarte scurtă și, pe deasupra, nu ne lasă să jucăm decât de partea oamenilor. Chiar dacă fiecare dintre cele patru rase beneficiază de un tutorial, acesta este o simplă introducere ce nu vă poate ajuta să înțelegeți aspectele mai subtile ale tacticilor specifice și, ca rezultat, cei care nu doresc să joace cu oamenii au de suferit la primele partide de multiplayer. De altfel, oamenii, cu

WARHAMMER / WARCRAFT

Foarte interesant este că, după toate aparențele, jocul care a dat genului RTS forma actuală, Warcraft, ar fi trebuit să fie încadrat inițial în universul Warhammer. Dar cei de la Games Workshop au decis în cele din urmă să renunțe la colaborarea cu Blizzard și să meargă pe mâna celor de la SSI. Aceștia au adaptat cu mai multă fidelitate materialul original, realizând o serie de jocuri pe ture, dar nu au obținut nici pe departe succesul pe care l-a avut Blizzard cu Warcraft. În cele din urmă, cei de la Blizzard și-au construit propriile universuri, care mai păstrează câteva vestigii vizibile ale inspirației din Warhammer. Dacă în cazul lui Warcraft acest lucru este destul de greu de observat, dat fiind că și acesta, și universul Warhammer original sunt bazate pe rețete fantasy convenționale, legăturile dintre Starcraft și Warhammer 40.000 sunt mai evidente. Amândouă au Space Marines, amândouă au o rasă veche dominată de misticism, ce nu construiește clădiri, ci le teleportează acolo unde dorește, amândouă au o atmosferă întunecată și povești sumbre, pentru care un final fericit pare foarte improbabil. Dawn of War închide acum cerul, fiind un RTS bazat pe licența Warhammer, dar și inspirat din jocurile Blizzard.

armatele lor bazate pe unități puține, dar foarte puternice și versatile, reprezintă oricum cea mai abordabilă rasă. La polul opus, eldarii (elfi spațiali) se



☑ Eroii au abilități speciale, cum ar fi declanșarea acestei furtuni energetice.

☑ Fiecare rasă are unități unice, mult mai puternice decât cele obișnuite.

DAWN OF WAR

STRATEGIE

"Se concentrează pe a duce în cel mai scurt timp jucătorul la bătăliile spectaculoase care reprezintă punctul său forte."

bazează pe trupe hiperspecializate, ce trebuie combinate bine și folosite eficient pentru a da rezultate. Nici cu orcii nu este atât de simplu pe cât v-ați imagina, pentru că aceștia nu sunt puternici decât în număr foarte mare și există momente în care au nevoie să își oprească expansiunea pentru a acumula trupe.

Dacă sunteți dezamăgiți de durata campaniei, singura consolare pe care v-o pot oferi este că nici măcar atât cât durează nu este foarte interesantă. Născută din îmbinarea a două clișee (eroul care se simte vinovat pentru soarta tragică a familiei sale și negativul care caută să obțină puterea unor relicve din vechime), povestea urmează un traseu previzibil, în timp ce misiunile sunt și ele lipsite de momente spectaculoase. Este păcat, cu siguranță că licența Warhammer oferea șansa creării unei adevărate opere spațiale, dar se pare că nu aceasta a fost ambiția celor de la Relic. Ce au vrut ei, în primul rând, a fost să creeze un joc de multiplayer interesant, iar în această privință cu siguranță că s-au descurcat mai bine.

Dawn of War renunță la cea mai mare parte din elementele care încetinesc ritmul unui RTS și se concentrează pe a duce în cel mai scurt timp jucătorul la bătăliile spectaculoase care reprezintă punctul său forte. Construitul bazei nu durează niciodată prea mult, iar colectatul de resurse nu implică o legiune de muncitori, ci doar cucerirea unor puncte de pe hartă cu ajutorul infanteriei. Asta înseamnă că orice secundă petrecută stând pe loc este o secundă pierdută, iar luptele se vor declanșa la doar câteva minute de la începutul unui meci de multiplayer. Bătăliile nu devin epice decât foarte rar, de obicei spre sfârșitul unui joc

echilibrat, în timp ce în prima parte acestea vor fi de mici dimensiuni și fiecare unitate va conta.

Din unele puncte de vedere, Dawn of War este chiar prea mult simplificat, dar diverse detalii ajută la a-i da încărcătura tactică necesară. Trupele de infanterie vin în plutoane care pot recruta chiar pe câmpul de luptă, la fel cum pot și să achiziționeze arme mai bune ori să își atașeze un comandant cu abilități mai bune de luptător și cu impact asupra moralului. Moralul, alături de acoperire, este unul dintre conceptele care nu se prea întâlnesc prin RTS-uri și condimentează Dawn of War, fără a avea un impact semnificativ. Orice atac influențează și moralul, dar unele mai mult decât altele. O unitate speriată va înceta să lupte, devenind victimă sigură, dar poate fi salvată de strigătul mobilizator al unui sergent. Acoperirea se referă la faptul că unele zone de pe hartă dau un bonus defensiv, ceea ce, deși nu are mereu sens, adaugă o nouă componentă tactică.

Per ansamblu, este imposibil să nu observi că Dawn of War a fost realizat cu un buget mic. Timpul suspect de scurt dintre data anunțării sale și data apariției oferă un motiv foarte credibil pentru scurtimea și superficialitatea campaniei, pentru numărul redus de hărți și lipsa unui editor, în ciuda faptului că inițial se anunțase că acesta va exista. Faptul că Relic a reușit să livreze un joc atât de bun în condiții atât de proaste este absolut remarcabil și merită apreciat. Să sperăm că succesul lui Dawn of War va fi suficient de mare încât să permită realizarea unei continuări care să profite la maximum de posibilitățile licenței.

Bogdan Bridinel



EVALUARE GENERALA

- ☑ oferă un spectacol remarcabil la nivel vizual
- ☑ multiplayer plin de dinamism și tensiune
- ☑ campanie scurtă, cu o singură rasă

JOCURI ALTERNATIVE

Warhammer 40,000: Dawn of War

Warcraft III: Reign of Chaos

Starcraft

VERDICT XTREMP

Spectaculos și frenetic, mai ales în multiplayer

8



Creat pentru antrenamentul virtual al soldaților americani, Full Spectrum Warrior se dovedește a fi o experiență interesantă



COLABORARE CU ARMATA AMERICANA

Full Spectrum Warrior nu este singurul joc realizat în colaborare cu armata americană. Am mai putea nominaliza America's Army, jocul care a reușit să mă scoată din sărite încă de la tutorial și care teoretic ar fi trebuit să te facă să îți dorești să te înrolezi în armata americană. Sper că nu a reușit să convingă pe cineva.

Ca și în cazul filmelor cu tematică militară, sponsorizarea armatei americane implică o modelare a jocului după viziunea idilică a celor de la Pentagon, conform căreia soldații americani sunt entuziaști, foarte bine pregătiți, cu o coordonare excelentă și gata să arunce din când în când câte o replică arogant-umoristică în stilul lui Arnold Schwarzenegger pe vremea când încă mai juca în filme. Poate pentru americani individualizarea soldaților prin tot felul de tușe personale servea la a le aduce aminte că "soldații e și ei oameni" și a le arăta ce gen de oameni luptă pentru binele națiunii în Irak.

Personal, am fost iritat de aceste accente dramatice ieftine și am realizat că prefer mai curând un joc impersonal decât un joc care exagerează încercând să ia jucătorul "la sentiment".

PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: PANDEMIC STUDIOS • PUBLISHER: THQ • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

FULL SPECTRUM WARRIOR

Jucați și veți găsi cel puțin trei motive pentru care titlul nu are nici în clin, nici în mână cu jocul

INTERACȚIUNE

- condu în acțiune două echipe de soldați
- 4 soldați în fiecare echipă, fiecare cu rolul său
- 15 misiuni disponibile
- mod de replay interactiv

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium 4 1GHz
- Memorie: 256MB
- Video: 64MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 2
- LAN: 2
- MODEM: 0

Multiplayer-ul este doar cooperativ, nu și adversativ

FULL SPECTRUM WARRIOR A FOST, DUPĂ HALO, al doilea motiv pentru care am fost gelos pe posesorii de console Xbox. Din fericire, a durat mai puțin decât în cazul Halo, până ce jocul celor de la Pandemic Studios a ajuns și pe PC.

Unde, evident, arată și se controlează mai bine. Chiar mult mai bine, ceea ce nu poate decât să ne bucure. Posesorii de Xbox pot să își bage unghia în gât: l-au jucat înaintea noastră, dar era "mai nașpa". Poftim, am zis-o! De ce așteptam cu nerăbdare apariția lui pe PC? Pentru că promitea să ofere o experiență incitantă și inovatoare din numeroase puncte de vedere. În primul rând, pentru că era greu de încadrat cu certitudine într-un gen anume. La prima vedere pare un shooter tactic, dar la o analiză mai atentă vă veți da seama că o dă în RTS, pentru ca în final să concluzionați că nu este altceva decât o colecție de puzzle-uri. Controlarea alternativă a două "unități" este o idee care nu s-a mai văzut de la SpecOps II încoace, iar sistemul de control nu este doar inovator, ci și eficient. Chiar dacă sistemul de joc indirect, cu interactivitate scăzută, nu a fost tocmai pe placul meu, nu pot spune că Full Spectrum Warrior nu vine cu lucruri noi pe o piață cam prăfuită de jocuri care nu îndrăznesc să iasă din tipare.

Jocul are drept personaje două echipe de patru soldați, numite "expresiv" Alpha și Beta. Pardon, Bravo. Deviație profesională, ce să-i faci. Fiecare echipă are o componentă identică: un comandant (team leader), un grenadier, un mitralior.

Jucătorul nu controlează direct un personaj anume, ci dă doar comenzi, pe care echipa sau personajul selectat

dintr-o echipă se străduiește să le îndeplinească cât mai bine, nu înainte de a confirma vocal comanda primită. De fiecare dată. Ceea ce produce o nedorită iritare după o vreme, încât ți-ai dori să tacă măcar o dată din gură.

Jocul are o serie de misiuni ce se desfășoară pe parcursul unei singure zile într-un oraș dintr-o țară fictivă plasată în Orientul Mijlociu și denumită elocvent "Zekistan". Sigur, nu sună deloc asemănător cu Afganistan. Campania este destul de scurtă, chiar dacă jocul are două misiuni bonus față de corespondentul său de pe Xbox. După un tutorial extensiv care vă învață tot ce aveți nevoie să știți, sunteți aruncați în mijlocul conflictului.

Unde descoperiți că jocul este cu totul altceva decât vă așteptați. În primul rând, interactivitatea este scăzută, pentru că nu puteți ataca efectiv pe cineva (cu excepția aruncării unei grenade). Nu interacționați cu jocul decât prin comenzi. Nu sunteți liber să vă uitați pe hartă, ci doar vedeți în mare ceea ce vă vedem membrii echipei selectate. Camera este atașată echipei respective și se mișcă odată cu ea. O privire de ansamblu asupra situației este aproape imposibil de realizat, pentru că PDA-ul cu GPS și planuri din satelit mai mult vă încurcă decât să vă ajute.

În al doilea rând, abstractizarea acțiunii este dusă prea departe, uneori în detrimentul realismului. Iar un simulator tactic pentru armata americană ar trebui să fie cât de cât realist, nu?

Unul din conceptele care vă vor fi băgate în cap încă de la început este cel de "cover". Când un personaj este



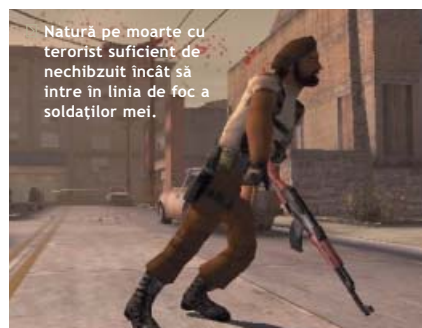
☒ Avea ochelari și toțuși l-au luat în armată. Ce nedreptate.



☒ Nici un loc nu este suficient de sigur. Cu excepția colțurilor.



☒ Poză de grup a soldaților care beau apă plată cu lămâie.



Natură pe moarte cu terorist suficient de nechibzuit încât să intre în linia de foc a soldaților mei.



STRATEGIE

“La prima vedere pare un shooter tactic, dar la o analiză mai atentă vă veți da seama că o dă în RTS.”

INGREDIENTUL MINUNE: REPLAY

Full Spectrum Warrior înregistrează parcurgerea misiunilor și apoi vă permite să urmăriți reluarea pentru a vedea unde v-ați descurcat bine și unde ați greșit. Dacă v-ați descurcat bine, puteți să vă lăudați cu filmulețul la prieteni. Dacă ați greșit, aveți posibilitatea să puneți stop și să rejucați din punctul respectiv, scriind din nou istoria. Este mai mult decât un simplu quick save - quick load, și în condițiile în care Full Spectrum Warrior are puncte fixe de salvare, o astfel de opțiune de replay nu poate fi decât binevenită. Singurul joc recent care mai are o găselniță asemănătoare, dar mai bine ancorată în gameplay, este Prince of Persia: Sands of Time, cu al său “Rewind”.



ascuns după un obstacol din lumea jocului (după un colț, după o mașină, după o ladă metalică), protecția conferită de respectivul obstacol este absolută (cu excepția lăzilor de lemn, care cedează după un timp). Nu există nici o șansă să îl omorâți decât dacă aruncați o grenadă sau îl flancați. În FSW nu există conceptul de “lovitură norocoasă” sau de “risc acceptabil”. În majoritatea cazurilor, dacă vă asumați un risc în joc, sfârșiți cu soldați din echipă incapacitați sau chiar morți. Ceea ce, orice mi-ați spune, nu mi se pare realist. Această abstractizare transformă întreaga acțiune din joc într-un proces de recunoaștere de pattern-uri și de aplicare repetitivă a aceluiași soluții în situații din ce în ce mai complexe, lăsând prea puțin loc pentru o abordare creativă. Poate că așa funcționează armata în viața reală, dar nu este suficient de fun pentru un joc.

În plus, dacă realism este ceea ce se dorea, ar fi trebuit să se meargă până la capăt. Nu înțeleg de ce soldații nu sunt în stare să arunce grenade mai departe decât aruncau colegele mele din liceu mingea de oină. Adică 15-20 de metri. Sau de ce grenadele M203 zboară în linie dreaptă, în loc să se ducă cu boltă cum ar fi normal.

Trebuie spus însă un lucru. Dacă acceptați convențiile impuse și priviți FSW ca pe un puzzle cu tematică militară, și nu ca pe un simulator, shooter sau RTS, veți avea o experiență incitantă. Grafica ajută mult, pentru că, deși nu impresionează tehnic, este imersivă și conturează un univers credibil, dacă nu realist. Animațiile excelente ale personajelor sunt completate de fizica Havok, oferind momente slow motion interesante în momentul morții unui personaj. Tândările care sar din lăzi și din ziduri, mașinile zgâlțâite de impactul gloanțelor, sunetele realiste, toate acestea întăresc impresia de conflict real și creează adesea situații tensionante.

În opinia mea însă, realismul realizării contrastează cu realismul acțiunii propriu-zise, creând o discordanță care scade din plăcerea de joc. Dar, avertizați fiind, sunt destul de multe șanse să apreciați Full Spectrum Warrior pentru ceea ce este, nu pentru ceea ce ar trebui să fie.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALĂ

- 👍 grafică de vârf
- 👍 multiplayer cooperativ
- 👍 sistem de replay
- 👍 schemă de control fiabilă
- 👎 prea puțină interactivitate

JOCURI ALTERNATIVE

- Full Spectrum Warrior
- SpecOps II
- Rainbow Six: Raven Shield

VERDICT XTREMP C

Nu ceea ce mă așteptam să fie **8**



Demis Hassabis, tânărul discipol al lui Peter Molyneux, nu a reușit să dea lovitura cu Republic: The Revolution. Este Evil Genius un progres sau un regres?

Shooting Range Floor



STIL

Evil Genius ne introduce cu succes într-o lume desprinsă parcă din filmele cu spioni din anii '60. Animațiile și muzica din meniuri vă vor face să vă gândiți imediat la "ambalajul" tipic al peliculelor cu James Bond, iar stilul cartoon al graficii se potrivește ca o mânășă cu conceptul anacronic al jocului. Chiar și numele organizațiilor, acronime gen A.N.V.I.L. sau H.A.M.M.E.R., fac trimitere către același spirit al anilor '60, care însă s-ar putea dovedi mai atractiv pentru generația mai vârstnică de jucători decât pentru cei tineri.

Unul dintre acoliții speciali disponibili.



PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: ELIXIR STUDIOS • PUBLISHER: VU GAMES • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.HOWEVILAREYOU.COM

EVIL GENIUS

În fiecare dintre noi se ascunde un posibil geniu malefic

INTERACȚIUNE

- construiește o bază ascunsă în interiorul unui munte de pe o insulă exotică
- angajează o armată de slujitori loiali și antrenează-i în diverse specializări
- extinde-ți influența în întreaga lume și concepe planuri pentru distrugerea ei

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium 4 1GHz
- Memorie: 128MB
- Video: 64MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

NU ȘTIU CĂȚI DINTRE VOI AU JUCAT DUNGEON KEEPER, dar eu l-am jucat și mi-a plăcut suficient de mult încât gândul că se face un joc de același tip să îmi provoace fiori de plăcere pe șira spinării.

Conceptul Dungeon Keeper, așa cum a fost el gândit de Bullfrog, este de a-l pune pe jucător în pielea eroului negativ, care trebuie să construiască și să gestioneze un bârlog în care să poată face față forțelor binelui. Evil Genius are, în mare, aceeași mecanică de joc, doar că aplicată la un context mai modern și ceva mai realist decât universul fantasy din Dungeon Keeper.

La început vă puteți alege unul dintre cele trei genii malefice, dintre care unul este o femeie. Nu vă faceți probleme, nu contează pe cine alegeți, pentru că utilitatea acestui "avatar" în joc este extrem de limitată, și, în plus, ei sunt lipsiți de orice urmă de personalitate sau individualitate. Singurele diferențe sunt de înfățișare și de henchman-ul cu care sunt dotați.

Acesta este chiar mai important decât "geniu malefic" care ar trebui să fie centrul jocului, pentru că henchman-ul capătă abilități speciale pe măsură ce crește în nivel și, în afară de "geniu malefic", este singurul personaj pe care îl puteți controla direct în joc.

Da, ați citit corect. Practic, în Evil Genius puteți controla direct doar două personaje. Restul vă vor îndeplini directivele atunci când pot și dacă au chef. Cei de la Elixir Studios au socotit că elimină micromanagementul atunci când conferă "soldaților" o voință proprie, dar acest lucru ar fi

trebuit să fie însoțit și de un AI capabil. Ceea ce nu prea este cazul în Evil Genius.

Și, oricum, eliminarea micromanagementului a dus la crearea unor timpi morți pentru jucător. Închipuți-vă că simpla construcție a unei camere presupune ca unitățile jucătorului să se ducă să ia bani din camera seifului, cu banii să se ducă să cumpere materiale de la depozit (dinamită, presupun), cu care aruncă în aer muntele vulcanic în care este construită baza, pentru ca în final noua cameră să fie disponibilă. În tot acest timp puteți să vă duceți să vă faceți o cafea, pentru că nu prea aveți cu ce să vă ocupați timpul. Iar achiziționarea de obiecte pentru fiecare cameră se face la fel de anevoios.

Problema principală nu este însă asta, ci faptul că, deși Evil Genius are unul dintre cele mai bune

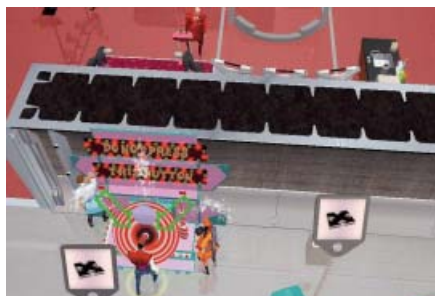




Chiar și unitățile proprii pot cădea pradă capcanelor.



Prada furgăsită de pe tot mapamondul este ascunsă într-o cameră păzită din adâncul bazei secrete.



STRATEGIE

“Evil Genius are, în mare, aceeași mecanică de joc, doar că aplicată la un context mai modern și ceva mai realist decât universul fantasy din Dungeon Keeper.”

INGREDIENTUL MINUNE: UMOR

Informațiile disponibile înainte de apariția jocului m-au făcut să mă aștept la o abordare umoristică a conceptului de "god game". Umor există, dar în doze cam mici: modul în care acoliții torturează inamicii sau turiștii nevinovați, de exemplu, sau prezentarea realizărilor infame ale agenților din teritoriu ca scurte extrase amuzante din emisiuni radio. Dar, în rest, Evil Genius se ia mult prea în serios și este păcat de posibilitățile irosite: capcanele, misiunile în sine, relația cu turiștii, toate acestea ar fi putut să fie tratate în spectrul comic, dar nu au fost. Se poate spune că la capcane s-a încercat, dar, sincer, mie nu mi s-au părut foarte amuzante nici în combinații complexe.

sisteme de help in-game și un tutorial explicit, jucătorului nu îi este în final clar unde trebuie să fie plasată și cât de mare trebuie să fie o cameră, pentru că nu știe cum funcționează efectiv respectiva cameră sau care este rolul ei.

Astfel, va trebui să greșiți și să încercați din nou până învățați să lăsați spațiu pentru uși sau să lăsați loc de extindere la baraca soldaților, căci altfel vă veți blestema zilele mai târziu, când va trebui să distrugeți camere și să reorganizați interiorul.

Ceva mai târziu veți descoperi că micromanagementul a fost eliminat de unde nu trebuia. Tot este necesar să aveți grijă de multe aspecte, care de care mai plicticos. Fiecare trupete are cinci parametri pe care trebuie să îi urmăriți, scăderea acestora la zero

având aspecte neplăcute: dezertarea, în cazul pierderii loialității, privitul tâmp în gol sau declanșarea capcanelor în cazul scăderii drastice a atenției/inteligenței din cauza lipsei de somn etc. Și, pe lângă că trebuie să aveți grijă de cei din tabăra proprie, mai trebuie să fiți și cu ochii pe inamici, cărora trebuie să le atașați manual și individual o "etichetă", care le spune subordonaților ce trebuie să facă atunci când îi văd: să îi lichideze, să îi captureze sau să îi zăpăcească de cap. Eu, personal, îmi doresc micromanagementul clasic înapoi, să pot controla fiecare personaj după gustul meu.

Pe lângă construcția și gestiunea bazei, care pot fi considerate partea tactică, mai există și partea strategică, în speță o hartă a globului ce seamănă cu modulul strategic din Republic: The Revolution. Aici vă puteți distribui subordonații în diferite zone, cu scopul de a fura bani, de a afla noi oportunități pentru fapte infame care să vă crească notorietatea sau pur și simplu pentru a vă pune în aplicare planurile malefice. Acum apare o nouă problemă, pentru că ambele moduri de joc se desfășoară simultan, în timp real, iar situația dintr-unul nu este evidentă în celălalt. Astfel, veți avea surpriza să trimiteți oamenii în misiune pe glob, să vă întoarceți să mai construiți ceva în bază și apoi, când reveniți la harta strategică, să nu mai găsiți decât un replay care vă arată cum au fost eliminați subordonații de un agent inamic, pentru că nu ați fost pe fază să îi puneți să se ascundă. Și să nu credeți că nu se poate întâmpla și invers, mai spre finalul jocului, când baza vă este atacată de valuri de inamici. Diferențele dintre Evil Genius și Republic: The Revolution sunt de

suprafață, în fond acțiunea fiind aceeași, și, dacă v-a plăcut Revolution, o să vă placă și acesta. Din păcate, cei de la Elixir mai au de învățat că nu e de ajuns să ai o idee bună ca să faci un joc bun.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALA

o doză rezonabilă de umor și originalitate

eroi negativi cu prea puțină personalitate

separare prea drastică între cele două moduri de joc

construcția bazei nu este suficient de intuitivă

JOCURI ALTERNATIVE

Evil Genius

Dungeon Keeper 2

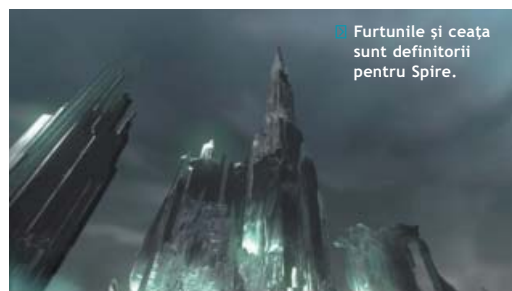
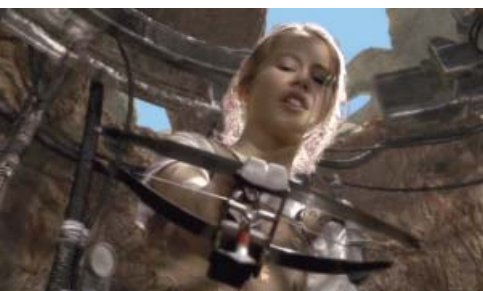
Republic: The Revolution

VERDICT XTREMP

Nu tocmai un eșec, dar nici o reușită

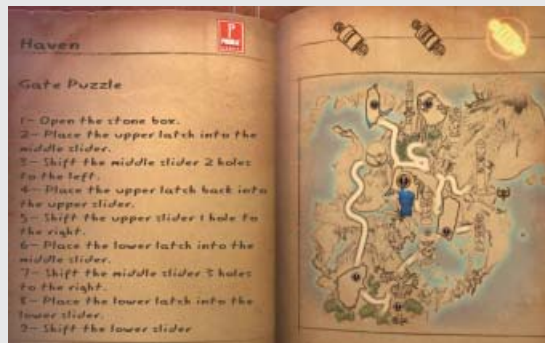
7

Un joc care face parte dintr-un gen aproape dispărut sub avalanșa titlurilor de acțiune. Este însă al patrulea Myst jocul care să readucă la viață genul adventure?



GHID INCORPORAT

Cea mai mare problemă pentru Revelation o reprezintă momentele în care pur și simplu nu mai știi ce să faci. Astfel de situații au fost însă anticipate, pentru că jocul include un ghid, organizat pe trei niveluri. Primul nivel oferă doar un indiciu criptic, mai obscur chiar decât puzzle-ul în sine. Cel de-al doilea vă arată ce și cum să faceți, dar nu este chiar soluția completă. Rezolvarea este dată în al treilea nivel al ghidului, dar n-aș putea spune că este floare la ureche, nici măcar cu toate indicațiile date. Cum tentația de a folosi un astfel de ghid este imensă, chiar și pentru cei mai hotărâți dintre jucători, el a fost "ascuns" în meniurile jocului. Trecerea de la un nivel la altul al indiciilor se face printr-un ecran care avertizează că plăcerea jocului ar putea fi micșorată prin consultarea acestui ajutor.



PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: UBISOFT MONTREAL • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION

MYST IV: REVELATION

Finalul unei povești începute acum 11 ani

INTERACȚIUNE

- patru lumi diferite, cu puzzle-uri tematice
- gameplay simplu, bazat pe sistemul "point&click"

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 700MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

MI S-A ÎNTÂMPLAT DESTUL DE DES SĂ UIT DE SOMN, de mâncare, de mâța care murea de foame sau de ieșirea programată cu prietenii pentru că eram prea concentrată asupra unui joc. Dar nici un alt titlu nu m-a ținut lipită ore întregi de calculator așa cum m-a ținut seria Myst. Chiar de la primul Myst, am fost fascinată nu numai de grafică, dar mai ales de povestea realizată în așa fel încât m-a ținut pe jar până acum, la 11 ani de la lansarea originalului. Intriga se învârtă în jurul familiei lui Atrus, reprezentant al unei populații dispărute, numite D'ni. Atrus posedă o abilitate specială (the Art): poate crea lumi (Ages) scriindu-le într-o carte și le poate vizita cu ajutorul unei cărți de legătură (Linking Book). Cei doi fii ai săi, Sirrus și Achenar, pe care încearcă să-i învețe Arta, preferă în schimb să prade și să distrugă creațiile lui Atrus. Drept pedeapsă, acesta hotărăște să-i închidă în două lumi separate, în care, aparent, nu există o carte de legătură. Dezamăgit de băieți, Atrus găsește însă în fiica sa, Yeesha, un elev foarte conștiincios și începe să o învețe alfabetul D'ni. Cam în acest moment este reluată acțiunea în Myst IV, protagonist fiind același personaj din toate jocurile seriei, mut, fără nume și figură, prietenul de încredere al lui Atrus. Rolul său inițial este de a verifica dacă, după 20 de ani de prizonierat și singurătate, Sirrus și Achenar merită să fie eliberați. Doar că evenimentele se precipită când Yeesha dispăre în mod misterios, iar cei doi frați scapă din lumile care îi țineau prizonieri.

Cuvântul de ordine este răbdare, foarte multă răbdare. Myst IV nu este un joc pentru cei învățați să

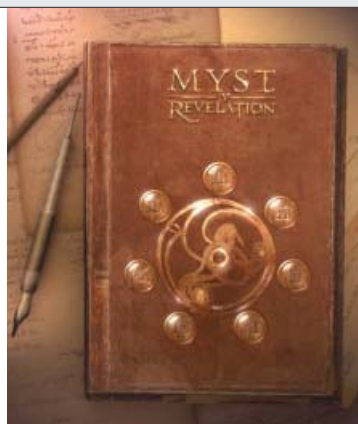
împuște în stânga și în dreapta și să termine în cinci-șase ore. De durat, durează cam 30-40 de ore, presupunând, desigur, că nu se apelează la indicii sau chiar la soluția completă. Puzzle-urile nu constau în combinarea unor obiecte, ci se bazează în special pe manevrarea unor mecanisme și a unor pârgșii, cerând pe alocuri calitatea de inginer de drumuri și poduri pentru a depista ordinea corectă a acțiunilor.

Cele patru lumi ale jocului sunt foarte diferite, nu numai din punct de vedere grafic, ci și din perspectiva complexității puzzle-urilor. Dacă în primul nivel, Tomanha, lumea de reședință a lui Atrus, cel mai greu a fost să învăț limbi străine (în speță alfabetul D'ni) pentru a deschide o ușă secretă, lucrurile nu au rămas așa până la final. Din întunecatul Spire în preistoricul Haven și apoi în utopica Serenia, puzzle-urile au devenit din ce în ce mai dificile, fiind nevoie nu numai de logică, ci și de un grad foarte mare de atenție la toate detaliile întâlnite. Mai ales că de cele mai multe ori nu știam ce caut, libertatea de mișcare oferită de joc fiind de multe ori o pacoste, nu un ajutor. Iar după ce am terminat lumile-închisoare Spire și Haven mi s-au părut mai mult un pretext pentru a expune grafica deosebită, și nu cu adevărat esențiale pentru rezolvarea misterului lui Sirrus și Achenar. Oricum, curiozitatea și senzația de imersiune, de participare activă m-au făcut să trec peste parțiala lipsă de scop a periplotului meu.

Una dintre cele mai mari critici aduse seriei Myst a fost faptul că puzzle-urile nu erau doar dificile, ci chiar obscure, fără vreo motivație logică aparentă. Nici



Unul dintre puzzle-urile care au toate șansele să distrugă cel puțin doi-trei neuroni.



Lucrurile nu sunt întotdeauna ceea ce par.



Scaunul-păianjen este un mecanism mult mai complicat decât pare.



Rezolvarea acestui puzzle necesită ureche muzicală și poate un cronometru.



Serenia aduce aminte de un paradis tropical.

WEB: WWW.MYSTREVELATION.COM/US/INDEX.HTML

AVENTURA

"Puzzle-urile nu constau în combinarea unor obiecte, ci se bazează în special pe manevrarea unor mecanisme și a unor pârghii."

INGREDIENTUL MINUNE: GRAFICA ȘI SUNET

Universul jocului este foarte detaliat realizat vizual, iar secvențele cinematice utilizează actori reali, nu personaje animate. Peisajele altădată statice sunt aduse la viață de frunze care cad, de ciclul zi-noapte și de păsările și animalele care își fac de cap prin desișuri. Nu este de mirare că producătorii au fost în stare să-i convingă pe conservatorii englezi să organizeze o expoziție de artă în care imaginile din Revelation au fost alăturate operelor unor artiști ca Picasso sau Dali.

Coloana sonoră este opera lui Peter Gabriel și Jack Wall, conținând câte o melodie pentru fiecare lume în parte, dar și sunete potrivite pentru obiectele din mediu. Lemnul chiar sună a lemn, metalul a metal, apa clipește, pașii răsună diferit pe podele sau în iarbă.

Revelation nu scapă de acest blestem, doar că prezența enigmelor puse de dragul de a fi puse este mult mai mică. Demne de menționat ar fi partea în care trebuie să învârtiți trei roți pentru a scoate sunete de o anumită intensitate care să alerteze niște creaturi asemănătoare cu maimuțele, sau încercarea aproape imposibilă de a duce în palma-cursor un fel de puf de pădădie, ofrandă pentru un spirit călăuzitor în lumea viselor. Desigur, rezolvările nu vin mură în gură, ci trebuie puse cap la cap din numeroase indicii găsite în jurnalele celor doi frați sau integrate în mediul de joc. De mare ajutor în acest sens sunt obiectele din așa-zisul inventar: un aparat de fotografiat, un proiector pentru vizionarea

pozelor și o amuletă care i-a aparținut Yeeshei, pe care o veți găsi la începutul jocului. Fotografii s-au dovedit a fi un ajutor neprețuit, mai ales că uneori ar fi trebuit să mă întorc jumătate de joc doar pentru a revedea un posibil indiciu. Amuleta arată ce s-a întâmplat în anumite locuri, uneori oferind indicii pentru un puzzle, alții doar adăugând substrat povestirii. Foarte util s-a dovedit a fi și modul "Zip", un fel de teleportare în locurile vizitate anterior, dar numai în cadrul aceleiași lumi.

Dincolo de poveste, de dificultatea puzzle-urilor, de logică sau de lipsa acesteia, ceea ce fascinează cu adevărat sunt grafica și sunetul. Cu ajutorul lor, Revelation devine un joc în care te pierzi cu totul și nu te mai sature să admiri peisajele luxuriante din Haven sau piscurile încețoșate din Spire și nu te poți abține să nu duci cursorul deasupra unei frunze, pentru a o auzi foșnind ca o frunză adevărată, în timp ce o muzică spațială îți însoțește acțiunile. Este folosită și tehnica de trecere de la prim-plan la plan secundar, partea pe care se concentrează cursorul fiind mai clară, iar restul mai încețoșat.

Aș mai putea spune multe despre cât de mult te implică în poveste acest joc, în ciuda dificultății care îl poate aduce la capătul răbdării chiar și pe cel mai încăpățânat jucător. Totuși, odată atins sfârșitul acestei povești, motivele de a reveni la ea dispar. Dintre cele trei finale posibile, două se soldează cu o moarte nu tocmai naturală, iar cel de-al treilea vă va oferi ocazia de a rezolva ultimul și poate cel mai dificil puzzle. În rest însă rejucabilitatea este egală cu zero. Myst IV: Revelation nu este genul de joc pe care îl veți relua la

nesfârșit, dar este o experiență extraordinară, un titlu care merită încercat nu numai de către fanii genului, ci și de cei care nu au mai avut de-a face până acum cu o astfel de provocare.

Anda Drăgănuță

EVALUARE GENERALA

- grafică foarte detaliată
- muzică deosebită pentru fiecare lume
- ghid in-game organizat pe niveluri
- unele puzzle-uri nu au nici o logică
- rejucabilitate foarte scăzută

JOCURI ALTERNATIVE

Myst IV: Revelation

Myst

Syberia

VERDICT XTREMP

Cu adevărat revelator pentru seria Myst

9

Leisure Suit Larry: Magna...



Multe schimbări, dar nu foarte benefice pentru renumele lui Larry.



Masochismul este la el acasă.



Maimuța este tare precepută la aruncat monede în pahar.



PREȚ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: HIGH VOLTAGE • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.LEISURESUITLARRY.COM

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Continuarea unei serii controversate

INTERACȚIUNE

- minijocuri care înlocuiesc puzzle-urile
- combinație de control pe tastatură și mouse

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

LARRY LAFFER, RATATUL AFLAT ÎN permanentă căutare de aventuri sexuale, a fost unul dintre personajele de joc care mi-a plăcut cel mai mult, ca și seria al cărei protagonist este. Iar când am aflat că nesimțitul, dar simpaticul Larry va ieși din nou la agățat după un deceniu de lăncezeală, am crezut că noul joc se va ridica la înălțimea seriei al cărei moștenitor se vrea a fi.

Cel mai nou titlu care readuce în atenție aventurile lui Larry vine cu numeroase modificări, dar mare parte din ele nu se pot numi îmbunătățiri. Un câștig este doar trecerea la grafica 3D, care subliniază cu succes curbele apetisante ale celor 20 de fete care pot fi agățate în timpul jocului. În rest, Magna Cum Laude face parte doar cu numele din seria Leisure Suit Larry. Nici măcar Larry nu mai este Larry, ci este vorba despre nepotul acestuia, Larry Lovage. Fetele îl urăsc, școala merge prost, astfel că Larry cel tânăr trebuie să termine cu bine colegiul și să reușească să intre într-un concurs TV de întâlniri, numit Swingles, care să-i asigure împlinirea "sentimentală".

Desigur, pentru a reuși să participe la Swingles, Larry cel cu capul mare și replici cretine trebuie să-și dovedească

aptitudinile de Don Juan. În cazul jocurilor din seria clasică, în acest moment interveneau tot felul de puzzle-uri, rezolvarea lor însemnând încă un pas în cucerirea fetei. Puzzle-urile care constituiau adevărate provocări au fost însă înlocuite cu minijocuri, care de care mai stupid. Coordonarea mână-ochi este de ajuns pentru ca Larry să câștige un concurs de aruncat monede în pahar, o întrecere de salturi pe strapontină sau să-i dea cât mai repede la fund cu paleta de muște unei tipe masochiste. Jocurile îi măresc sau îi scad lui Larry încrederea în forțele sale de Casanova și sunt chiar amuzante la început. Discuția cu o fată este tot un joc, în care un spermatozoid zâmbăreț trebuie să ocolească obstacole roșii și să le nimerească pe cele verzi pentru a umple un indicator în formă de inimă. Barierele roșii înseamnă că Larry va spune ceva urât sau va da vânturi în nasul fetei, în timp ce obstacolele verzi înseamnă o replică plăcută. Dialogurile constituiau o sursă importantă a umorului în seria clasică, dar aici umor înseamnă folosirea unui limbaj fără perdea. Râsul este stârnit până la urmă de personaje în sine, de la stripteuze (care umblă în costum de baie prin campus) până la

lesbiene și masochiste, dar și de comportamentul care expune fără echivoc orientarea sexuală.

Un alt motiv de frustrare, pe lângă cele expuse până acum, sunt timpii de încărcare. După un minut de joc, urmează 30 de secunde de încărcare. Și tot așa, până când nici măcar personajele feminine foarte dezbrăcate nu mai reprezintă un motiv pentru a suporta un ecran de trecere dintr-o zonă în alta a jocului.

Per total, un titlu care se anunța promițător, dar care ratează îngrozitor, reducându-se la joculețe stupide și replici fără sare și piper. Dacă sunteți genul care se înnebunește după fete virtuale, Magna Cum Laude este într-adevăr satisfăcător. Pentru fanii seriei însă, doar grafica 3D ar fi un eventual motiv să se apuce de acest joc.

Anda Drăgănuță

VERDICTXTREMP

Larry s-a făcut de rușine **6**

FAINT

CRY

DIE

FLEE

SHOW TATTOO

POPULARITATE. UNA DIN CELE CINCI NOI RAȚIUNI DE A TRĂI.

O întreagă nouă generație este în mâinile tale. Satisface-le ambițiile sociale sau atinge scopuri în viață mai puțin... vizibile: *Iubire*, *Familie*, *Cunoaștere* și *Avere*.

Asta depinde doar de tine. De fapt, totul depinde de tine.

Preia controlul pe www.thesims2.ea.com



VÂRSTA 21 Fă-ți intrarea pe covorul roșu. Capetele se întorc, gurile rămân căscate.



VÂRSTA 37 Intră în politică. Începe lupta pentru cauze înalte și pentru ascensiunea în carieră.



VÂRSTA 59 Sărbătorește-ți aniversarea cu familia, sau cu oamenii pe care-i simpatizezi



DISPONIBIL DIN OCTOMBRIE

merită să joci originale!

Jocuri distribuite în România de:
Best Distribution SRL
www.bestdistribution.ro



PC CD-ROM

© 2004 Electronic Arts Inc. Toate drepturile sunt rezervate. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, simbolul EA GAMES, The Sims, Maxis și simbolul Maxis sunt mărci sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau în alte țări. EA GAMES™ este o marcă a Electronic Arts™.



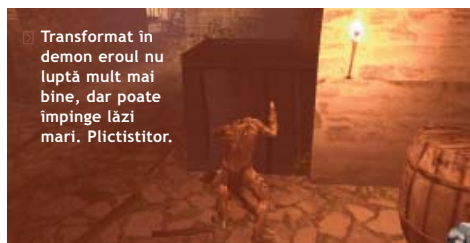
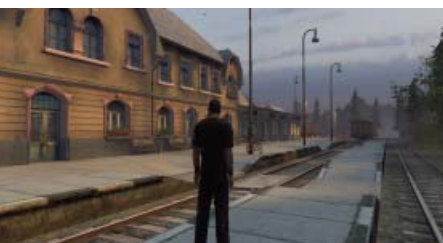
Challenge Everything™

Shade: Wrath of Angels

Un cocktail interesant de genuri, care însă nu se ridică la înălțimea ambițiilor sale



Luptele pot deveni interesante, dar nu întotdeauna.



Transformat în demon eroul nu luptă mult mai bine, dar poate împinge lazi mari. Plictisitor.



Există atât arme medievale, cât și unele moderne.

PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: BLACK ELEMENT • PUBLISHER: CENEGA • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.SHADE-GAME.COM **ACȚIUNE**

SHADE: WRATH OF ANGELS

Îngerii sunt mânioși, noi doar puțin derutați

INTERACȚIUNE

- aproximativ 30 de niveluri, împrăștiate în patru lumi distincte
- erou ce se poate transforma în demon atunci când dorește

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 700MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: -0
- LAN: 0
- MODEM: 0

SHADE ÎNCEPE CU UN OM SINGUR, într-o gară ce nu dă nici un semn de viață. Zidurile clădirii dau semne de uzură, ușile par să nu mai fi fost spălate de un secol, o bicicletă sprijinită de un stâlp sugerează că pustietatea locului este nenaturală, câteva frunze plutesc prin aer purtate de o adiere ușoară, iar cerul este încă luminos, deși un nor greu acoperă orizontul. Pentru câteva secunde prețioase, ați putea crede că acesta este un joc bun. Și, dacă nu ar fi trebuit niciodată să părăsim acea gară mică, probabil că și ar fi fost. Numai că nu s-ar fi numit joc, ci spațiu de meditație metafizică.

Lăsând la o parte meditația, am plecat în căutarea jocului, și aici am greșit. Jocul nu merită. El depune eforturi să combine Tomb Raider, Silent Hill și Blade of Darkness într-o singură experiență, dar își ratează cam toate țintele. Dacă nu ar fi fost ocazionalele peisaje inspirate, așa cum este cel de la început, și unele momente în care lupta cu săbiile funcționează chiar așa cum ar trebui, nu ar fi nimic de recomandat la el. Păcat, pentru că nu se poate spune că una dintre componentele sale este în mod fatal și iremediabil defectă, ci mai

curând că fiecare dintre ele este suficient de imperfectă, încât, chiar și atunci când sunt puse toate împreună, pachetul este incapabil să impresioneze.

Shade nu este produs de niște amatori. Din punct de vedere tehnic este bine pus la punct, iar grafica demonstrează inspirație și multă muncă. Păcatul său este că se bazează pe câteva rețete care fie că sunt expirate de mult, fie că sunt făcute ineficiente din cauza unor mici scăpări. Ca exemplu, să luăm săritul de pe o platformă înaltă pe alta. Mulți au impresia că este interesant doar pentru că a fost în Tomb Raider, iar Tomb Raider a avut succes, dar realitatea este că Tomb Raider a avut succes din alte motive. Săriturile cu potențial mortal nu sunt amuzante, mai ales atunci când nu poți salva oricând, iar personajul mai ratează uneori să se agațe de platforma la care trebuie să ajungă, deși altă dată, în aceleași condiții, a reușit.

Puzzle-urile, deși constau, în mare parte, în găsirea unor butoane, pot fi diabolic de dificile uneori și vă pot bloca timp de minute întregi, de parcă ați juca Myst, și nu un titlu de acțiune. Lupta

este dezamăgitoare în primul rând pentru că impactul loviturilor nu este vizibil, deci și satisfacția este egală cu zero, iar Al-ul inamicilor este extrem de limitat. Dacă treceti peste o linie invizibilă, nu vă mai urmează, iar dacă stați în poziție defensivă, nu observă, lovind inutil în blocaj și expunându-se contraatacului. Mai neplăcut este că trebuie să țineți cont de aceste aspecte, altfel nu aveți cum să câștigați bătăliile.

Singurul aspect care chiar nu are nici un merit este povestea. Expusă pe parcursul unor chinuitor de lungi secvențe neinteractive (căci cinematice nu pot fi numite), ea rămâne mereu confuză și este oricum prea stupidă pentru a conta.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMP

Atmosfera este reușită, dar jocul suferă **6**

CRASHED

IMPACT TIME

Un joc care combină Need for Speed cu Destruction Derby și le duce pe amândouă la extrem



PREȚ: 41.9€ • PRODUCĂTOR: CRITERION • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.EAGAMES.COM

RACING

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Credeți că știți ce este viteza? Acest joc vă va demonstra că vă înșelați.

ÎN MAJORITATEA JOCURILOR DE CURSE

ciocnirea de o altă mașină este un eveniment nedorit, ale cărui rezultate nu pot fi decât negative. Nu și în Burnout 3. Grație sistemului fizic conceput pentru a amplifica efectul loviturilor, graficii senzaționale și, nu în ultimul rând, unor găselnițe de gameplay care recompensează agresivitatea, ciocnirile din joc sunt atât de spectaculoase încât le veți căuta întotdeauna, chiar și atunci când nu sunt absolut necesare.

În modurile de joc tradiționale, în care pentru a câștiga trebuie să treci primul linia de sosire, este în teorie posibil să câștigi fără a avea parte de nici o ciocnire. În practică însă, asta se întâmplă destul de rar, din mai multe motive. În primul rând, Burnout 3 este un joc rapid. Foarte, foarte rapid. Uitați de Need for Speed, uitați de Moto GP și de orice alt titlu care v-a creat senzația că vă deplasați cu o viteză foarte mare. Burnout 3 este de câteva ori mai rapid decât oricare dintre ele. Primele mașini din joc sunt destul de blânde atâta timp cât nu este declanșat boost-ul, dar sub influența acestuia se transformă

instantaneu în bolizi nebuni, care trec prin decor la viteze de neînțeles. Și, cum vă obișnuțiți cu ele, sunt urmate de altele mai iuți, și apoi de altele și mai iuți de atât, până când, la final, vitezele sunt atât de ridicole încât creează senzația că totul este complet scăpat de sub control.

Boost-ul nu este bazat pe un rezervor limitat, ca sistemul NOS din Need for Speed Underground, ci este dependent de acțiunile jucătorului. Mersul pe contrasens, evitarea la limită a altor mașini și alte câteva astfel de manevre riscante reumplu rezervorul, în timp ce aruncarea adversarilor de pe traseu mărește dimensiunea acestuia. Acesta este încă un motiv pentru a căuta ciocnirile; accidentând un adversar nu numai că îl scoateți de pe traseu pentru câteva secunde prețioase, dar căpătați și un bonus de energie.

Un alt motiv este acela că ciocnirile pur și simplu arată bine. Traseele sunt circulate și de mașini obișnuite, ceea ce, date fiind vitezele din joc, poate duce la accidente halucinante, implicând mai multe mașini și o multitudine de scânteie. De

frumusețea accidentelor profită două dintre modurile de joc, Road Rage și Crash. În Road Rage traseul conține un număr nelimitat de mașini marcate ca ținte, iar obținerea de medalii necesită eliminarea mai multora dintre ele înainte ca timpul să expire sau mașina jucătorului să se distrugă complet. În modul Crash accidentarea oricărui vehicul dă puncte, dar după prima ciocnire mașina jucătorului este incapacitată, așa că acesta trebuie să își aleagă bine momentul loviturii. Practic, evenimentele de acest tip constau din intersecții în care trebuie să vă aruncați cu viteză maximă, încercând să colectați cât mai multe bonusuri și să provocați accidente cât mai mari.

Un alt element de care trebuie ținut cont, mai ales în modul Crash, este sistemul aftertouch. Acesta aduce puțin din Max Payne în Burnout, pentru că oferă posibilitatea de a încetini timpul prin apăsarea unui buton, dar numai după o ciocnire. Mașina (sau ce-a mai rămas din ea) încă mai poate fi manevrată în acest mod, existând posibilitatea de a implica astfel încă un vehicul în accident.

Toate tipurile de joc sunt disponibile atât în single player, într-o campanie structurată ca o carieră care vă permite să avansați în direcția care vă interesează mai mult, dar și în multiplayer, cu oarece modificări. Dacă nu ar fi fost faptul că AI-ul trișează, nerămânând niciodată prea mult în urmă oricât de bine ar conduce jucătorul, lui Burnout 3 nu i s-ar putea reproșa aproape nimic. Coloana sonoră nu are energia celei din Need for Speed Underground, iar DJ-ul care prezintă cursele este cam enervant, dar acestea sunt doar detalii care nu pot să scadă prea mult din meritele acestui joc excelent.

Bogdan Bridinel

SISTEMNECESAR

■ PlayStation2

VERDICTXTREMP

Pur și simplu cel mai bun din genul său

9

NOILE AVENTURI ALE LUI GORDON FREEMAN

Gordon Freeman privea fascinat la un trup fără cap. O pereche de picioare bronzate se conturau îmbietor până la o pereche de jeans tăiați scurt, la limita decenței. Mai departe, un maieu verde-militar încerca fără succes să stopeze entuziasmul vertical al unei perechi de săni ce împodobeau pieptul cabrat al posesoarei. Capul și mâinile îi erau vârâte adânc în măruntaiele caroseriei pe care încerca să o repare.

- Vizita ta are vreun scop anume sau ai venit doar să te holbezi? zise Alyx Vance. Pentru că așa putea să îți trimit o poză, ca să te scutesc pe viitor de drumul până aici.

- O poză ar fi un prim pas interesant, zise Gordon. De unde ai știut că sunt eu?

- Ești singurul din baza asta care este suficient de paranoic încât să umele îmbrăcat tot timpul cu costumul de protecție. Chiar mă întrebam dacă măcar când te culci îl dai jos.

- Există o modalitate de a afla, dacă ești suficient de curioasă, zâmbi galeș Gordon.

O mână dotată cu o cheie franceză ieși de sub caroserie și îl pocni în fluierul piciorului. În lipsa protecției oferită de costum, lovitura s-ar fi soldat cu oase rupte, dar ca atare impactul se dispersă inofensiv. Ceea ce nu îl opri pe Gordon să se vaite.

- Hei! Fără lovituri sub centură! Și asta include și membrele inferioare.

Pășind preventiv în afara razei de acțiune a cheii franceze, Gordon continuă discuția:

- Nu vrei să știi ce am făcut azi?

- Ce ai făcut azi, Gordon? veni întrebarea pe un ton ce sugera fie o iritare crescândă, fie un efort depus la strângerea unei piulițe. Prima variantă având o probabilitate mai ridicată decât a doua.

- Am făcut un tur al bazei cu grupul fotomodelor care beau apă plată cu lămâie. Închipuiește-ți, eu, un savant de excepție, una dintre mințile strălucite ale generației mele, am ajuns un simplu ghid turistic! se ambală Gordon.

Și, la un moment dat, una dintre ele m-a întreat unde ținem monștrii extraterestri. I-am zis să nu mă ia la mișto. Black Mesa se ocupă de experimente științifice serioase. Nu există monștri extraterestri. Nu?

Disperarea care se strecurase în glasul lui Gordon o făcu pe Alyx să replice pe un ton liniștitor:

- Nu, nu există monștri extraterestri. Și nici oameni misterioși în costume gri care coordonează totul din umbră. Parcă te vindecasei de închipuirile astea.

- Da, ar fi păcat de toate ședințele de psihoterapie dacă așa lua-o rază din nou, nu? zâmbi Gordon nesigur. Oricum, motivul pentru care venisem aici era să te invit la o prăjitură la cantină. Am înțeles că au niște eclere cu ness foarte bune. Ce zici?

- Sună interesant, zise Alyx, extrăgându-se de sub caroseria mașinii. Părul tuns băiețește se ițea de sub și peste o banderolă ce o ferea de transpirația care altfel i-ar fi intrat în ochi. Când consideri că mi-ai admirat suficient decolteul, poate îmi întinzi o mână să mă ajuți să mă ridic, zâmbi Alyx.

Gordon se scutură din reverie și se conformă.

- Cred că trebuie să mai faci o vizită la psihiatru, zise Alyx.

- Sunt în regulă, totul e OK, zise Gordon jucându-se cu lingurița printre resturile eclerului din farfurie.

- OK?! izbucni Alyx. Când s-au stins luminile pentru câteva secunde în lift ai început să scâncești ca un copil. Și mai înainte, când era să omori în bătaie pisica bucătarului?! Ceea ce îmi aduce aminte... nu ți s-a părut că eclerul are un gust ciudat?

- Pisica aia mi-a sărit în brațe prin surprindere, zise printre dinți Gordon. Nu-mi plac surprizele.

Scoase un borcan cu pilule din buzunar, scutură una în palmă și o înghiți cu puțină Cola. După care reveni asupra deciziei și mai înghiți trei.

- Sunt pentru anxietate, explică el. Cinci minute și totul o să fie roz și simpatic. Mai ales tu, zise Gordon și zâmbi angelic.

- Nu ai luat cam multe deja?! se îngrijoră Alyx.

- E o urgență, se eschivă Gordon. Oricum, care e faza cu căderile de curent? Încep să am o senzație de deja-vu.

- Nu cred că e cazul să intri în panică, probabil o defecțiune minoră, zise Alyx.

În momentul următor luminile începură să pâlăie spectral, după care se stinseră și rămăseră stinse. O alarmă se trezi singură pe întuneric și începu să se vaite lugubru.

- OK, Gordon, cred că acum poți să intri în panică, zise Alyx.

- De ce? veni replica acestuia pe un ton care sugera serenitatea deplină ce nu poate proveni decât dintr-o supradoză de calmante. Întunericul e romantic. Aș putea sta aici pentru totdeauna, doar ținându-te de mână.

- Unu, ăla e piciorul, și doi, ce cauți sub masă?! Ce trebuie să înțelegi este că tot ce credeai tu că a fost o închipuire s-a întâmplat în realitate, zise Alyx, extrăgându-l de sub masă. Și asta nu e tot. Compania a păstrat specimene din toate creaturile extraterestre ca să le studieze. De asta ai fost ținut departe de laboratoare în tot timpul asta. Dar mi-e teamă că ceva este foarte în neregulă acum. Cred că ar fi bine să părăsim baza. Gordon?!

Gordon arăta ca un om care căzuse într-un bazin cu apă rece, după care fusese anunțat nonșalant că bazinul e plin cu piranha.

- C-cum...? Cine...? Unde...? De ce...?

- Nu e timp de explicații acum. Trebuie să mergem, zise Alyx, luându-l de mână și trăgându-l după ea pe coridor.

Mai de voie, mai de nevoie, Gordon o urmă.

Ceva cu multe piciorușe mici se făcu auzit tropotind prin conducta de ventilație ce șerpuia pe deasupra capetelor lor. Gordon apăsă disperat pe butonul liftului, dar sosirea acestuia îi amplifică și mai mult teroarea. Deși ușile nu se deschideau de tot, printre ele se vedea cum cabina liftului devenise o adevărată baie de sânge.

- Cred că mai bine o luăm pe scări, zise Alyx.

Neonul din casa scârilor pâlăia anemic. De undeva de sus se auzi un geamăt ce sfârși cu un plescăit visceral.

- Ce-a fost asta? găfâi Gordon cu ochii cât cepele.

- Vrei să aștepti să afli? țipă Alyx. Hai mai repede!

Nu apucară să coboare decât un etaj, pentru că la următorul dădură nas în nas cu un paznic care avea un crab extraterestru instalat pe cap. Crabul pulsa grețos, iar când paznicul deschise gura, un val de sânge i se revărsă negru și lipicios pe piept.

- Gordon! țipă Alyx. Fă ceva.

Gordon scoase un chițait de șoarece prins în capcană și se uită de jur împrejur după o armă. Încăstrat în perete după un geam transparent zări un topor de pompieri.

- Fugi! strigă. Îl țin eu pe loc.

În timp ce Alyx deschidea ușa și se strecura în interior, iar monstruoșitatea se apropia cu pași de zombie de Gordon, acesta strânse din dinți și trase un pumn în geamul de protecție. Geamul rezistă eroic.

Creatura scoase un sunet ca o erupție de vulcan noroios și se apropie amenințătoare. Disperat, Gordon lovi cu amândoi pumnii, cu cotul, cu umărul și în final cu piciorul. Geamul cedă și se făcu țandări "de nervi". Gordon înșfăcă toporul și lovi creatura în meclă. Fără nici un efect vizibil, pentru că toporul fusese înlocuit cu o replică de plastic, mult mai ieftină decât originalul, dar și mult mai ineficientă.

Înjurându-i pe cei care își îndesaseră probabil banii din fondurile bazei în propriile buzunare, Gordon se retrase pe ușa pe care se refugiase și Alyx, care nu se zărea nicăieri.

- Alyx! răcni Gordon alergând pe coridoare pustii.

Toate ușile pe care le încercă erau închise. În spatele lui apăru un savant cu un crab pe figură. Capacul unei guri de ventilație de la nivelul podelei fu aruncat violent în afară și un alt zombificat apăru de-abușilea din interior.

Gordon alergă disperat spre capătul coridorului și ajunse la ultima ușă exact când luminile se stinseră din nou. Din fericire, ușa era deschisă, astfel că Gordon intră și baricadă ușa cu un scaun, după care se așeză pe el. Cineva încercă clanța, fără succes.

- Pleacă! urlă Gordon. Nu e nimeni acasă!

În bezna din încăperea se auzi un sunet care ar fi putut fi un chicotit.

- Cine e acolo?! se agită Gordon. Dacă se apropie cineva, mușcl!

În momentul următor toate luminile se aprinseră orbitor și o duzină de oameni urlară în cor "Surprizăaaaaaaa!", după care începură să cânte "La Mulți Ani!". În fruntea lor era Alyx, care râdea de se prăpădea. Cineva îi aruncă în brațe o machetă de latex a unui crab pe care o respinse din reflex direct în tortul de pe masă, stârnind o nouă serie de râsete.

- OK, OK, m-ați avut la faza asta, recunoscu Gordon. Mai ales cei doi de pe coridor, la final, foarte realiști. Cine erau?

- Gordon?! se miră Alyx. Suntem toți aici, nu mai e nimeni pe afară.

Clanța ușii se zmunci violent. Luminile se stinseră din nou. Cineva începu să țipe isteric.

NOU! Program complet cu MP3.

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



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

Los Angeles MP72 este alegerea perfectă pentru automobilul dumneavoastră!

www.blaupunkt.com

BLAUPUNKT
Un punkt in plus pentru mașina ta.



Dorește-ți
mai mult

Zapp  *Internet Express*

Wireless Broadband Service



2,44 Mbps

Zapp lansează primul serviciu wireless broadband la nivel național, bazat pe tehnologia CDMA 1x EV-DO (Evolution Data Optimized), care va permite transferuri de date cu viteze de până la 2,44 Mbps.

Cu Zapp Internet Express vei putea să descarci de pe net muzică și filme. Să primești fotografii online și să-ți accesezi e-mailul sau rețeaua privată de la birou în condiții de mobilitate totală, oriunde te-ai afla în aria de acoperire Zapp. La un nivel avansat de securitate a comunicării. Zapp Internet Express e începutul unei revoluții. În viața ta.

Aici, acum

- Conexiune broadband. Stabilă
- Mobilitate totală și acoperire națională în cadrul rețelelor CDMA 1x și CDMA 1x EV-DO.
- Pachete adaptate nevoilor tale: Zapp Internet Express 100 și Zapp Internet Express 15, cu 100 și respectiv 15 ore de conectare incluse în abonament și avantaje speciale
- Conectare imediată și instalare simplă a modemului wireless Z010
- Siguranța transferului de date - certitudinea omologată a standardelor CDMA
- Suport pentru soluții convergente All-IP: VoIP, PTT, VoD cu mare potențial de dezvoltare

La lansarea serviciului, aria de acoperire CDMA 1xEV-DO include Bucureștiul și toate municipiile reședință de județ. Viteza de transfer a datelor nu este garantată și depinde de factori externi precum rețelele de internet ale altor operatori, conexiunea la internet a serverelor accesate, calculatoarele utilizate (calculatoarele dotate cu porturi USB 1.1 având o rată de transfer a datelor limitată la 1.5 Mbps prin standardul constructiv), tehnologia utilizată (CDMA1X/EV-DO), recepția într-o anumită locație, propagarea undelor, distanța față de stația de emisie-recepție numărul de utilizatori conectați simultan la aceeași celulă etc. Viteza de transfer a datelor cu ajutorul tehnologiei CDMA1X este de până la 153.6 kbps, iar în cazul utilizării tehnologiei EV-DO aceasta este de până la 2.44 Mbps pentru recepționarea datelor și de până la 153.6 kbps pentru transmiterea acestora.

Zapp®

THE NEXT GENERATION NETWORK