



xtrem PC

CD

hardware * software * internet * jocuri

DDR LA FINAL DE CARIERĂ



■ KIT-URI DUAL CHANNEL

SOLUȚII GRAFICE INTEGRATE



■ ATI VS NVIDIA LA SCARĂ
REDUSĂ

MICROSOFT OFFICE 12 BETA 1

■ INTERFAȚĂ SCHIMBATĂ
DIN TEMELII

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES



■ FINALUL POEZIEI PERSANE

OCHIUL DIN TABACHERĂ CAMERE FOTO

APOGEUL REVOLUȚIEI DIGITALE



UMFLĂ
POTUL!

Hercules

15 x sisteme audio
surround 5.1
Hercules XPS 510
CLASSIC V2





Vrei să dublăm
~~32~~ ^{64\$} prețul
 să înțelegi
 că e bun?



Quartz
 computer

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

KWORLD
 Distributor COMPUTER CO.,LTD



SyncMaster 760BF
SyncMaster 960BF

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

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





ECHIPA

Redacția

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

Concept grafic

Gabriel Ionescu tehnoredactare
 Radu Iordache fotografie

Publicitate & PR

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

Marketing

Cristina Mincic asistent marketing

CONTACT

Redacția

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

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galeriei Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție

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

Publisher

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

ISSN

1582-2818

Publicație auditată BRAT
 pe perioada ianuarie-iunie 2005



Unii dintre noi încă mai păstrează vie amintirea sarmalelor și a paharelor de șampanie consumate în binemeritata vacanță de sărbători, prin urmare fiind mai puțin deschiși spre subiecte greu digerabile ca hardware, achiziții, războaie, chipset-uri sau mai știu eu ce. Cu toate acestea, evoluția pieței IT&C arată că lucruri mai importante decât cârnăciorii și cozonacii de Crăciun se petrec la ora actuală în lume. Iar noi trebuie să le acordăm importanța cuvenită oricât ne-ar plăcea să le ignorăm în aceste momente. Dacă într-unul din numerele XtremPC trecute pomeneam despre maturizarea pieței românești de IT și despre sezonul de fuziuni și achiziții deschis de jucători importanți ca Diverta sau Flamingo, trebuie să spun că 2006 se prefigurează a fi un an cel puțin la fel de interesant din acest punct de vedere. Nume grele negociază și sunt negociate chiar în aceste momente, iar rezultatele le vom afla cu toții pe parcursul acestui an.

Se anunță un an agitat

La nivel mondial, situația nu este câtuși de puțin mai liniștită. După ce pe parcursul lui 2005 am asistat la adevărate lovituri de teatru (preluarea Macromedia de către Adobe fiind doar una dintre acestea), sfârșitul de an ne-a adus două noi surprize de proporție. Astfel, NVIDIA a dat o lovitură decisivă pe piața chipset-urilor prin preluarea producătorului taiwanez ULI Electronics. Pentru cei mai puțin familiarizați cu această companie, ULI este una și aceeași companie cu producătoarea chipset-urilor ALi Alladin din perioada Pentium II și AMD K6-II. În ultimii ani, ULI a devenit cunoscută ca furnizor alternativ de southbridge-uri pentru plăcile de bază cu chipset ATI, fiind preferat de principalii producători de plăci de bază datorită superiorității tehnologice a produselor sale comparativ cu ceea ce ATI avea de oferit în acel moment. Așadar, prin preluarea ULI, NVIDIA lovește doi iepuri, o dată prin achiziția bagajului de patente ale ULI și a doua oară prin eliminarea celui mai important partener al ATI în domeniul chipset-urilor. În aceste condiții, prima greșală a canadienilor în

domeniul chipset-urilor pentru plăci de bază ar putea fi și ultima. A doua mare surpriză de care vorbeam a fost achiziționarea producătorului de harddisk-uri Maxtor de către gigantul Seagate, pentru aproximativ două miliarde de dolari. Această mutare asigură Seagate supremația mondială în domeniu, cu aproximativ 44% din piața de harddisk-uri. Mobilul acestei achiziții nu pare să fie portofoliul tehnologic al Maxtor, ci mai degrabă unitățile de producție pe care Maxtor le-a inaugurat recent în China. Seagate avea nevoie de unități de producție într-o zonă cu mână de lucru ieftină și a considerat probabil că este mai avantajos să le cumpere la pachet cu cota de piață a Maxtor decât să le construiască singură.

Așadar, situația este departe de a fi liniștită în zona IT. După ce Lenovo a anunțat cumpărarea diviziei de PC-uri a IBM în decembrie 2004, iar Seagate preluarea Maxtor în decembrie 2005, nu pot decât să aștept plin de nerăbdare sfârșitul lui 2006.

Cristian Agatie



Fiecare fotografie are povestea ei

010 Plătești o dată și poți avea un număr nelimitat de poze digitale încadrate de o ramă futuristă și elegantă. Digital Photo Display ne încântă privirea cu cele mai reușite fotografii.



Ochiul din tabacheră

034 Chiar dacă piața de camere foto digitale nu are o evoluție la fel de abruptă ca cea a altor domenii IT, în ultimul an a înregistrat un boom în ceea ce privește camerele ultracomacte.



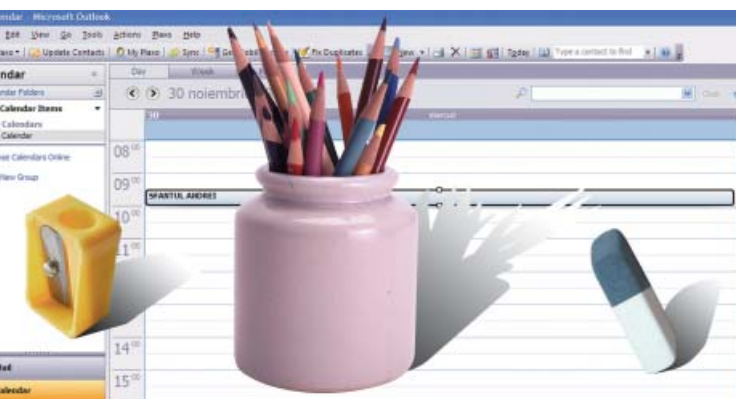
DDR la final de carieră

048 În momentul de față ne aflăm la apogeul și, în același timp, aproape de sfârșitul glorios al al memoriilor bazate pe tehnologia DDR, după mai bine de cinci ani de evoluție.



Microsoft Office 12

090 Deși mai este un an până la preconizata lansare a suitei de birou a celor de la Microsoft, puteți afla de pe acum, citind acest articol, care sunt atuurile celei de-a douăsprezecea versiuni.



Prince of Persia 3

112 La finalul aventurilor sale, prințul se întoarce în timp, spre originile seriei a cărui protagonist este.



IANUARIE

IT EXPRESS

- 008 Puncte de vedere
- 010 Fiecare fotografie are povestea ei
- 010 100 megapixeli pe un inch pătrat
- 014 Laser cu cristale lichide
- 014 144 cm² pentru o placă de bază
- 015 Planurile AMD pentru platformele mobile
- 015 Unirea rețelei GSM cu hotspot-urile
- 016 Materiale noi pentru tranzistori
- 016 Reproducerea unui mediu virtual în realitate
- 018 Reportaj în România
- 020 Interviu Fujitsu Siemens
- 021 Interviu AMD
- 022 Tehnotrend

HARDWARE

- 026 Ultima oră
- 032 Soluții Dual GPU
- 034 Ochiul din tabacheră
- 048 DDR - la final de carieră
- 058 Soluții grafice integrate
- 060 Laborator
- 070 Produsul anului
- 074 Hardmail
- 075 Topuri

HOBBY

- 079 Ultima oră
- 084 Interviu Microsoft
- 086 Mesagerie instantanee
- 090 Laborator
- 096 Galerii Xtreme
- 098 Comunicații

JOCURI

- 101 Ultima oră
- 102 Interviu Valve Software
- 104 Avanzpremiera 2006
- 110 Neverwinter Nights 2
- 111 SIN Episodes
- 112 Prince of Persia: The Two Thrones
- 114 Need For Speed: Most Wanted
- 116 Battlefield 2: Special Forces
- 118 Gun
- 120 Knights of the Temple II
- 121 The Matrix: Path of Neo
- 122 Star Wars Battlefront II
- 124 Stubbs the zombie
- 126 Crime Life: Gang Wars
- 127 And then there were none
- 128 Resident Evil 4
- 129 Console
- 130 Black view

IT express



Gabriel Mitran

Luptele greco-romane din lumea IT

Consumatorul este prins fără voia sa în mijlocul unui război purtat de marile companii.

Întreaga industrie a IT-ului poate fi comparată cu o competiție ce a degenerat în conflict și s-a transformat, în ultimii ani, într-un adevărat război pentru titlul "The Best of...".

Blu-ray și HD-DVD sunt două dintre standardele care se luptă pentru supremația mediilor de stocare optice. Blu-ray este promovat de către Blu-ray Disc Association (BDA), care are peste 100 de membri în întreaga lume. Printre cei mai de seamă se numără Sony, Dell, Panasonic, Samsung, Sun, precum și mari firme din industria jocurilor, cum ar fi Electronic Arts. Formatul HD-DVD se mândrește cu aprobarea DVD Forum, o asociație internațională ce deține peste 230 de membri. Susținători convingși ai formatului HD-DVD sunt Toshiba, Sanyo, Warner Bros. Studios și mulți alții. Până aici totul este simplu, dar lucrurile se complică atunci când aflăm că membri ai DVD Forum susțin totuși formatul concurent propus de BDA. Pentru a putea avea un câștigător trebuie să existe un număr cât mai mare de susținători, dar pentru că numărul de "trădători" e ridicat lupta nu este nici pe departe câștigată de vreunul dintre standarde.

Cea mai lungă și mai aprinsă "bătălie", încă în plină desfășurare și departe de a se fi încheiat, este cea dintre producătorii de procesoare AMD și Intel. Tranzistorul, cu o istorie foarte bine cunoscută de către împătimitii calculatoarelor, a fost catalizatorul acestui conflict. AMD s-a luptat un timp îndelungat să smulgă procent după procent din volumul vânzărilor gigantului din Santa Clara. AMD a fost considerat un outsider și a căpătat mult mai ușor simpatia și atenția publicului. În prezent, Intel și AMD se găsesc pe picior de egalitate, deși fiecare companie deține supremația pe anumite sectoare ale pieței și pe diverse categorii de utilizatori. Întreaga lume IT urmărește cu

interes acest "război", al cărui rezultat nu poate fi pronosticat nici măcar pe termen scurt.

Tot din ciclul "competiție fără învingător" fac parte și Microsoft vs Apple. Microsoft a creat cel mai de succes (sau, mai bine spus, cel mai vândut) sistem de operare. Ușor de utilizat - visul unui începător, dar plin de găuri de securitate - coșmarul celor mai experimentați. Windows a început să se maturizeze, dar puțin cam târziu, astfel că mulți utilizatori se întreabă dacă OS-ul de la Microsoft este soluția perfectă pentru nevoile lor. Apple a știut mereu cum să se apropie mai mult de consumatori, iar o dată cu renunțarea la procesoarele IBM și trecerea la cele Intel i-ar putea da lovitura de grație Microsoft-ului dacă ar permite ca sistemul său de operare să fie folosit și pe calculatoarele obișnuite, care nu poartă sigla Apple.

În sectorul plăcilor grafice războiul este purtat între NVIDIA și ATI, ultima bătălie fiind câștigată de NVIDIA, care a achiziționat pe 14 decembrie 2005 Uli Electronics Inc., principalul producător de southbridge-uri pentru northbridge-urile ATI. În trecut, colaborarea dintre ULI și ATI s-a dovedit extrem de fructuoasă, ambele companii reușind să dețină la un moment dat 30% din cota pieței mondiale de PC-uri mobile, acestea având în dotare produsele ATI și ULI. Așteptăm acum cu nerăbdare ofensiva pregătită de ATI.

La ora actuală, nimic nu poate rivaliza cu dezvoltarea exponențială a industriei IT. E greu să ne obișnuim cu gândul că orice tehnologie va avea o viață atât de scurtă, dar ne bucurăm pentru performanțele din ce în ce mai mari de care beneficiem. Toate acestea sunt un rezultat al luptei, conflictului sau războiului dintre marile companii.

Puncte de vedere

În contact cu cititorii

008

Philips Digital Photo Display

Fiecare fotografie are povestea ei

010

E. Coli, la muncă

100 megapixeli pe un inch pătrat

010

University of Cambridge

Laser cu cristale lichide

014



EPIA-N10000E LVDS

144 cm² pentru o placă de bază

014

Advanced Micro Devices

Planurile AMD pentru platformele mobile

015

Unlicensed Mobile Access

Unirea rețelei GSM cu hotspot-urile, o alternativă

015

Intel Corporation

Materiale noi pentru tranzistori

016

amBX și Philips

Reproducerea unui mediu virtual în realitate

016

Reportaj în România

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

018

Interviuri

În dialog cu Fujitsu Siemens Computers
În dialog cu AMD

020
021

Tehnotrend

Tendințe în lumea tehnologiei

022



Graphics Communication



Soluții grafice integrate

Leadtek oferă comunicare multimedia și în timp real!
Leadtek vă oferă soluții VGA totale și soluții multimedia pentru a vă îmbogăți viața



WinFast PVR 2000

- DVD quality Video Recording
- Hardware MPEG-2 CODEC
- Real time MPEG-1 and MPEG-2 encoding and decoding
- FM / TV Stereo (MTS/NICAM)



WinFast PalmTop TV

- Palm Size USB 2.0 TV BOX
- Support MPEG-1/2/4 format recording (The 3rd party MPEG-4 CODEC required)
- TV Stereo (MTS/NICAM)



WinFast PX7800 GT TDH

- nVidia GeForce 7800GTX GPU
- 256MB/256 bit, high speed DDR3 memory
- Supports DVIx2 & TV out
- Supports Microsoft DirectX9.0c
- OpenGL 2.0



WinFast PX6800 GS TDH

- NVIDIA GeForce 6800GS GPU
- 256MB/256bit DDR3 memory
- Support DVI-I, HDTV output
- NVIDIA CineFX4.0 Engine

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

“Foarte surprins am fost și de creșterea numărului de pagini, fără o modificare a prețului revistei.”

PC-UL EXTREM - PREȚURI OBSCENE


Numărul din decembrie mi-a demonstrat că cititorii noștri sunt altfel decât ai lor, în sensul că nu se dau în vânt după topul celor mai bogați, nu vor să citească despre Porsche și Ferrari, ci doar despre Dacia aborigenă și, mai ales, nu vor să știe că în lume există și alte opțiuni decât sistemele de 200 de euro subvenționate de Guvern. E adevărat că puțini își permit un sistem de gaming extras din topul nostru (deși abundența de automobile de lux din trafic mi-ar putea ruina

pledoaria), dar atunci care ar mai fi rostul revistelor pentru bărbați dacă aceștia ar avea ca unică opțiune de cumpărare șansa de a se bucura de unul dintre frumoasele modele prezentate în paginile acestor reviste?... Un PC extrem nu poate avea decât un preț extrem, și asta pentru că performanța costă și oricine încearcă să mă convingă că F.E.A.R. rulează “decent” pe un sistem cu FX5700 LE ca placă video îmi poate smulge cel mult un zâmbet condescendent.

>>> Ce AMD, ce Intel?... >>>

De la: Bozomitu Daniel

Pentru: redactia@xtrempc.ro

 Încercând să rezolv o problemă la proiectul la care lucram, am descoperit ceva senzațional cred... Nu vă pot da toate detaliile pe moment, dar, în speță, e vorba de un procesor special. Cred că, indiferent dacă voi fi ajutat să îl lansez eu sau nu, acesta tot va apărea în cele din urmă. Referitor la calitate, atinge perfecțiunea (instrucțiuni foarte multe, frecvență mare și consum mic), iar varianta estimată de mine este și mai bună - cea cu frecvență variabilă (adaptabilă). Vă aduc la cunoștință că modul în care toate aceste calități se păstrează și nu se influențează reciproc reprezintă diferența și secretul acestui procesor. Singurul procesor care ar putea să-l detroneze este cel cuantic, dar gândiți-vă că un număr imens de chip-uri clasice poate simula un procesor cuantic... Cred că aceste informații preliminare vă vor ajuta să luați o decizie. Menționez că acest viitor procesor nu este protejat, pe moment, în nici un fel și doresc să îl lansez...


XtremPC: Din noianul de mail-uri semnate de maharajahi și prinți africani moștenitori ai unei averi fabuloase, dar în disperată lipsă de bani de taxi, am extras pentru deliciul dumneavoastră acest strigăt de ajutor al unui conațional de-al nostru, un posibil Henri Coandă al microelectronicii. Dacă marele inventator nu a încurcat cumva data de 1 decembrie cu cea de 1 aprilie, avem exemplul viu că în România încă se mai creează, iar dacă nu se creează, cel puțin se visează. Bozo-procesorul, după spusele inventatorului, va combina un număr imens de instrucțiuni, fiind astfel compatibil cu toate platformele existente, va consuma cât un LED și va procesa cât o fermă de servere. În schimbul modestei sume de 10.000 de euro, autorul revoluționarului proiect scoate din mână asul cel mare - procesorul cu frecvență variabilă, poate chiar mai tare decât procesorul cuantic! Sunt sigur că, dacă nu se găsește printre cititorii noștri nici un investitor strategic care să ia sub aripa sa

oblăduitoare soarta acestui procesor neprotejat, AMD și Intel ne-o vor lua iarăși înainte.

>>> Screenshot-uri >>>

De la: Radu Tirpan


Pentru: redactia@xtrempc.ro

 Numărul 70 a fost un număr reușit, cu articole bune și cu o creștere binevenită a numărului de pagini care sper să se mențină. Concursurile au premii tentante, iar CD-ul are programe utile. O singură rugămintă am la voi: la fiecare program pe care îl puneți pe CD ar fi binevenit și câte un screenshot, în genul celui de la jocuri. Astfel, am avea și noi, cititorii, o idee în plus despre aspectul programelor, nu numai despre funcționalitate. **XtremPC:** Creșterea numărului de pagini se va menține, chiar dacă nu la nivelul din noiembrie sau decembrie. A existat o încercare de includere a screenshot-urilor programelor pe DVD, dar, din păcate, actualul browser nu suportă afișarea unui număr prea mare de imagini. Astfel, în cazul DVD-ului care conține, în general, câteva sute de programe, același număr de imagini încărcate în browser duce la blocarea acestuia și la erori de afișare. Rezolvarea acestei situații va fi posibilă numai o dată cu înlocuirea browser-ului de CD/DVD, într-un viitor pe care-l sperăm cât mai apropiat.

>>> Relevanță >>>

De la: Alexandru Toth

Pentru: redactia@xtrempc.ro

 După numărul 69 al revistei care a fost, din punctul de vedere al multora, foarte slab, mi-a fost cam teamă să cumpăr ultimul număr, dar în final mi-am luat inima în dinți și m-am dus la chioșcul de ziare. Spre surprinderea mea (sincer vorbind, pentru că nu prea am fost încântat de ultimele numere), revista este cât de cât mai reușită decât celelalte. Ați nimerit bine cu rubrica despre tunere TV (cel puțin pentru mine) deoarece chiar voiam să iau un tuner și eram în mare dilemă ce să aleg. O altă rubrică foarte interesantă din punctul meu de vedere este “Creierul calculatorului”. E bine de știut cât de cât cum funcționează un northbridge

INTRĂ ÎN CONTACT!



Adresă:

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



E-mail:

redactia@xtrempc.ro



Telefon:

021-331.11.33
021-331.11.35



Fax:

021-310.10.55

și un southbridge. Foarte surprins am fost și de creșterea numărului de pagini, fără o modificare a prețului revistei. Și acum să încep și cu criticile. Rubrica "Hobby" este foarte săracă. Eu nu consider că toolbar-urile merită o atenție așa de mare, mai ales că tot ce este acolo se poate descoperi și în fața monitorului. Sper să reparați cât de curând rubrica "Cum să...". Era foarte utilă, nu știu de ce ați scos-o.

XtremPC: Noi credem că nu trebuie judecată calitatea XtremPC după relevanța pe care un

anumit test o are pentru nevoile tale la un moment dat. Ne străduim, dar nu avem cum să reușim ca cele două teste ale rubricii hardware să fie utile tuturor cititorilor. Dacă ție ți-a plăcut testul de tunere TV, te asigur că au existat destui care nu au de gând să-și cumpere așa ceva și deci nu puteau să-l aprecieze în aceeași măsură. La fel de valabilă este și reciproca, testele care ție ți s-au părut irelevante au fost considerate interesante de alți cititori. Testele rubricii "Hobby" nu fac

excepție de la această regulă. Toolbar-urile nu sunt singura categorie de programe care poate fi descoperită în fața monitorului. Practic, orice program testat poate fi descoperit în fața monitorului și, dacă ar fi să ne ghidăm după acest principiu, nu ar mai trebui realizat nici un test comparativ. Secțiunea "Cum să..." lipsește din unele ediții din cauza paginilor în plus acordate altor subiecte mai importante, precum apariția versiunii Beta 1 de Windows Vista.

CU OCHII PE FORUM!

vyk

➔ Testul de plăci video a însemnat un volum mare de muncă (impresionant de fapt), însă, din păcate, forma de prezentare a rezultatelor nu este cea mai reușită. Personal aș fi prezentat plăcile așezând datele orizontal, nu pe coloane, neincluzând sub formă de tabel scorurile, ci sub formă de grafice. Astfel, compararea directă a rezultatelor ar fi fost mult mai ușoară. Partea bună este că numărul de pagini alocat testului nu ar fi fost mai mare.

Pe de altă parte, apreciez testul de PC-uri extreme. Mă rog, sunt și mici scăpări (la un sistem este trecut 2*512MB, dar în prezentare se vorbește de 2GB), dar pe ansamblu este reușit din punct de vedere tehnic, adică al metodologiei de testare. Mă bucur că ați acordat o pondere de 10% așezării cablurilor, deoarece la banii ăștia sunt și pretențiile mari, nu? Nu pot fi de acord cu afirmația că un X850XT poate duce F.E.A.R. "doar" în 1024x768 cu detaliile la mediu!!! Excelentă ideea prinderii taloanelor de concurs în maniera talonului de abonament! În acest mod nu se vor mai pierde (acum două numere am fost privat de taloanele de concurs deoarece nu erau în revistă!).

XtremPC

Într-adevăr, forma aleasă pentru prezentarea testului de plăci video nu pare să fie cea mai fericită. Ideea a fost să permită prezentarea unui număr cât mai mare de plăci în spațiul limitat pe care l-am avut la dispoziție. Pentru a fi relevante, graficele ar fi trebuit să reunească pe aceeași pagină rezultatele cât mai multor plăci video din test. În această situație ar fi ocupat un spațiu important, făcând imposibilă plasarea lor pe aceleași pagini cu rezultatele testelor. În privința taloanelor, încercăm să găsim cea mai bună soluție care să împiedice pierderea acestora, în condițiile menținerii prețului XtremPC la nivelul actual (asta pentru că broșarea taloanelor reprezintă un cost suplimentar care trebuie luat în calcul la stabilirea prețului revistei).

esett

➔ Cele mai scumpe componente din acele calculatoare (este vorba de participantele la testul XtremPC - n.r.) de peste 100 de milioane de lei sunt, evident, plăcile video. 500 de euro bucata. Doar un idiot cu mulți bani pe care i-a câștigat la

loto sau nu i-a muncit el poate da atât de mulți bani pe o chestie care în șase luni va fi veche. Cum văd eu problema: 1. renunțarea la o carcasă care costă 10 milioane de lei cu o sursă care costă 5 milioane; 2. investirea într-o componentă a sistemului care asigură performanță pe termen lung fără uzare morală foarte rapidă. Asta înseamnă procesor și memorie. Cât mai mult RAM posibil; 3. o placă video tehnologic avansată, dar ieftină. Cea mai ieftină posibil, care oferă o performanță rezonabilă în jocurile prezente și viitoare.

Ce înseamnă performanță rezonabilă pentru mine? 25 FPS în 1024x768 cu 4xAA, 8xAF într-un joc al anului 2006. Lucrul care influențează cel mai mult performanța la un calculator vechi este memoria. Din experiența personală, de când tot încerc să fac chestii noi să meargă pe calculatorul meu din 2002, sigurul lucru care a influențat radical și incontestabil performanța a fost cantitatea memoriei. Astfel, am putut să joc DOOM 3, Half Life 2, de curând și F.E.A.R. în condiții decente pe un Athlon XP 1600+ cu 512MB SDRAM, GeForce FX5700 LE (upgrade de placă video acum un an).

XtremPC

Memoria influențează, într-adevăr, performanța, dar saltul este "radical" doar când se face trecerea de la o cantitate insuficientă la una rezonabilă (să zicem de la 128MB la 512MB). Un joc pretențios cum este F.E.A.R. nu va beneficia de un spor de performanță sesizabil în cazul unui upgrade de memorie de la 1GB la 4GB. O placă video tehnologic avansată nu poate fi ieftină, FX5700 nu este avansată tehnologic (ba chiar face parte dintr-o generație mai puțin reușită a NVIDIA), iar configurația specificată sigur nu permite rularea F.E.A.R. la 25FPS în 1024x768 cu 4xAA și 8xAF. Sigur că în domeniul plăcilor video tehnologia nouă este scumpă și extrem de perisabilă, dar fără o placă video decentă (asta însemnând cel puțin o placă mainstream de generație recentă) nu se pot emite pretenții în cazul celor mai noi jocuri.

scorpion_amd13

➔ Am înțeles că nu ați putut să faceți rost de un model de placă video motorizată de un chip X1600XT/PRO, dar puteați să includeți în test măcar un X1800XL, cum ați făcut în XtremPC 70. Acum, în noul "top al plăcilor video" (aprope,

apreciez faptul că ați adoptat împărțirea în categorii, low end, mainstream și high end) nu apare nici un X1800XL, iar plăcile NVIDIA 7800GT practic nu au competiție în sensul că pe segmentul acela de prețuri nu apare nici o placă "powered by ATI". De asemenea, introducerea concluziilor "Pro" și "Contra" mi se pare o idee bună.

XtremPC

Din păcate, nu putem face noi managementul stocurilor distribuitorilor, iar aceștia nu iau întotdeauna în calcul testele XtremPC. X1800XL este, chiar și acum, greu de găsit, iar imobilizarea unei astfel de plăci în laboratorul nostru timp de mai bine de o lună nu era o opțiune.

În aceste condiții, nu am putut avea în test X1800XL, cu toate că a trecut prin laboratorul nostru cu o lună înainte. Absența din test a însemnat, totodată, și absența din Topul XtremPC, dat fiind că schimbarea platformei de test a făcut ca rezultatele obținute anterior să nu mai fie comparabile cu cele obținute de celelalte plăci video prezente la test. În momentul în care vom dispune de o placă video cu chipset X1800XL o vom testa pentru ca 7800GT să nu fie singura opțiune la categoria ei.

GabyO

➔ Am rămas uimit când am văzut testul "Clienți de BitTorrent". Scopul acestora este care este! Dar cu toții știm că torrentii sunt asociați (în totalitate?) cu pirateria. Știu că ați precizat asta în articol, dar tot consider că este un subiect ceva mai delicat și mă așteptam să-l ocoliți.

XtremPC

În general nu ne ferim de subiecte delicate, dar de data aceasta chiar nu aveam nici un motiv să ne ferim. BitTorrent nu este o tehnologie în afara legii, fiind folosită de mulți producători software pentru distribuirea aplicațiilor care implică transferul unui volum mare de date. E adevărat că BitTorrent este destul de folosit și pentru distribuirea programelor sau conținutului media piratat, dar nu acesta este scopul principal al pirateriei. De altfel, părintele BitTorrent, Bram Cohen, a semnat recent un contract cu reprezentanții unui important studio de producție cinematografică pentru distribuirea filmelor folosind tehnologia BitTorrent, dar într-o manieră securizată.

Philips Digital Photo Display

Fiecare fotografie are povestea ei

Plătești o dată și poți avea un număr nelimitat de poze digitale încadrate de o ramă futuristă și elegantă. Digital Photo Display ne încântă privirea cu cele mai reușite fotografii din vacanța la mare sau la munte.

Cum tot mai mulți dintre noi deținem o cameră foto digitală și ne dorim să ținem aproape cele mai bune instantanee, Philips a introdus o soluție elegantă pentru afișarea fotografiilor: Philips Digital Photo Display. Cu un ecran LCD de înaltă definiție și cu o diagonală de 16.5 cm, Digital Photo Display este o ramă foto digitală care poate afișa fotografii la o calitate asemănătoare cu cea a pozelor clasice datorită panoului LCD cu o rezoluție de 133ppi (pixeli per inch). La această rezoluție rama digitală conține cu 88% mai mulți pixeli per inch pătrat decât monitoarele LCD de 17" actuale. Philips a descoperit că peste 80% din utilizatorii de PC-uri și camere digitale păstrează fotografiile digitale pe calculatorul personal, dar au rareori timp să se bucure de ele, doar 20% din acestea ajungând pe hârtie. De asemenea, s-a demonstrat că mulți consumatori schimbă aparatele foto clasice cu

cele digitale, însă nu doresc să folosească un computer și își doresc o soluție simplă pentru a putea vedea fotografiile oricând și oriunde.

Philips Digital Photo Display permite afișarea unor imagini diferite, în funcție de starea de spirit, iar imaginile se pot schimba la anumite intervale de timp cu ajutorul slide-show-ului digital inclus. De asemenea, poate reda fotografii atât din memoria digitală integrată, care poate înmagazina între 50 și 80 de fotografii, cât și direct de pe camera foto digitală printr-o conexiune USB sau de pe cardul de memorie flash introdus în cititorul de carduri multiforamt al produsului (se pot folosi carduri SD, MMC, Memory Stick și Compact Flash). Photo Display-ul se poate folosi atât în modul portret, cât și în modul peisaj și va recunoaște automat dacă imaginea este orientată greșit, ajustând-o în mod



corespunzător. Rama digitală poate fi programată să afișeze anumite imagini pentru o perioadă de timp bine determinată sau chiar să se oprească automat noaptea ori când utilizatorul este plecat. Energia necesară funcționării este furnizată

de o baterie sau poate proveni de la adaptorul AC inclus. În cazul în care sursa primară de curent este întreruptă, acumulatorii își intră în drepturi și reușesc să susțină funcționarea la parametri normali pentru maximum 50 de minute.

E. Coli, la muncă

100 megapixeli pe un inch pătrat

Camerele foto care se folosesc de un material organic pentru a putea capta imagini cu rezoluții de peste 100 megapixeli rămân doar un vis.

Era fotografiei clasice a apus de ceva vreme. Apariția și dezvoltarea rapidă a senzorilor foto, fie ei CCD sau CMOS, a avut ca rezultat un avânt foarte mare al camerelor digitale. Dacă a venit vremea pentru o nouă revoluție în domeniul foto rămâne de văzut. O echipă de cercetători ai UCSF (University of California, San Francisco), condusă de către Chris Voight, a pus la punct un nou tip de film fotografic. Pentru realizarea unei singure imagini pe acest tip de suport sunt



necesare aproximativ patru ore, iar fotografierea poate fi realizată doar la o lumină de culoare roșie. În ciuda acestor inconveniente, imaginea rezultată poate atinge rezoluții incredibile, ce ar putea îngeunchea cei mai buni senzori CCD sau CMOS existenți pe piață sau în curs de dezvoltare la ora actuală.

Camerele foto vor prinde viață la propriu, dacă se va folosi această tehnologie pe viitor. Explicația este simplă, lumina este folosită pentru a schimba anumite gene ale unei bacterii modificate genetic. Pentru a putea crea noul biosenzor echipa lui Chris Voight a ales E. Coli, o bacterie localizată în intestinul omului. Aceasta are dimensiuni reduse și îi permite senzorului să atingă rezoluții de până la 100 megapixeli pe un inch pătrat. Cercetătorii au utilizat o serie de tehnici folosite cu precădere în ingineria genetică pentru a putea extrage anumite gene din algele verzi-albastre. Mai

precis, a fost sintetizat în membrana bacteriei E. Coli codul genetic al unei proteine care reacționează la lumina roșie. Odată activată, această proteină oprește acțiunea unei gene secundare, iar rezultatul este dat de culoarea soluției indicatoare, aceasta schimbându-se în funcție de lumina captată. Imaginea rezultată este imprimată permanent într-un „pat” dens de bacterii E. Coli modificate genetic.

Spre dezamăgirea pasionaților de fotografie, echipa domnului Voight a anunțat că o astfel de cameră foto care „trăiește” nu își va face niciodată apariția pe piață. Toate aceste cercetări fac parte dintr-un program de inginerie genetică avansată. Partea bună a lucrurilor este că această cercetare ar putea avea ca rezultat crearea unor „nanofabrici” în care mici cantități dintr-o anumită substanță sunt „prodate” într-un loc precis definit cu ajutorul unui fascicul de lumină.



navighează fără limite

timp de un an cu 50% reducere

Ziua sau noaptea, duminica sau tot weekendul sau pur și simplu tot timpul - dacă dorești acces nelimitat la internet și e-mail găsești cea mai bună opțiune la Orange, începând de la 5 USD/lună timp de un an. Alege până la 31 ianuarie 2006 oricare dintre cele 5 opțiuni de trafic internet nelimitat și plătești doar jumătate din abonament timp de un an și ai reducere până la 40 USD din prețul telefoanelor EDGE din ofertă.

prețurile nu includ TVA; mai multe informații pe www.orange.ro



Computere care se Adaptează

Stilului Tău de Viață

Multimedia și home entertainment sunt noile mari trenduri care vor transforma computerele personale din obiecte de birou și studiu în principalul mijloc de entertainment din living room. Totuși, câte computere gata asamblate oferă cu adevărat toate promisiunile de distracție, performanță și ușurință în utilizare? Cea mai bună metodă

de a obține un computer pe placul tău este să ți-l realizezi singur cu toate funcțiile și caracteristicile de care ai nevoie cu adevărat.

Plăcile de bază din seria AI Life unesc conceptul de lifestyle cu cel de computer. Aceste plăci de bază îți oferă TV, radio și audio Dolby, și te conectează wireless la

restul lumii (doar modelul WiFi-TV). Pentru a oferi un mediu liniștit, o serie de învoații au fost incluse cu scopul de a reduce zgomotul și temperatura sistemului.

Nu-ți schimba modul de viață pentru un computer. Lasă seria ASUS Life să-ți îmbunătățească calitatea vieții tale.



Vizionează emisiunile TV favorite cu Seria de plăci

Seria AI Life WiFi TV

oferă atât conectivitate cât și entertainment. Oferă standardele IEEE 802.11a/b/g. Placa WiFi TV PCI permite conectarea wireless la Internet sau la alte dispozitive digitale.

Partajează fotografiile, clipurile video și fișierele mp3 între dispozitivele wireless de acasă fără să folosești cabluri deranjante și inestetice.

- Sincronizare rapidă și simplă cu notebook-urile Centrino și cu alte dispozitive wireless

- Standardele 802.11a oferă mai puține interferențe și o performanță mai bună
- Setup wizard-ul simplifică setarea rețelelor wireless



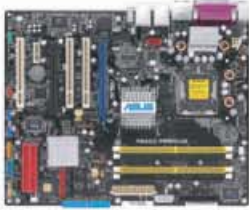
WiFi TV Card

TV Tuner

Nu mai este nevoie să îți cheltuiești banii pentru un PVR (personal video recording). TV Tunerul ASUS îți permite să privești, să oprești și chiar să revezi scenele favorite și emisiunile sportive, toate real time.

- TV Analog, TV Digital (DVB-T), radio FM
- Editează materialele video filmate cu aparatul tău video cu ajutorul software-ului bundle
- Experimentați avantajele multimedia cu software-ul bundle

Nu Există Altă Cale



P5WD2 Premium

Performanțele Computere cu Chipset 955 se Adaptează Stilului Tău de Viață

P5WD2 Premium este realizată special pentru multimedia și home entertainment. Această placă de bază îți oferă posibilitatea să vizionezi TV, să înregistrezi emisiunile favorite, să asculți radio FM, să partajezi informațiile, să navighezi wireless pe Internet. În plus are performanțe excepționale, este silențioasă și dispune de instrumente inteligente de overclocking. Pentru a oferi un mediu liniștit, o serie de învoații au fost incluse cu scopul de a reduce zgomotul și temperatura sistemului.

- Intel LGA775 CPU
- chipset Intel 955X
- FSB 1066/800/533
- Suport nativ pentru DDR2 800
- WiFi-TV
- AI NOS



Viteză de până la 3Gb/s pentru backup rapid și ușor de realizat pe dispozitive externe, pentru fotografii, video sau alte materiale multimedia.



P5LD2 Deluxe

Cea mai bună soluție All in One cu suport pentru procesoarele Dual Core

P5LD2 Deluxe ridică standardul audio pentru PC prin încorporarea Dolby Master Studio, cea mai bună ofertă a acestui producător de soluții audio. Placa de bază P5LD2 Deluxe este cea mai recentă soluție de entertainment și separă adevărații cunoscători audio de restul utilizatorilor. La un preț accesibil, vă puteți bucura pe computerul vostru de o performanță audio excelentă.

- Procesor Intel LGA775
- Chipset Intel 945P
- FSB 1066/800/533
- DDR2 667/533/400
- Dual-Core CPU Ready
- Soluție Dolby Master Studio audio
- WiFi-TV Card



Cele mai bune specificații audio pentru o placă de bază cu chipset 945P



P5LD2-VM

Cea mai bună soluție All in One cu suport pentru procesoarele Dual Core

P5LD2-VM cu chipset 945G este o soluție all-in-one pentru procesoarele Intel Pentium LGA 775. Suportă procesoarele Intel dual-core și oferă FSB1066 MHz, PCI Express, interfață Serial ATA, memorie dual-channel DDR, 8 canale HD Audio CODEC și Intel GbLAN. P5LD2-VM suportă tehnologiile Intel EM64T și EIST prin intermediul cărora îți sunt oferite avantajele software-ului pe 64 de biți și o soluție pentru economisirea energiei. P5LD2-VM este cea mai bună soluție all-in-one cu chipset Intel 945G.

- chipset Intel 945G
- Suport pentru procesoarele Dual-Core
- Intel GMA950
- ASUS AI Overclocking
- ASUS Q-Fan



Condensatori de calitate pentru o stabilitate mare a sistemului

de bază AI LIFE



Remote Control & USB Receiver

Stack Cool 2

- Overclocking fără supraîncălziri și funcționare silențioasă
- Stack Cool 2 este o soluție de răcire fan-less.

Transferă pe cealaltă parte a PCB-ului (printed circuit board) energia termică generată de componentele critice pentru a disipa căldurii cu până la 20°Celsius.



Stack Cool2- Noiseless and effective cooling design

A bia aștepti să te bucuri de noul Intelligent lifestyle cu plăcile de bază ASUS?
Te rugăm să contactezi magazinul local pentru mai multe informații.

www.romsoft.ro

www.rhs.ro

www.ultrapro.ro

www.senorg.ro

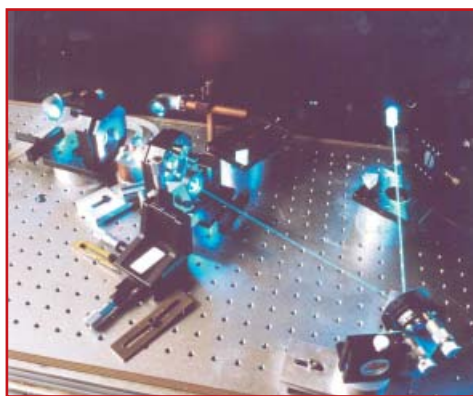
www.tornado.ro

University of Cambridge

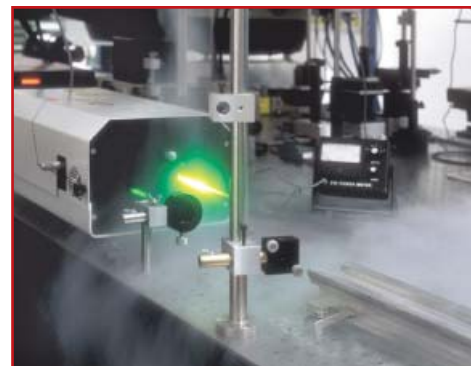
Laser cu cristale lichide

Universității din Cambridge i-au fost acordate 2.4 milioane de lire sterline pentru inițiativa luată în dezvoltarea laserelor microscopice.

Noul tip de laser se va baza pe cristalele lichide, pe polimerii ce emit lumină și va combina toate trăsăturile pozitive ale laserelor actuale. Laserele care utilizează ca mediu de producere coerentă a luminii o soluție organică pot emite fascicule de fotoni cu diferite lungimi de undă, dar sunt voluminoși. Laserele pe bază de gaz sunt puternice și stabile, dar au, de asemenea, o dimensiune ce nu poate fi neglijată. Laserele cu diode, adică cele folosite în CD sau DVD



playerele noastre, sunt de dimensiune redusă, dar nici acestea nu pot fi mutate sau mișcate pe o altă axă în spațiu. Noul tip de laser cu cristale lichide este foarte mic (mai subțire decât diametrul unui fir de păr), mult mai stabil, iar lumina emisă este una pură, deoarece nu se va sări de la un mod de emisie la altul ca în cazul laserelor clasice. Posibilitatea de a modifica lungimea de undă a luminii de la ultraviolet până la infraroșu prin simpla trimitere a unui semnal electric spre el este un alt mare avantaj oferit de laserul cu cristale lichide. Datorită dimensiunilor reduse, modului de operare și costului de fabricație scăzut, aceste lasere vor putea fi folosite cu succes în centrele medicale sau vor putea fi încorporate în fibra optică pentru realizarea transmisiunilor de date. Tot cu ajutorul său se vor putea crea și așa-numitele "laboratoare dintr-un chip" astfel încât analizele și măsurătorile spectroscopice se vor putea efectua, de către personalul medical, pe teren și nu într-un laborator specializat. Potențialul oferit de noul tip de laser se poate extinde și spre alte domenii tehnologice, precum



industria telecomunicațiilor, piața telefoanelor mobile, a calculatoarelor sau a ecranelor plate. Laserul cu cristale lichide este atât de mic încât poate juca rolul unui pixel într-un viitor ecran superslim. Culoarea pixelilor se va putea modifica destul de rapid, iar lumina emisă va fi la fel de pură și intensă pentru orice culoare. Pentru că nu este nevoie de un filtru suplimentar sau de o lumină pentru fundal, display-ul va fi mai precis, mai luminos și va consuma mai puțină energie.

EPIA-N10000E LVDS

144 cm² pentru o placă de bază

După o perioadă de 20 de luni de la fabricarea conceptului de nano-mainboard, VIA a lansat pe piața din Japonia două plăci de bază în formatul Nano-ITX.

Până la apariția primelor plăci de bază în format BTX ne putem delecta cu o piesă în miniatură pe care cei de la VIA o numesc EPIA-N10000E LVDS, o placă de bază într-un format propriu - Nano-ITX. Secretul formatului Nano-ITX este împachetarea BGA (Ball Grid Array), care a permis înghesuirea procesorului C3 în doar 15 milimetri pătrați. VIA anunțase inițial că acest tip de placă de bază va putea fi disponibil încă din luna martie a anului 2004, dar iată că socoteala de acasă nu se potrivește cu cea din târg și, după mai bine de un an și opt



luni, acesta a ajuns într-un final pe piață. Europa este oarecum defavorizată, deoarece pentru început EPIA-N10000E va fi disponibilă numai pe piața din Japonia. Cu o suprafață a PCB-ului limitată la 12x12cm, plăcile de bază în formatul Nano-ITX sunt printre cele mai mici la ora actuală. Performanțele atinse de placa de bază în miniatură nu sunt extreme: procesorul rulează la frecvența de 1GHz, pentru harddisk-uri și unitățile optice s-au rezervat două interfețe Ultra ATA 133 și una Serial ATA, iar pentru conectarea la o rețea se poate folosi interfața LAN 10/100Mbps integrată. Pe lângă modelul EPIA-N10000E, a mai fost lansat și EPIA-N800E LVDS, al cărui procesor integrat rulează doar la 800MHz, deoarece pentru răcirea sa a fost adoptată o soluție pasivă. Un sistem construit în jurul unei astfel de plăci de bază se poate dovedi util în cazul în care se dorește un sistem simplu, nu foarte performant, dar funcțional și silențios (0dB ca nivel de zgomot, dacă este utilizat modelul mai slab, cu răcire pasivă). Dacă punem la socoteală și



suportul pentru sunet 5.1, atunci avem sistemul ideal pentru vizionarea filmelor și nu numai. VIA este posibil să fi pierdut totuși startul din cauza perioadei îndelungate de timp între lansarea pe piață și promovarea conceptului de Nano-ITX. Între timp, Apple a lansat Mac Mini și a dovedit că se poate condensa și mai multă putere de calcul într-o placă de bază și mai mică. EPIA-N10000E și EPIA-N800E vor fi greu de procurat pe piața din Vest, deși promisiuni au fost făcute pentru prima parte a anului 2006.

Advanced Micro Devices

Planurile AMD pentru platformele mobile

Încă nu se știe sigur dacă procesoarele AMD pentru Socket S1 vor dispune de un controller de memorie DDR2 dual channel sau nu.

Advanced Micro Devices (AMD) a indicat de curând că familiile sale de procesoare mobile AMD Turion64 și Mobile AMD Athlon64 vor fi îmbunătățite în mod considerabil în materie de performanță în noul an. Conform producătorului, Turion64 nu va beneficia numai de un motor de procesare mai performant, ci va dispune și de un controller de memorie DDR2 pe două canale, urmând să fie disponibil și în variante dual core. De asemenea, acesta se va bucura și de avantajele aduse de tehnologia de virtualizare Pacifica, pe care AMD intenționează să o promoveze în 2006.

Noul model al apreciatului Mobile AMD Sempron va beneficia și de o interfață dual channel DDR2, pe lângă capacitatea de lucru pe 64 biți, facilitată pe care actualele procesoare din familia Sempron pentru notebook-uri nu au dobândit-o încă. În cazul în care controller-ul de memorie va fi inclus în pastila procesorului, viitoarele procesoare mobile produse de AMD vor

beneficia de un spor important de performanță. Chip-urile actuale folosesc un controller single channel DDR ce poate asigura o lățime de bandă de până la 3,2GB/s, în timp ce noile modele vor beneficia de suportul unui controller de memorie dual channel DDR2 tactat la 533MHz cu care se va putea atinge o valoare a lățimii de bandă de până la 8.6GB/s.

Pentru a oferi suport pentru controller-ul de memorie dual channel DDR2, vor fi necesari aproximativ 400 de pini, în timp ce generația următoare de socket-uri pentru procesoarele mobile de la AMD, Socket S1, se așteaptă a avea numai 638 de pini. Este deci foarte puțin probabil ca procesoarele pentru acest socket să ofere suportul pentru dual channel DDR2, pentru că cei 238 de pini rămași liberi nu vor fi suficienți pentru alimentarea microprocesorului și pentru asigurarea porturilor I/O



(input/output). Pe viitor, AMD ar putea introduce două noi platforme bazate pe infrastructuri diferite pentru calculatoarele mobile: cu memorie single channel și, respectiv, dual channel.

Unlicensed Mobile Access

Unirea rețelei GSM cu hotspot-urile, o alternativă

Rețeaua wireless pentru comunicații ar putea face posibilă realizarea „convorbirilor” între terminalele mobile și rețelele LAN, fără ca utilizatorul final să-și dea seama.

Nokia a reușit să realizeze cu succes o convorbire și o transmisie de date folosind două terminale mobile semnate bineînțeles Nokia. Unul dintre telefoane a fost conectat la o rețea tradițională de telefonie mobilă, iar un alt terminal a fost „legat” de o rețea wireless și, prin intermediul radiotransmițătorului experimental UMA WiFi folosit, convorbirea a putut fi posibilă.

Rolul tehnologiei UMA (Unlicensed Mobile Access) este acela de a împinge comunicațiile mobile spre un nou nivel și de a scoate din folosință vechile aparate telefonice fixe. Oficialii Nokia au declarat că utilizatorul final va beneficia de un dispozitiv mobil cu ajutorul căruia se vor putea conecta la anumite servicii de voce sau multimedia indiferent de locația în care se află.

Un exemplu al modului în care este implementată tehnologia UMA este dat de un centru medical din cadrul Universității din Miami. Asistentele și medicii au primit câte o insignă prin intermediul căreia pot comunica hands-free cu

orice persoană deținătoare a unei astfel de insignă, aflată în perimetrul campusului. Marele avantaj oferit de UMA va fi costul redus al comunicațiilor Wi-Fi, fie ele de tip voce sau date, în rest diferența din perspectiva utilizatorului final față de GSM nu va fi foarte mare.

Pe viitor se dorește crearea unor telefoane mobile duale, numite clienți UMA, care oferă suport atât pentru tehnologia GSM actuală, cât și pentru Unlicensed Mobile Access. Un client UMA se va asemăna cu un telefon mobil actual, dar va avea și un modul Wi-Fi integrat. Prin intermediul meniului, clientul se va conecta la un punct de acces, moment în care clientul UMA se va comporta ca un radio Wi-Fi. Transmisunile UMA vor beneficia și de un nivel ridicat al securității astfel încât conectarea la rețelele Wi-Fi se va face după autentificarea clientului cu un nume de utilizator și o parolă, se vor putea seta diverse inele de securitate și va fi posibilă o criptare la nivel de transport.

PC computers
www.rc-computers.ro

Distributie in toata tara !
- componente si calculatoare -

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

PC computers
www.rc-computers.ro

Preturi de importator
- componente si calculatoare -

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

Intel Corporation

Materiale noi pentru tranzistori

Povestea continuă, valabilitatea legii lui Moore pe următorii 15 ani fiind asigurată de către cercetătorii de la Intel și QinetiQ. Vom avea astfel dispozitive mobile mai rapide și mai eficiente.

Intel Corporation a reușit să pună la punct un nou tranzistor-prototip, ultrarapid, dar cu un consum de energie foarte scăzut. Acesta este realizat dintr-un material nou, ce ar putea sta la baza microprocesoarelor viitorului, mai precis a celor care vor fi lansate în a doua jumătate a deceniului următor. Cercetătorii Intel, împreună cu cei de la QinetiQ, au pus bazele tranzistorului care folosește antimoniul pentru a transmite informațiile prin intermediul curentului electric. Acesta face parte dintr-o clasă de materiale numită III-V semiconductori compuși, care se folosesc în prezent pentru o multitudine de dispozitive ce sunt integrate la scară mică. Ca exemple, putem enumera dispozitivele cu microunde, laserele pe bază de semiconductori și amplificatoarele de frecvență radio. Prototipul creat de Intel împreună cu QinetiQ consumă mai puțină energie și este mai rapid decât orice alt tranzistor actual. Reducerea semnificativă a



consumului de energie la nivelul tranzistorului, însoțită de o creștere substanțială a nivelului de performanță, ar putea juca un rol esențial în livrarea viitoarelor platforme către utilizatorii de computere din întreaga lume. Un consum de energie mai mic este sinonim cu o cantitate de căldură generată mai mică și cu o creștere a duratei de viață a bateriei pentru dispozitivele mobile, rezultând în final un produs mai mic și mai performant. Într-un viitor nu tocmai îndepărtat, se vor lansa pe piață tranzistori cu canale din acest nou material. Noul tranzistor (fabricat în prezent folosind tehnologia de 85nm) este cu 50% mai mic decât orice tranzistor folosit în prezent, operarea în condiții normale făcându-se la o tensiune de numai 0.5 volți. Ken David, director de cercetare în domeniul componentelor pentru Intel's Technology and Manufacturing Group, a declarat că, „așa cum a fost cazul și cu alte progrese tehnologice realizate de Intel, se estimează că aceste noi materiale vor deschide un viitor mult mai promițător pentru semiconductorii bazați pe siliciu”.



În tentativa de a aduce lumea virtuală în afara jocurilor și mai aproape de jucător, Philips a conceput o nouă tehnologie, numită amBX, care se folosește de lumina ambientală, culoare, sunet, căldură și flux de aer pentru a reproduce în lumea reală diverse efecte din joc. Grafica folosită în ultimele apariții ale jocurilor și cea din filme, precum și calitatea randării impresionează foarte mult, dar granițele realității virtuale sunt limitate de mărimea monitorului sau de cea a

amBX și Philips

Reproducerea unui mediu virtual în realitate

Philips a promis să redefinească experiența oferită de jocul îndrăgit, modul în care ne uităm la un film și cel de a asculta piesele audio preferate.

televizorului. Punerea pe picioare a unei astfel de tehnologii a putut fi posibilă datorită limbajului de scripting, motoarelor software și arhitecturilor hardware folosite. În încercarea de a le oferi utilizatorilor un grad mai mare de realism, tehnologia amBX dezvoltată de Philips se folosește de radiatoare, ventilatoare și chiar de mobilier pentru a transpune în realitate senzațiile din filmul vizionat sau din jocuri. amBX oferă o nouă experiență în ceea ce privește filmul. Pentru a simula și mai bine mediul virtual sunt folosite LED-uri ale căror intensitate și culoare pot fi controlate, iar mobilierul activ, echipamentele audio și video amplasate strategic în cameră contribuie la atmosfera de basm creată. Folosind această tehnologie călătoria prin jungla amazoniană va transforma camera într-o "junglă" verde, mediul marin din spatele ecranului va redesena încăperea în albastru, o

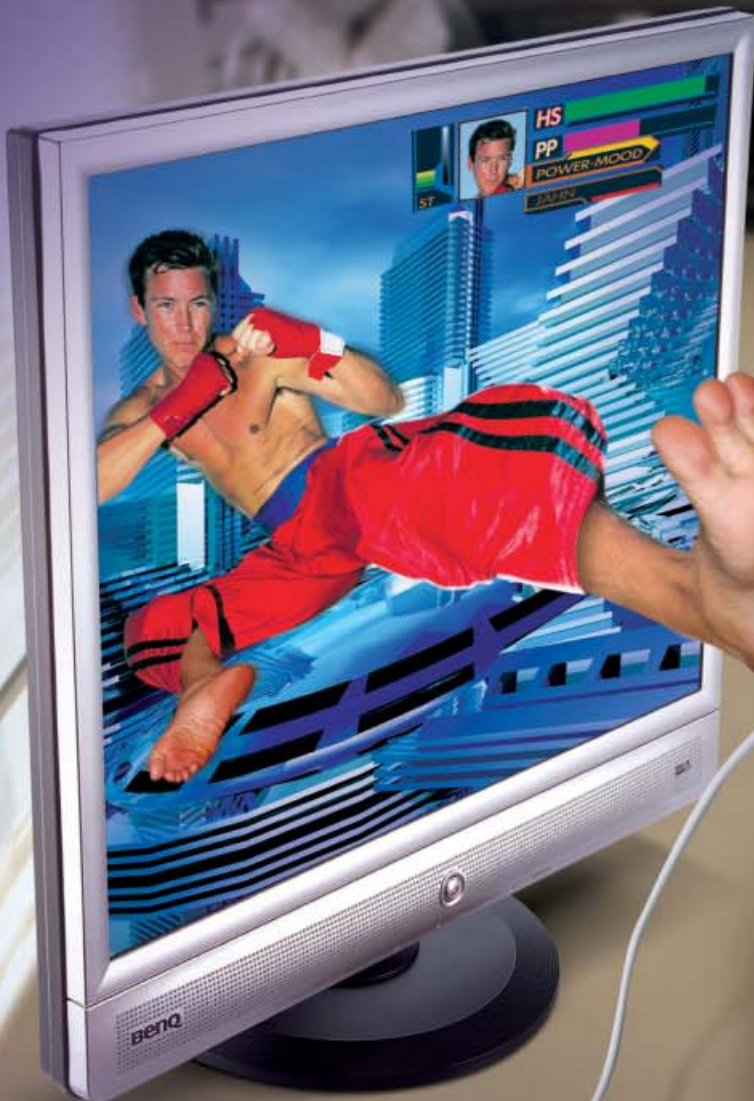
săritură cu parașuta a eroului principal din filmul de acțiune favorit va determina pornirea ventilatoarelor, iar furtuna pornită din senin va fi însoțită de fulgere în încăperea etc. Philips le va oferi suport producătorilor de echipamente periferice pentru a-și dezvolta și integra cu ușurință propriile produse. Încă este neclar dacă dezvoltatorilor de jocuri le va lua mult timp pentru a optimiza propriile titluri la noile tendințe. Deoarece nu este sigur dacă această tehnologie va fi adoptată pe scară largă, puțini dintre producătorii de jocuri și-au arătat interesul în adoptarea amBX. Totuși, se pare că tehnologia amBX va fi lansată oficial în mai 2006, în timp ce primele jocuri își vor face apariția în ultima parte a anului. Oficialii de la Philips au declarat că posibilitățile de creație oferite de tehnologia amBX pentru industria jocurilor și cea cinematografică sunt imense.

Monitoarele LCD BenQ

FP71V+^⑤ / FP91V+^⑥



Advanced Motion Accelerator



Tehnologia avansată de accelerare a mișcării sfidează limitele realității.


senseye[™]
Human vision technology



FP71V+ / FP91V+

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

Pentru detalii suplimentare vizitați BenQ.ro

BenQ

Enjoyment Matters

Altex:
Tel: +4021 319.99.31
Fax: +4021 319.99.99
<http://www.altex.ro>

Darar:
Tel: +4021 259 342.431
Fax: +4021 259 342.577
<http://www.darar.ro>

Media Galaxy:
Tel: +4021 319.99.31
Fax: +4021 319.99.99
<http://www.mediagalaxy.ro>

ProCA România:
Tel: +4021 323.82.00
Fax: +4021 323.82.00
<http://www.proca.ro>

RHS:
Tel: +4021 331.00.67
Fax: +4021 331.00.51
<http://www.rhs.ro>

Star Print:
Tel: +4021 242.13.46 / 47
Fax: +4021 242.13.48
<http://www.star-print.ro>

Tornado Systems:
Tel: +4021 206.77.40
Fax: +4021 312.98.20
<http://www.tornado.ro>



REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfășoară pe piața IT

Cosmorom mai trage o dată

După o perioadă lungă în care numai utilizatorii Cosmorom mai știau ceva de această firmă, grupul COSMOTE, deținătorul pachetului majoritar de acțiuni, a anunțat relansarea operațiunilor comerciale sub propriul brand. COSMOTE România este astfel prima companie de sub umbrela grupului COSMOTE care adoptă denumirea companiei-mamă. Noua companie (de fapt același Cosmorom, dar beneficiind de un ușor lifting de nume) și-a lansat campania de promovare făcând apel la termeni precum "originalitate" și "oportunități", exemplificând aceste concepte prin abordarea culorii tradiționale "verde Connex" și a unor planuri tarifare suficient de atractive pentru a stârni invidia celorlalți operatori de telefonie mobilă. Punctele forte ale politicii de tarifare a COSMOTE le constituie tariful unic, indiferent de destinație

sau de ora apelului, precum și abonamentele cu minute naționale incluse care pornesc de la doar 3 euro pe lună. Vorbind la ceremonia de lansare a noului operator de telefonie mobilă, Nikolaos Tsolas, directorul general al COSMOTE România, a declarat: "Împărțind aceeași viziune corporatistă cu COSMOTE Grecia, COSMOTE România va schimba peisajul comunicațiilor mobile românești în beneficiul consumatorului. Aducem cele mai mici tarife de pe piața românească și, așa cum am promis, vom face telefonie mobilă accesibilă tuturor. Suntem aici ca să facem diferența. Avem încredere că prin lansarea noastră comercială în România vom crea o valoare semnificativă în cadrul grupului COSMOTE".

www.cosmote.ro



Lenovo se instalează în România



Preluarea Diviziei de Computere Personale a IBM de către compania chineză Lenovo a fost o surpriză pentru întreaga lume IT, această mișcare iscând numeroase controverse. După încheierea procesului de integrare atât la nivel global, cât și la nivel local, pasul firesc pentru Lenovo a fost deschiderea unei reprezentanțe în România. "Pe lângă faptul că ne va permite să răspundem mai bine cerințelor clienților noștri, sucursala din România ne va ajuta să avem o imagine mai precisă a pieței, în condițiile în care nevoia

de mobilitate și necesitatea de a dispune de produse fiabile devin tot mai presante" - a declarat Johannes Guschlbauer, General Manager Lenovo pentru Europa Centrală și de Est. Lenovo a fost vâzătorul numărul unu de PC-uri în China timp de opt ani consecutivi și cel mai important din regiunea Asia-Pacific (cu excepția Japoniei). Prin preluarea Diviziei de Computere Personale a IBM, Lenovo devine unul dintre principalii jucători de pe piața mondială a PC-urilor, alături de Dell și HP.

www.lenovo.com

Intel lansează noi tehnologii



Luna decembrie a fost una aglomerată pentru reprezentanța Intel în România, care a prezentat presei două dintre tehnologiile cele mai fierbinți la nivel mondial - WiMAX, care permite realizarea conexiunilor wireless de mare viteză, respectiv ultima generație a tehnologiei Centrino, bazată pe platforma Napa. Dacă WiMAX este în

acest moment o tehnologie mai puțin accesibilă publicului larg, fiind în primul rând destinată mediului de afaceri, noua generație Centrino va fi integrată în majoritatea notebook-urilor lansate pe platforma Intel chiar din acest an. Acestea vor include un procesor Intel Yonah (primul procesor mobil dual core), chipset-ul Intel 945 și controller-ul wireless Intel 3945. În termeni de performanțe, Napa va fi cu 68% mai puternic decât actuala generație Centrino bazată pe platforma Sonoma, în condițiile în care consumul de curent este mai mic cu 28%, ceea ce îi permite atingerea unei autonomii de peste cinci ore în condiții normale de utilizare. Procesorul dual core va permite rularea mai multor task-uri în paralel, crescând eficiența și productivitatea. În ceea ce privește WiMAX, această tehnologie va permite accesul la Internet pe suprafețe mari, de mărimea unei metropole, la viteze de transfer ale datelor de până la 70 Mbps.

www.intel.com

Navigatorul Portabil Asus MyPal A636 te conduce la drum

Bucuria de a călători liber



GPS
Pocket PC
A636

Poți să-l așezi vertical sau orizontal



Vertical

Vezi cât mai mult din drumul tău



Orizontal

Hartă 3D pentru direcții dinamice

📍 Navighează și explorează cu ASUS MyPal A636

Este dotat cu cel mai recent chipset GPS, SiRF III, și cu o antenă GPS de 25x25mm pentru a îmbunătăți recepția digitală a semnalului și sensibilitatea cu 115%. Cu antena two-way conexiunea devine mai rapidă și mai stabilă.

🎵 Payer Multimedia Portabil

Ecranul TFT-LCD touch screen de 3,5 inch și Windows Media Player PC, inclusiv Microsoft® Office, sau WiFi și Bluetooth pentru o sincronizare eficientă a PDA-ului cu PC-ul.

👤 Asistentul Digital Personal Pentru mai Multă Eficiență

Cel mai recent Windows Mobile™ 5.0 PPC oferă funcții complete Pocket PC, inclusiv Microsoft® Office, sau WiFi și Bluetooth pentru o sincronizare eficientă a PDA-ului cu PC-ul.

ASUS
HEART OF TECHNOLOGY

“AmiloPro este cea mai bine vândută serie de notebook-uri în România în 2005.”

În dialog cu Fujitsu Siemens Computers despre soluții mobile, servere și tendințe pe piața IT



Dragoș Nicolaescu

Director executiv

Fujitsu Siemens Computers România

XPC: Cât de importantă este piața românească pentru Fujitsu Siemens Computers în cadrul strategiei de extindere a companiei?

D.N.: Fujitsu Siemens Computers, încă de la înființarea sa, a acordat o atenție deosebită zonei din sud-estul Europei, zonă în care România a avut și continuă să aibă cel mai mare potențial de creștere. Astfel, Fujitsu Siemens Computers a fost printre primele firme de tehnologie de calcul din Europa care au intrat pe piața românească, iar rezultatele obținute până în clipa de față confirmă cu prisosință justetea acestei decizii strategice. Experiența uriașă acumulată de-a lungul anilor de cele două companii cofondatoare și statutul de cel mai important producător IT din Europa au adus Fujitsu Siemens Computers în poziția de a putea oferi o gamă completă de produse și soluții de o calitate deosebită și, nu în ultimul rând, perfect adaptate cerințelor specifice ale clienților noștri. Avem de gând să valorificăm acest avantaj cât mai mult cu putință în anul ce vine, urmărind cucerirea unei poziții fruntașe pe piața proiectelor dedicate întreprinderilor mari (LE). Pentru aceasta, printre principalele obiective ale FSC România pentru următorul an se numără extinderea echipei din cadrul reprezentanței, consolidarea excelentei rețele de parteneri direcți existente în clipa de față, promovarea agresivă a portofoliului nostru de soluții pentru LE (soluțiile de stocare de la FSC, EMC2 și NetApp, FSC blade server, serverele RISC produse de FSC etc.) și, nu în ultimul rând, extinderea suportului tehnic și comercial oferit de către reprezentanța celor mai importanți parteneri indirecti.

XPC: Care sunt cele mai bine vândute produse Fujitsu Siemens Computers pe piața românească și care sunt cotele acestora?

D.N.: AmiloPro este cea mai bine vândută serie de notebook-uri în România în 2005, statut

demonstrat atât de cifrele de vânzări obținute în anul 2005, cât și de obținerea premiului de excelență din partea Asociației Producătorilor și Distribuitorilor de Echipamente de Tehnologie Informației și Comunicații - APDETIC, iar secretul constă în faptul că am aplicat strategia de promovare corectă, și anume să îmbinăm calitatea unui produs de marcă cu prețurile foarte agresive. Există în mod cert produse mai ieftine, există produse cu caracteristici superioare, dar AmiloPro prezintă cel mai bun raport între aceste două criterii. Și acest lucru nu-l spunem noi, ci clienții noștri.

XPC: Ce ne puteți spune despre serverele Fujitsu Siemens Computers? Cum vă poziționați pe piață comparativ cu marii jucători (Dell, IBM, HP etc.)?

D.N.: Una dintre cele două direcții de dezvoltare stategice ale Fujitsu Siemens Computers este "Dynamic Data Center". Acest concept presupune mai mult decât simple servere, este vorba de soluții integrate - servere, software, storage, servicii, în acest moment Fujitsu Siemens Computers fiind capabilă să implementeze soluții complexe, urmărind nevoile individuale ale fiecărui client. În raport cu concurența stăm foarte bine, am demonstrat nu o dată că avem echipamente dintre cele mai performante cu prețuri agresive, tot mai mulți clienți optând pentru soluții Fujitsu Siemens Computers bazate pe rigurozitatea germană și ingeniozitatea japoneză.

XPC: În soluțiile propuse de Fujitsu Siemens Computers pentru piața de servere observăm că vă axați foarte mult pe procesoarele SPARC64 și RISC. Platformele oferite de AMD și Intel nu sunt la fel de competitive? Veți avea în vedere și dezvoltarea unor soluții bazate pe platforme de la acești doi producători?

D.N.: În momentul de față Fujitsu Siemens Computers este singurul producător care poate furniza soluții bazate pe cele trei sisteme de operare care domină piața mondială de IT&C: Windows, Linux și Solaris. În legătură cu procesoarele SPARC64™, există o veche tradiție în compania noastră privind dezvoltarea și îmbunătățirea acestui tip de procesoare, în prezent aflându-ne la generația a cincea. Succesul extraordinar avut până acum cu gama de servere Primepower ne face să mizăm în continuare pe aceste procesoare, Fujitsu Siemens Computers având pregătite câteva surprize pe această temă în 2006. Încă de la începuturi, Fujitsu Siemens Computers a dezvoltat parteneriate strategice cu INTEL și AMD, gama de servere echipate cu acest gen de procesoare, Primergy, fiind de mulți ani

consacrată pe piața mondială. Cele două game de servere - Primepower și Primergy - au arhitecturi diferite, concepte diferite, funcționalități diferite, se adresează unor utilizatori diferiți și fiecare gamă este lideră în segmentul ei de piață.

XPC: În ceea ce privește sistemele desktop, Fujitsu Siemens Computers deține o poziție fruntașă pe piața autohtonă. Care este secretul acestui succes?

D.N.: Secretul succesului nostru constă în primul rând în extraordinara flexibilitate a fabricilor noastre de a produce PC-uri în aproape orice configurație, indiferent de cantitatea cerută și fără a se face astfel rabat la calitatea "made in Germany" a produselor noastre.

XPC: Care vor fi viitoarele soluții grafice adoptate pentru sistemele propuse de Fujitsu Siemens Computers, în condițiile în care lupta pentru supremația plăcilor video este în plină desfășurare?

D.N.: Referitor la segmentul soluțiilor grafice profesionale, destinate stațiilor grafice, strategia Fujitsu Siemens Computers constă în prezentarea unei game complete de plăci grafice, începând de la entry level 2D până la high end 3D. În acest fel, produsele noastre pot fi configurate optim din punctul de vedere al raportului pret/performanță pentru orice tip de aplicație grafică profesională.

XPC: Segmentul Digital Home este în continuă creștere. Aveți în ofertă și soluții pentru această categorie?

D.N.: Conceptul Digital Home reprezintă pentru Fujitsu Siemens Computers o direcție strategică de dezvoltare a unei game noi de produse și soluții, destinate să unească tot echipamentul de computerizare și divertisment al casei dumneavoastră într-un mediu multimedia fără egal. Imaginați-vă că nu veți mai fi legat de biroul dumneavoastră, ci veți putea lucra oriunde. Sau imaginați-vă cum ar fi să stocați toată muzica și imaginile pe un singur harddisk care să fie conectat la televizorul, combina, computerul sau la dispozitivele dumneavoastră electronice - fără scriere sau copiere! Un univers digital este un întreg habitat electronic, avându-vă în centru chiar pe dumneavoastră. Fujitsu Siemens Computers intenționează să lanseze acest concept și pe piața românească în viitorul apropiat, în prezent punându-se la punct ultimele detalii legate de strategia de promovare.

XPC: Cum vede Fujitsu Siemens Computers piața calculatoarelor mobile în raport cu soluțiile desktop din punctul de vedere al

numărului de unități comercializate și, bineînțeles, al profitului?

D.N.: Piața calculatoarelor mobile este într-o creștere evidentă ca urmare atât a prețurilor scăzute, cât și a cerinței pieței pentru soluții mobile, această creștere făcându-se în detrimentul soluțiilor desktop clasice. Prevedem că această evoluție se va menține pe termen lung, conceptul actual de desktop evoluând încet fie spre cel de portabile, fie spre cel de digital home.

XPC: Să presupunem că o companie românească vrea să-și implementeze sau să-și modernizeze infrastructura IT. Are Fujitsu Siemens Computers în ofertă astfel de soluții complete hardware și software? Au început companiile românești să apeleze la outsourcing?

D.N.: Fujitsu Siemens Computers are o gamă variată de echipamente și soluții destinate fiecărui tip de client. Strategia promovată de Fujitsu Siemens Computers urmărește nevoile individuale ale fiecărui client, fiecare implementare fiind particularizată individual fie că este vorba de soluții pentru industrie, fie pentru administrație publică, segment financiar bancar, telecomunicații etc. Principiile de realizare a arhitecturii informatice au în vedere câteva aspecte capitale cum ar fi siguranța datelor, fiabilitatea echipamentelor, soluții hardware și software necesare funcționării continue și, în general, toate ideile care se regăsesc în conceptul de „RAS - Reliability Availability Serviceability”. Outsourcing-ul este una dintre ideile care prind contur pe piața românească, externalizarea serviciilor de IT&C având un trend ascendent în ultima vreme. Tot mai multe companii realizează că pot face economie de timp, bani și resurse apelând la acest mod de a-și administra resursele IT&C interne.

XPC: Există în România centre de service autorizate Fujitsu Siemens Computers?

D.N.: Fujitsu Siemens Computers are în prezent o rețea de 11 parteneri de service autorizați, aceștia dispunând de o acoperire teritorială adecvată nevoilor pieței. Datele de contact ale partenerilor noștri sunt disponibile online la adresa http://www.fujitsu-siemens.ro/aboutus/partners/service_partners.html.

XPC: Pentru clienții care utilizează servere Fujitsu Siemens Computers există posibilitatea achiziționării unui pachet de service cu ajutorul căruia să dispună de suport "24/7" în cazul defectării echipamentelor?

D.N.: Fiecare partener autorizat de service are capacitatea de a răspunde oricărui tip de cerințe privind suportul tehnic al tuturor produselor FSC, incluzând serviciile de instalare și configurare, întreținere periodică, intervenție on-site într-un timp determinat, precum și remedierea defectului reclamat în timp real. Desigur, pentru fiecare caz în parte acest pachet trebuie discutat și contractat cu partenerul de service ales pentru realizarea respectivelor servicii postvânzare dorite.

“Frecvența procesorului nu este cel mai important factor care influențează performanța sistemului”

În dialog cu AMD despre ultimele tendințe pe piața procesoarelor



Reinhard Fabritz
Regional Marketing Manager EE
AMD

XPC: Va crește, în viitorul apropiat, frecvența procesoarelor AMD peste pragul de 3GHz?

R.F.: În ultimii ani, AMD a demonstrat că frecvența procesorului nu este cel mai important factor care influențează performanța sistemului. Dacă în trecut valoarea frecvenței era suficientă pentru descrierea performanțelor unui procesor, astăzi folosim programe speciale de benchmarking. AMD a integrat controller-ul de memorie în pastila procesorului, ceea ce a permis reducerea semnificativă a latențelor. De asemenea, a înlocuit arhitectura tradițională bazată pe FSB cu una DirectConnect de înaltă performanță. În afară de performanța pură, există și alte caracteristici care influențează experiența în fața calculatorului, caracteristici care vor juca un rol din ce în ce mai important în viitorul apropiat. Este vorba de securitate, eficiență energetică, stabilitate și scalabilitate.

XPC: AMD a ezitat foarte mult cu trecerea la DDR2, susținând că această tehnologie nu era suficient de matură. Acum AMD anunță, destul de brusc, nu numai suportul pentru DDR2, ci și pentru DDR3, începând din 2008. Nu este cam precipitat acest anunț?

R.F.: AMD este de părere că acum e momentul pentru DDR2, iar raportul preț/performanță, precum și disponibilitatea acestora vor atinge cele mai bune valori anul acesta. Intenționăm să schimbăm controller-ul de memorie atunci când vom considera necesar, iar în cazul memoriilor DDR2 aceasta se va întâmpla cel mai probabil în vară. Adoptarea DDR3 va depinde de cererea pieței, dar ne așteptăm ca tehnologia să fie suficient de matură până în 2008.

XPC: Când intenționați să lansați procesoare Sempron pentru Socket 939 și care va fi impactul asupra platformei 754? Veți renunța la procesoarele pe Socket 754?

R.F.: AMD are posibilitatea, la un moment dat, să aleagă o altă formă de împachetare pentru procesoarele sale, care să răspundă nevoilor specifice ale unui anumit client. În acest moment nu avem nici o intenție de a oferi publicului larg procesoare Sempron pe Socket 939. Strategia noastră rămâne neschimbată, cu Socket 754 pentru zona entry level, Socket 939 pentru midrange/performance și Socket 940 pentru servere. În cursul acestui an, toate procesoarele pentru desktop vor trece la noua platformă M2, la început pentru zona superioară a pieței, urmând ca din a doua jumătate a anului să oferim și procesoare value pentru această platformă.

XPC: Va mai realiza AMD un chipset pentru platformele de desktop sau vă bazați exclusiv pe soluțiile oferite de ATI, NVIDIA și alți producători de chipset-uri?

R.F.: O dată cu încorporarea controller-ului de memorie în pastila procesorului, o parte importantă a problemelor care erau înaintea rezolvate de chipset au fost preluate chiar de procesor. Celelalte componente vitale ale unui computer sunt conectate la procesor printr-o magistrală HyperTransport, ceea ce înseamnă că nu mai este nevoie de un chipset nou, nici măcar o dată cu schimbarea socket-urilor. În plus, AMD are parteneriate puternice cu principalii producători de chipset-uri și va continua să lucreze cu aceștia pentru îmbunătățirea tehnologiilor pentru platforme, chipset-uri video etc.

XPC: Care este cota de piață pe care AMD o are pe segmentul desktop în Europa? Dar în ceea ce privește soluțiile mobile?

R.F.: Potrivit studiilor efectuate de Gartner, în trimestrul trei al anului 2005 AMD deținea 25% din piața de desktop în regiunea EMEA (Europa, Orientul Mijlociu și Africa), în timp ce în Europa Occidentală cota de piață este chiar mai mare, de 29%. În ceea ce privește soluțiile mobile, AMD ocupă 19% din piață în EMEA și, respectiv, 21% în Europa Occidentală, înregistrând o creștere spectaculoasă de 54% a cotei de piață în regiunea EMEA. Lansarea procesorului Turion64 reprezintă o realizare importantă, care ne va ajuta să câștigăm în continuare cote semnificative pe piața mobilă.

CoolIT USB Beverage Chiller

Plug and play capătă un nou înțeles



► Nu este un anotimp tocmai potrivit pentru un astfel de dispozitiv, dar celor care mor de cald zilele acestea și nu își răcesc berea pe caloriferul ca gheața le recomandăm CoolIT USB Beverage Chiller. Acesta nu ne lasă la greu în acele situații delicate din viața noastră. În timp ce "rulează" filmul preferat sau jucăm un joc îndrăgit și drumul până la frigider pare interminabil, răcitorul USB este prietenul cel mai bun, berea sau sucul fiind ținute la îndemână și la o temperatură ideală. Modul de utilizare este cât se poate de simplu, după doar câteva secunde de la conectarea la portul USB temperatura ajungând la aproximativ 7-8 grade Celsius. Un slogan perfect pentru CoolIT USB Beverage Chiller ar fi "Plug and drink" sau "Plug and chill".



TEHNOTREND

Robotic Boogaloo

Robot japonez în ipostaze inedite

► Tehnologia mai dă și rateuri, acesta este adevărul. În special în Japonia, unde se nasc cele mai scumpe și inutile jucării. Experții japonezi specializați în robotică manifestă o lipsă acută de interes pentru lucrurile practice și se amuză în timpul liber pe seama ultimelor creații. Roboți care interacționează în mod direct cu o ființă umană sau care urcă și coboară scările (de la metrou) s-au mai văzut, dar un robo-dansator profesionist mai rar. Robotul breakdancer încă nu știe să valseze, dar a învățat foarte repede "pașii" de breakdance. Săriturile, figurile incomode în care poate rămâne nemișcat și poziția de stând pe cap au fost printre primele mișcări exersate în cadrul expoziției internaționale IREX 2005 din Japonia. Pentru piața din România așteptăm cu interes un robot cu adevărat folositor, care să știe să bată covoarele, spre exemplu.



vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Vertu Ascent Motorsport

Cel mai tare telefon mobil, la propriu

► După cum știm, pentru a putea cumpăra un astfel de telefon trebuie să ne amputăm ambele mâini, iar ca și garanție vom oferi ochiul drept. Vorbim despre ediția Ascent Motorsport a faimosului telefon mobil Vertu, o realizare tehnologică la care foarte puțini pământeni au acces. Acoperit cu o piele rezistentă la petrol și benzină, încrustat cu fibre de carbon și Liquidmetal, un aliaj mai rezistent decât titanul folosit în industria aerospațială, Vertu Motorsport este cel mai rezistent telefon creat vreodată. Este atât de rezistent încât producătorul a afirmat că acesta poate fi călcat de mașina care a fost muza acestui telefon, F1 Porsche, și nu va păți nimic. Pentru a confirma spusele producătorilor, un grup de ziariști a trecut de cinci ori peste telefonul în cauză cu un Porsche Boxter, iar aparatul a supraviețuit fără nici o zgârietură.

Asta da jucărie!



Aveți curaj să cumpărați această pasăre fără certificat sanitar veterinar?

AMD are standarde riguroase referitoare la calitatea și fiabilitatea produselor sale, recomandând consumatorilor și companiilor să cumpere procesoare AMD numai de la distribuitorii și comercianții autorizați.

De ce este important să cumpărați produse originale? Veți beneficia de mai multe avantaje, cum ar fi:

- în locul garanției standard de 1 an, veți beneficia de **3 ani garanție!**
- procesorul este dotat cu un **cooler original AMD**, special conceput și testat pentru a evita supraîncălzirea și pentru a-i asigura performanțe optime.

Pentru a verifica autenticitatea unui produs AMD BOX asigurați-vă că ambalajul poartă holograma în partea din stânga jos a ambalajului. Numărul de puncte de pe o parte a logo-ului AMD tridimensional se va modifica atunci când eticheta este privită din diverse unghiuri. Folosind produse AMD a căror calitate este garantată de către AMD asigurați o mai bună funcționare și o durată de viață mai mare computerului dumneavoastră.

Si nu asta ne dorim cu toții de la un computer ?

Garanția unui produs original AMD se poate găsi doar prin ISA Hardware International, Master Distributor AMD în România și subdistribuitorii AMD locali. Firmele interesate în promovarea și comercializarea produselor AMD în România se pot adresa distribuitorului local pentru a beneficia de suportul și activitățile de marketing disponibile pentru canalul de distribuție AMD.



AMD



**Cumpărați produse originale
AMD de pe canalul oficial!**

ISA Hardware International
Master Distributor AMD pentru Romania

sales@isahardware.ro
www.isahardware.ro

hardware



Ștefan Matei

Ce ne rezervă 2006?

Avem în față un nou an în care concurența va ajuta dezvoltarea industriei IT.

Începutul de an aduce de la sine noi planuri pentru fiecare dintre noi, planuri în care unii includ și un posibil upgrade al calculatorului personal. Am încercat să schițez în puținele rânduri ce urmează care vor fi modificările esențiale ale industriei hardware IT.

Printre principalii competitori care țin capul de afiș al presei de profil, fie ea reprezentată de reviste sau de cea online, sunt AMD și Intel. Duelul va continua și în acest an, fiecare având planificate schimbări majore ale platformelor. Pe de-o parte, AMD va adopta standardul DDR2 în majoritatea produselor sale și trecerea la procesul tehnologic pe 65nm. Această schimbare se va face treptat și implică utilizarea unui nou socket. M2, cum a fost el botezat, se caracterizează prin 940 de pini, care însă nu va fi compatibil cu cel utilizat de procesoarele Opteron. Pe Socket-ul M2 sunt planificate a fi lansate procesoare ale gamei Athlon64, dar și modele din gama entry level Sempron. Cei care vor dori să facă trecerea la o astfel de platformă vor fi nevoiți să își schimbe o mare parte a componentelor: procesorul, placa de bază și memoriile, iar dacă punem la socoteală și un accelerator grafic, capitalul necesar va fi considerabil. De partea cealaltă a baricadei, Intel pregătește o mare schimbare prin încercarea de a unifica arhitectura P4/NetBurst cu cea care stă la baza tehnologiei Centrino. Vom avea parte de produse cu unul și două nuclee ce vor dispune de cantități de memorie cache de nivel secund de până la 4MB. Procesoarele vor utiliza același Socket LGA775 și vor fi produse în procesul tehnologic pe 65nm. Așteptată este și viitoarea platformă mobilă Napa, care o va înlocui în cadrul tehnologiei Centrino pe actuala Sonoma. Principala modificare adusă o reprezintă procesorul Pentium M bazat pe nucleul Yonah, care se știe că va încorpora două nuclee.

Un alt domeniu destul de aprins este cel al acceleratoarelor grafice 3D, unde ATI și NVIDIA nu mai conțin cu lansări de produse.

Informații privind lansările celor două companii pe termen lung nu au fost difuzate, probabil că nu vor să își dezvăluie din secrete, fiecare așteptând mutarea celuilalt. Pentru început vom avea parte de completarea rafturilor magazinelor cu modelele mainstream, mult așteptatele ATI Radeon X1600 XT și Pro. În ceea ce îi privește pe canadienii de la ATI, se pare că dezvoltarea nucleului R580 se apropie de sfârșit și vom vedea în următoarele luni primele sale implementări. NVIDIA plănuiește înlocuirea gamelor entry level și mainstream cu GeForce 7200 și GeForce 7600, ascunse sub numele de cod G72 și G73. După primele estimări, se pare că nu vor trece mai mult de trei luni până la apariția lor. Pe Internet au fost lansate zvonuri referitoare la o eventuală apariție în a doua jumătate a anului a celei de-a opta serii GeForce (G80), despre care se știe că va include suport pentru Pixel Shader 4.0, deci DirectX 10, componentă a Windows Vista.

Domeniul stocării este unul care evoluează foarte încet în raport cu restul industriei IT, dar 2006 ne rezervă câteva surprize. Vom avea parte de lansarea unităților optice Blue Ray și HD-DVD, dar care nu cred că vor deveni accesibile publicului larg în decursul acestui an. De asemenea, se preconizează că spre sfârșitul anului producătorii de harddisk-uri vor adopta tehnologia stocării magnetice perpendiculare, care va crește densitatea de date pe inch, precum și vitezele de transfer.

Personal cred că anul 2006 va fi cel în care se va face trecerea masivă la monitoarele LCD/TFT în dauna celor CRT, având ca principale atuuri prețurile în continuă scădere și timpul de răspuns, care este îndeajuns de mic încât să nu mai creeze efectul de umbră ce i-a ținut departe pe împătimitii jocularilor pe calculator.

Ultima oră

Noutățile care merită toată atenția

026



Soluții Dual GPU

SLI cu o singură placă

032

Ochiul din tabacheră

Camere foto compacte

034

DDR - la final de carieră

Kit-uri dual channel

048

Soluții grafice integrate

ATI vs NVIDIA la scară redusă

058

Laborator

În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse

060

Produsul anului

Premiile forumului

070

Hardmail

Cu ochii pe forum

074

Topuri

Locul unde poți alege un produs cu adevărat de top

075

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază LGA775 / Socket 939:

CPU - Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 3500+
Memorie - 2x512MB Geil DDR2-667 4-4-4-12 / 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek PX6800 GT TDH
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video AGP / PCI Express:

CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.7 EE LGA775
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI P4N Diamond
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8 / 2x512MB Geil DDR2-667 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

 **ALTEC LANSING®**

Just listen to this!



VS4121

Sunetul performanței!

31W RMS, 2x6W/satelit, 19W subwoofer
(difuzor 6.5"), 25Hz-15KHz, iesire casti



ULTIMA ORĂ

NOUTĂȚILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENȚIA

PE SCURT

Intel și Micron pentru memoriile NAND

Intel și Micron vor forma o nouă companie producătoare de chip-uri de memorie NAND flash. Memoriile NAND flash sunt folosite în momentul de față într-o gamă largă de dispozitive, de la camere de luat vederi până la playere MP3 portabile. Noua companie se va numi IM Flash Technologies și va produce exclusiv memoriile flash pentru Intel și Micron, destinate electronicelor de consum și dispozitivelor de comunicare mobilă.

www.micron.com

PC-uri de la AMD

AMD (Advanced Micro Devices) va lansa un nou brand pentru computerele personale orientate spre entertainment, ce folosesc anumite chip-uri ale companiei. Intel a lansat deja un astfel de brand, numit Intel ViiV. Ceea ce plănuiește AMD să le ofere clienților săi sub noul trademark este încă neclar, doar un anunț generic fiind făcut public.

www.amd.com/us-en

Virtualizare pentru P4

Pentium 4 674 și 662 sunt primele procesoare care dispun de Intel Virtualization Technology. Acestea rulează la 3.8 și, respectiv, 3.6 GHz, având integrat un cache L2 de 2MB. Noile chip-uri sunt compatibile cu plăcile de bază actuale, precum cele cu chipset-uri din seriile 945 și 955. Totuși, pentru a profita de avantajele virtualizării, ar putea fi necesar un update de BIOS, pe lângă folosirea unui software adecvat.

www.intel.com

Primele discuri holografice în 2006

Maxell va lansa anul acesta primele sale medii de stocare holografice. Deși tehnologia, pusă la punct de InPhase Technologies, permite crearea unor discuri cu capacități de 1.6TB și care suportă o rată de transfer de 120MBps, primele produse vor avea o capacitate de 300GB și o rată de transfer pentru date de 20MBps.

www.maxell.com

EPOX EP-9GF6100-M

Prima placă de bază cu suport DirectX 9.0 on-board

EPoX a lansat o nouă placă de bază numită EP-9GF6100-M ce folosește chipset-ul GeForce 6100 de la NVIDIA. Aceasta este construită în formatul Micro ATX și oferă suport pentru procesoarele AMD 64 și X2 pentru Socket 939 pentru a asigura cele mai bune performanțe. Soluțiile video integrate sunt considerate o alternativă ieftină pentru o placă video, dar cu suportul pentru DirectX 9.0 asigurat de GeForce-ul 6100 integrat, performanțele atinse sunt foarte bune pentru o placă on-board. Construit pe 90nm, chip-ul NVIDIA oferă suport și pentru Shader Model 3.0. Având ca țintă piața

mainstream, EP-9GF6100-M mai este dotată cu un slot PCI-E x16, unul PCI-E x1 și două sloturi PCI obișnuite. Cele două porturi SATA II suportă viteze de transfer de până la 3.0 Gbps, iar cu ajutorul tehnologiei NCQ timpul de căutare este redus considerabil. Chipset-ul ALC665 de la Realtek se ocupă de partea audio, oferind un sunet pe 5.1 canale, iar conectarea la o rețea clasică de 100Mbps se poate realiza prin intermediul plăcii de rețea on-board.

www.epox.com



TOSHIBA

Mobilitate și performanță cu Satellite L20

Toshiba a anunțat lansarea pe piața din România, a seriei de notebook-uri Satellite L20. Având diverse funcționalități multimedia și modalități de conectare, seria cu un display de 15" este destinată, ca și precedentă serie Satellite L10, lucrului la birou sau acasă. Dotată cu un procesor Intel Pentium M sau Celeron M și cu un nou harddisk Serial ATA (pentru modelele mai performante), Satellite L20 oferă performanță și ergonomie la doar 2.8kg. Unitatea DVD super Multi Double Layer le oferă utilizatorilor posibilitatea de a inscripționa ușor și rapid CD-uri și DVD-uri, iar butoanele multimedia externe permit un acces rapid la CD și MP3-uri. Placa video ATI Radeon Xpress 200M și



chipset-ul integrat Intel 915GM, completate de sistemul încorporat SRS TruSurround XT oferă o experiență multimedia inedită. Conectarea la Toshiba Multimedia Center Docking Solution permite extinderea capabilităților notebook-ului atunci când este folosit acasă. Cu puterea adăugată de Multimedia Center Docking Solutions, utilizatorii se pot bucura de un centru de distracții complet. Toshiba din Seria Satellite L20 este disponibilă în România prin intermediul Scop Computers.

www.toshiba.com

ALBATRON AGP6800GS

Performanță video pe slot AGP

Albatron Technology a anunțat lansarea unei noi plăci video, de data aceasta pe slot AGP. AGP6800GS este un card grafic special creat pentru gaming, procesorul acesteia lucrând la o viteză de 350MHz și având 12 unități de procesare a pixelilor. Placa video este dotată cu 256MB de memorie GDDR3 ce funcționează la frecvența de 1GHz și se bucură de un bus de memorie pe 256 biți. Perfect integrate cu tehnologia dual display,

cele două convertoare RAMDAC independente lucrează la 400MHz și suportă o rezoluție maximă de



2048x1536x32bpp la 85Hz. AGP6800GS de la Albatron mai beneficiază și de ultimele tehnologii promovate de NVIDIA precum CineFX, Intellisample 3.0 și Ultrashadow II, care ajută la redarea cu precizie a celor mai realiste imagini. Conectarea unui monitor sau a unui televizor se poate face prin intermediul celor trei interfețe suportate - TV-Out, DVI și D-Sub.

www.albatron.com.tw

Ati CrossFire™ Technology Realized on 775 Platform!

775i915P-SATA2

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

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



Dual Channel DDRIIx4 and DDRx2 DIMMS!

939NF4G-SATA2

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

Worldwide Best Internal Graphics on K8-939 Platform

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



K8NF4G-SATA2

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

Worldwide Best Internal Graphics on K8-754 Platform

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



775Twins-HDTV Game On TV!

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

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



K8Upgrade-NF3

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

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



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

ASESOFT
DISTRIBUTION

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

K Tech Electronics

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

RHS
Your IT Supplier

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

ASRock
www.asrock.com

PE SCURT

Primele procesoare ale
anului 2006

În luna ianuarie, Intel și AMD vor lansa fiecare câte un nou procesor dual core: Intel Pentium Extreme Edition 955 și AMD Athlon64 FX-60. Probabil cele două procesoare vor fi fabricate folosind tehnologia de 65nm. AMD Athlon64 FX-60 va fi concurentul direct al Intel Pentium Extreme Edition 955. Procesorul FX-60 al AMD rulează la 2,6GHz și dispune de 1MB L2 cache pe fiecare nucleu. Procesorul Intel Pentium D va conține două nuclee de 65nm și va dispune de 2MB L2 cache pe fiecare nucleu.

www.intel.com
www.amd.com

Panouri flexibile de la Samsung
Samsung Electronics Co.

pretinde că a realizat cel mai mare panou LCD flexibil din lume. Acesta are diagonala de 7 inch și suportă o rezoluție maximă de 640x480. Considerate a fi următoarea generație de display-uri, ecranele flexibile folosesc în locul sticlei un plastic ce se poate plia. Primul prototip al unui astfel de display de la Samsung, cu diagonala de 5 inch, va fi prezentat în această lună.

www.samsung.com

Sunet și Diamond Multimedia

Diamond Multimedia (re)intră pe piața plăcilor de sunet și aduce noi soluții pentru sunetul 7.1. Printre noi-veniți se numără Xtreme Sound 7.1 și varianta sa mai performantă, Xtreme Sound 7.1 DDL (Dolby Digital Live). Plăcile oferă suport pentru Dolby pe 7.1 canale, includ un egalizor pentru 10 frecvențe și au un preț de pornire de aproximativ 30\$.

www.diamondmm.com

14 inch widescreen pentru un
laptop

Nec a lansat cel mai ușor laptop cu display widescreen de 14 inch. Nec Versa E3100 cântărește doar 2.2kg cu tot cu bateria și unitatea optică incorporate. Procesorul inclus este un Intel Pentium M ce dispune de memorie DDR II Dual Channel. Display-ul LCD Super Shine View de 14 inch widescreen are o rezoluție de 1280x768 (WXGA). Conectivitatea este asigurată de patru porturi USB, unul IrDA, wireless LAN și de un card reader 4 in 1.

www.nec.com

MOTOROLA Q

Mobilitate în clasa business

Motorola Q este destinat în special utilizatorilor din clasa business, care au nevoie de mobilitate și funcții multiple din partea unui dispozitiv mobil. Acesta este mai subțire cu 50% față de competitorii săi direcți din clasa PDA (Palm Treo 700W), are un design compact, tastele sunt electroluminiscente iar antena este situată în interior. Camera foto de 1,3 megapixeli cu blitz și ecranul color completează lista caracteristicilor acestuia. Q este unul dintre primele dispozitive compacte ce au instalat sistemul de operare



Microsoft Windows Mobile 5.0. Motorola Q poate fi folosit și la navigarea pe Internet și, datorită capacităților audio și video, poate fi un echipament ideal în timpul liber. Conectivitatea cu alte dispozitive se poate realiza prin Bluetooth, IrDA și prin portul mini-USB integrat. Q este prevăzută și cu un difuzor util, în cazul unei conferințe și suportă echipamente hands free. Prețul lui Motorola Q nu a fost anunțat încă, dar se știe că acesta va fi disponibil în primul trimestru al acestui an.

www.motorola.com

VIDEO-CHAT PE INTERNET

Logitech va furniza camere web
și căști certificate de Skype

Logitech, liderul mondial în producerea de camere web, și Skype, companie de comunicații prin Internet, au anunțat că și-au unit forțele pentru a le furniza

convorbiri video gratuite utilizatorilor Skype din întreaga lume. Skype Video, parte a versiunii Beta a Skype 2.0, a fost lansat pentru a fi evaluat de comunitatea Skype. Cele două companii au colaborat pentru a certifica produsele Logitech: camerele web QuickCam și căștile pentru PC, pentru a putea fi folosite împreună cu Skype Video. Logitech și Skype intenționează să vândă împreună Skype Video și produsele Logitech în întreaga lume, angajându-se în

promoții regionale care să vizeze utilizatorii Logitech și comunitatea Skype. În magazinul său online, Skype va oferi spre vânzare și camere web și căști pentru PC, marca Logitech. Acesta din urmă este liderul mondial, cu peste 25 de milioane de camere web vândute. Compania este lider pe piața produselor destinate comunicării prin Internet pe piețe majore precum SUA, Germania, Franța și Marea Britanie.

www.skype.com

ZAPP Z530i

Un nou telefon cu cameră
încorporată de la Zapp

Zapp, singurul operator de telefonie mobilă din România care oferă servicii de comunicații complet integrate, a anunțat lansarea unui nou terminal mobil dotat cu o cameră foto, blitz și zoom digital. Z530i este primul model din oferta Zapp fără antenă externă. Fotografii realizate cu ajutorul camerei foto încorporate în telefon au o rezoluție maximă de 640x480 pixeli și pot fi vizualizate direct pe ecranul telefonului ce poate reda 65.000 de culori. Z530i cântărește 105 grame, are dimensiuni compacte 107x45x17 și este disponibil în culorile argintiu, titanium și negru. Printre alte funcții utile mai regăsim un calendar, calculator, cronometru și tonuri diferite în funcție de persoana care sună. În agendă pot fi memorate peste 500 de intrări, iar după spusele producătorului bateria de 950mAh îi conferă telefonului un timp de convorbire de 150 de minute și un timp de stand-by de 120 ore. Accesul direct la Internet se poate realiza cu ajutorul browser-ului Net Front integrat. Z530i poate fi achiziționat la prețul de 99\$, fără TVA, din orice magazin Zapp.

www.zapp.ro



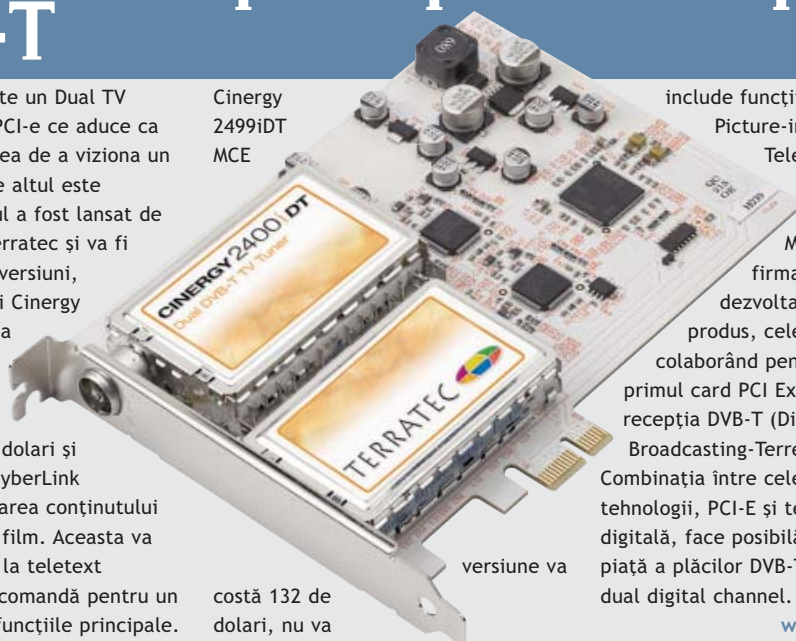
TERRATEC CINERGY 240I DT

Card PCI-Express pentru recepția DVB-T

Cinergy 240i DT este un Dual TV Tuner (DVB-T) pe PCI-e ce aduce ca noutate posibilitatea de a viziona un program în timp ce altul este înregistrat. Modelul a fost lansat de curând de către Terratec și va fi disponibil în două versiuni, Cinergy 2400i DT și Cinergy 2499iDT MCE. Prima dintre acestea va putea fi achiziționată în schimbul a 157 de dolari și include aplicația CyberLink specializată în redarea conținutului TV, radio, video și film. Aceasta va permite și accesul la teletext incluzând și o telecomandă pentru un acces mai ușor la funcțiile principale.

Cinergy
2499iDT
MCE

costă 132 de
dolari, nu va



versiune va

include funcții precum Picture-in-Picture sau Teletext și nu va dispune nici de o telecomandă. Micronas este firma parteneră în dezvoltarea noului produs, cele două companii colaborând pentru a lansa primul card PCI Express pentru recepția DVB-T (Digital Video Broadcasting-Terrestrial). Combinația între cele două tehnologii, PCI-E și televiziunea digitală, face posibilă existența pe piață a plăcilor DVB-T cu capabilități dual digital channel.

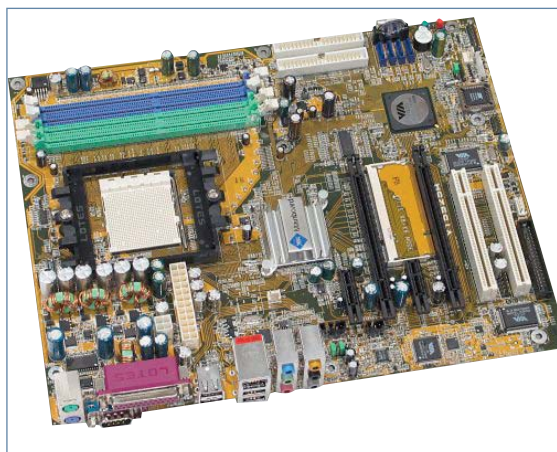
www.terratec.net

VIA K8T900

Revenire pe piața chipset-urilor

Deși a intrat într-o perioadă mai grea în ultima vreme, datorită companiei NVIDIA, VIA a lansat un nou chipset pentru computerele personale high end și mainstream pentru platforma AMD (procesoare AMD Athlon64 și AMD Sempron). Piața chipset-urilor este dominată, pe moment, de companii precum ATI și NVIDIA, iar VIA încearcă să revină pe acest segment. Specificațiile lui K8T900 mai cuprind un bus HyperTransport de 1GHz și două lane-uri PCI-Express x16, ce pot fi împărțite între două plăci grafice în momentul în care se operează în modul multi-GPU.

Lane-urile PCI-Express x4 vor putea fi folosite pentru plăci add-in. Southbridge-ul VT8251 I/O al companiei va conține suport integrat pentru Serial-ATA 300, Paralel-ATA 133, USB 2.0, LAN, audio și lista poate continua. Încă nu se știe ce producători vor include în plăcile lor de bază noul chipset, dar VIA a specificat că apariția pe piață a lui K8T900 va avea loc în primul trimestru al anului 2006.



www.via.com.tw

ZEN VISION: M

Creative aduce un nou player MP3

Cea de-a cincea generație de iPod are acum un competitor pe măsură. Cu un ecran de 2,5 inch ce suportă o rezoluție maximă de 320x240 pixeli și un harddisk de 30G, Zen Vision:M are specificații aproximativ egale cu cele ale



playerului de la Apple. Autonomia este de patru ore în cazul în care vizionați filme, iar pentru melomani se pot rezerva 11 ore de muzică. Dimensiunile noului player se încadrează în limitele 62x104x19mm, aproximativ egale cu cele ale lui iPod (61,8x103,5x11mm).

Greutatea sa este de 166 de grame, butonul de scroll vertical înlocuiește sistemul adoptat de Apple, iar printre formatele redare se numără MP3, MPEG-4, WMV, precum și DivX-uri sau XviD. Prețul de start al lui Creative Zen Vision:M este de 330 de dolari, acesta având ca facilități suplimentare un FM tuner și un microfon încorporat.

www.creative.com

PE SCURT

Avem GDDR4 DRAM

Hynix Semiconductor a lansat prima memorie de 512MB GDDR4 DRAM, care este cea mai rapidă memorie grafică disponibilă pe piață. Aceasta operează la 2.9GHz și procesează 11.6GB de date într-o secundă. Compania producătoare a anunțat că intenționează să livreze produse GDDR4 către marii producători de chipset-uri grafice și plănuiește pornirea producției de masă la începutul anului 2006.

www.hynix.com

Blu-ray de 50GB de la Panasonic

Panasonic va produce discuri Blu-ray dual layer cu o capacitate de 50GB. Pe discurile Blu-ray se pot stoca normal aproximativ 25GB de date sau material audio/video, în timp ce pe DVD-urile actuale se pot stoca maximum 8,5GB. Cu ajutorul tehnologiilor "spin coating" ale Panasonic a fost posibilă dublarea capacității de stocare a discurilor BD-ROM. Pentru procesul de fabricare a acestui tip de discuri sunt folosite tehnologii UV ieftine, rezultând costuri mici de producție.

www.panasonic.com

Stand-by pentru HD DVD player

Toshiba a anunțat că va amâna lansarea comercială a primului său HD DVD player, deoarece un grup de dezvoltatori ai sistemului de protecție la copiere a formatului nu a terminat proiectul. Toshiba este principalul susținător al formatului HD DVD, ce folosește lasere albastre pentru înregistrarea a până la 15GB de date pe un disc optic. Oficialii Toshiba susțin faptul că primul HD DVD player este gata și fabricarea va începe imediat ce se vor termina și ultimele proiecte legate de securitate.

www.toshiba.com

T-minus 40 de secunde

Un nou serviciu de mesagerie și-ar putea face apariția în viitorul apropiat. Dezvoltat de o companie britanică, acesta permite ștergerea automată a mesajelor de chat imediat după ce utilizatorul le-a citit. Tehnologia StealthText produsă de firma Staellium UK este prezentată drept o soluție foarte sigură pentru liderii de companii care doresc să scape de grija confidențialității mesajelor trimise.

www.staellium.com

PE SCURT

Nokia țintește hotspot-urile wireless

Nokia a lansat noul Tablet 770, un mini PC pentru buzunar dotat cu procesor la 250MHz, suport pentru 802.11 wireless, 128MB de memorie Flash și ecran LCD ce suportă o rezoluție maximă de 800x400. Sistemul de operare este unul bazat pe Linux și poate manipula o multitudine de formate de fișiere: MP2, MP3, MPEG-4, AAC și multe altele. Nokia a promis că va scoate pe piață o nouă versiune a acestui OS ce va oferi VoIP și un client pentru mesageria instantanee.

www.nokia.com

HP vrea HD DVD, dar și Blu-ray
Hewlett Packard a anunțat că își va schimba politica în ceea ce privește viitorul mediu de stocare. Astfel, HP s-a decis să susțină atât HD DVD, cât și Blu-ray. Această hotărâre a fost luată în urma refuzului Blu-ray de a încorpora tehnologia interactivă iHD promovată de HP. Microsoft și-a anunțat și el planurile de a integra iHD în următorul său sistem de operare, Windows Vista. Per total, la capitolul susținători cele două formate încă sunt pe picior de egalitate.

www.hp.com

NEC N701i ECO

N701i ECO este un telefon ecologic. Disponibil în patru variante de culori - alb, negru, roșu și albastru, acesta folosește material anti-bacterie pentru husa de protecție. Corpul telefonului este fabricat din materiale vegetale neprelucrate, precum amidon și zahăr din boabe de porumb și cartofi. Telefonul cântărește 112g, are un ecran TFT-LCD ce suportă o rezoluție de 240x345 pixeli și include o cameră video de 1,25MP. Prețul său variază între 138 și 177 de dolari.

www.nec.com

Cel mai subțire telefon 3G

U880 lansat de către LG este cel mai subțire telefon 3G din lume. Acesta se aseamănă cu populara serie Motorola RAZR, cântărește doar 99 de grame și măsoară 99x49x18mm. Printre specificații mai regăsim o cameră video digitală de 1.3MP, e-mail, Bluetooth și MP3 player. Bateria se consumă după 236 de ore dacă telefonul este lăsat în stand-by și cam 1,5 ore dacă toate funcțiile telefonului sunt folosite la maximum.

www.lg.com

DELL PHOTO ALL-IN-ONE PRINTER 964

Multifuncțional cu capacități foto

Photo All-In-One Printer 964 este o nouă imprimantă multifuncțională de la Dell. Aceasta face posibilă tipărirea a 24 de pagini A4 alb-negru și 19 pagini color într-un singur minut. Pentru a îmbunătăți ergonomia este inclus un ecran LCD de 2.4 inch. Prin tehnologia PictBridge pot fi tipărite direct fotografiile de pe o cameră digitală cu

rezoluția maximă de 4800x1200dpi. Capabilitățile wireless permit printarea, trimiterea de faxuri și scanări în rețelele wireless existente, facilitate oferită numai de adaptorul Dell Wireless Printer Adaptor 3300. Cu ajutorul dispozitivului ADF se pot fotocopia și scana documentele fără ridicarea capacului imprimantei.



Fax-modemul integrat de 33.6kbps permite folosirea produsului ca și un fax de sine stătător.

www.dell.com

TRUST MI-4520T

Scroll pe două axe

Rotița da scroll tilt ce poate face scroll atât pe verticală, cât și pe orizontală o regăsim și în cel mai nou mouse lansat de Trust, MI-4520T. Aceasta aduce un plus de ergonomie,



reducând mișcările mouse-ului atunci când sunt vizualizate documente de mari dimensiuni. MI-4520T este un mouse ambidextru, cu un design modern și cu margini cauciucate. Libertatea este asigurată, dar limitată la 1.5m, de modulul wireless inclus. Cei doi acumulatori din dotare pot fi încărcăți direct prin simpla poziționare a mouse-ului în adaptorul pentru birou. Butoanele ce se găsesc pe lateralele lui MI-4520T pot fi programate, senzorul optic este destul de precis la 800dpi, iar prețul de achiziție va fi de 35\$ pentru modelul wireless.



www.trust.com

Configurează-ți propriul XtremPC!

Rezultatele concursului din numărul 70 XtremPC

Premiile concursului "Configurează-ți propriul XtremPC1" din numărul 70 al revistei au constat dintr-o placă de bază MSI P4N Diamond, o placă de bază MSI K8N Diamond, o placă video MSI RX850XT, o placă video MSI NX6600 GT, un tuner TV MSI extern și zece KIT-uri MSI Bluetooth (cască + receptor).

Cei care au completat formularul și l-au trimis până pe data de 7 decembrie 2005 (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul XtremPC. Câștigătorii au fost:

Placa de bază MSI P4N Diamond a fost câștigată de **ONCICĂ LILIANA** din București, sector 6;

Placa de bază MSI K8N Diamond a fost câștigată de **CRĂCIUN VASILE DAN** din Târnăveni, județul Mureș;

Placa video MSI RX850XT a fost câștigată de **LUGOJANU ALEXANDRU MARIUS** din București, sector 2;

Placa video MSI NX6600 GT a fost câștigată de **CHISBORA RADU IONUȚ** din Ineu de Criș, județul Bihor;

Tunerul TV MSI extern a fost câștigat de **LEO ALEXANDRU** din Mangalia, județul Constanța.

Cele zece KIT-uri MSI Bluetooth (cască + receptor) au fost câștigate de **FARCA PAUL ADRIAN** din București, sector 4, **POPESCU ROBERT** din București, sector 2, **GAVRILĂ MARCEL** din Brad, județul Hunedoara, **IACOMI FLORIN CRISTIAN** din București, sector 2, **MOTAN OVIDIU VASILE** din Cislădie, județul Sibiu, **CIUFU BOGDAN CONSTANTIN** din Horia, județul Prahova, **MIERCUREAN SORIN GHEORGHE** din Sibiu, **RĂUȘ ALEXANDRU** din București, sector 6, **PARASCHIV RĂZVAN**, din București, sector 6 și **TEHANCUIUC ALEXANDRU DARIAN** din Roșiori de Vede, județul Teleorman.



Filmul tragerii la sorți îl puteți viziona pe DVD-ul 72 XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri.

ALEGE "O" LINIE

EVITA TRAFICUL Wi-Fi

Frecventa 2.4Ghz devine din ce in ce mai aglomerata in fiecare zi. Noua linie de produse Super AG de la TRENDnet ii ajuta pe clientii dumneavoastra sa evite posibile interferente cu o frecventa mai curata si mai putin aglomerata de 5Ghz 802.11a. Router-ul si access point-ul au doua retele in una: A + G. Aceasta permite clientilor wireless sa se conecteze simultan la Router sau AP folosind oricare dintre standardele IEEE 802.11 a, b sau g fara nici o degradare a semnalului. Noua familie aduce de asemenea o raza de actiune imbunatatita cu tehnologia [XR]. Este perfecta pentru aplicatii multimedia si QoS cum ar fi VoIP unde aveti nevoie de un canal curat, pe care sa va puteti baza. Pentru mai multe informatii vizitati trendnet.com/SuperAG/

Noua familie A+G Wireless



TEW-501PC



TEW-503PI



TEW-504UB



TEW-510APB-AP



TEW-511BRP-Router

What's Next in Networking



SOLUȚII DUAL GPU

SLI CU O SINGURĂ PLACĂ

Se pare că în momentul de față cea mai simplă și mai puțin costisitoare modalitate de a crește performanțele o reprezintă utilizarea în paralel a două produse sau tehnologii identice.

PERMITEȚI-MI CA ÎN ACEST ARTICOL SĂ DENUMESC "soluții Dual GPU" acceleratoarele 3D care folosesc pe același PCB două chip-uri grafice. În momentul de față, pe acest segment de piață se regăsesc doar plăci video motorizate de chip-uri NVIDIA. Soluțiile Dual GPU sunt practic tot configurații SLI ce funcționează după același principiu, dar ale căror producători au reușit prin mici artificii tehnice să cupleze două nuclee grafice pe un singur PCB.

DESCHIZĂTORUL DE DRUMURI

Ca și tehnologia SLI, și soluțiile Dual GPU, chiar Quad GPU, își au rădăcinile în timpurile demult apuse de la începuturile accelerării 3D. Cu siguranță vă mai amintiți de 3dfx. În anul 1998 3dfx a lansat seria Voodoo2, al cărei chip grafic oferea posibilitatea ca două plăci video să lucreze în paralel pentru sporirea performanțelor. Au existat modelele Voodoo2 care aveau instalate pe PCB chiar trei procesoare de randare. Mai târziu, la începutul anului 2000, 3dfx anunța seriile Voodoo4 și Voodoo5. La momentul respectiv 3dfx i-a uitat pe toți cu modelele Voodoo5 5000, Voodoo5 5500 care foloseau două procesoare grafice denumite VSA-100, și Voodoo5 6000, o soluție cu patru nuclee VSA-100 și 128MB de memorie. Acesta avea să fie începutul sfârșitului pentru 3dfx. Costurile mari de producție ale modelelor cu două și patru nuclee grafice și traiectoria ascendentă pe care se aflau performanțele produselor NVIDIA au dus la

falimentul celor ce pot fi considerați pionierii acceleratoarelor 3D.

NVIDIA a speculat momentul falimentului 3dfx, cumpărând toate patentele de la aceasta, inclusiv pe cele ale tehnologiei SLI (Scan Line Interleave). Tehnologia dezvoltată de 3dfx pentru interfața PCI a fost readusă în prim-plan, redenumită Scalable Link Interface și adaptată pentru PCI-Express în momentul în care această interfață a înlocuit-o pe cea AGP. Se știe că la momentul adoptării interfeței PCI-Express, AGP era încă viabil, diferențe de performanță între două acceleratoare identice, dar pe interfețe diferite nu existau, un exemplu fiind soluțiile Radeon X850XT PE. Rămâne la latitudinea fiecăruia să considere dacă dorința de adoptare a tehnologiei SLI a avut un rol hotărâtor în această



➤ Design-ul de referință 3dfx pentru Voodoo5 6000.

schimbare, cert este că ea s-a făcut iar utilizatorii au fost nevoiți să își schimbe plăcile de bază, unii chiar și procesoarele.

Compania canadiană ATI, marea rivală NVIDIA, a fost nevoită să își dezvolte o tehnologie proprie similară SLI, dar care să nu încalce patentele acesteia. CrossFire, cum a fost ea denumită are, ca și SLI-ul, avantaje și dezavantaje. Încă nu au fost anunțate soluții Dual GPU de la partenerii ATI și nici zvonuri pe Internet nu au fost lansate în legătură cu o viitoare surpriză din partea canadienilor.

VOODOO5 ȘI VSA-100

Din cele trei soluții plănuite pentru a invada piața, practic doar una a ajuns pe rafturile magazinelor, este vorba de Voodoo5 5500, dotată cu 64MB și două procesoare de randare. Acceleratoarele grafice Voodoo din seriile 4 și 5 au folosit același procesor VSA-100 (Voodoo Scalable Architecture), care oferea un maxim de 32 de canale de comunicație SLI și o interfață cu memoria pe 128 biți. Principalele modificări față de precedentele nuclee grafice Voodoo le-au reprezentat trecerea la adâncimea de culoare pe 32 biți de la 16 biți și suportul pentru texturile pe 32 biți. Din punctul de vedere al procesului de fabricație, VSA-100 era construit pe baza tehnologiei 0.25 microni când majoritatea concurenților făcuseră deja trecerea la 0.22 și chiar 0.18, avea 6 straturi și includea 14 milioane de tranzistori. Un mare neajuns era neincluderea

suportului pentru AGP texturing în chip-ul VSA-100, inginerii de la 3dfx considerând că era inutil. Cel mai puternic produs al 3dfx, Voodoo5 6000, a fost așteptat de întreaga comunitate IT mai bine de jumătate de an de la lansarea seriei Voodoo5. În luna noiembrie a aceluiași ani la Comdex a fost prezentat pentru prima dată monstrul Quad-GPU, care impresiona prin lungimea PCB-ului, nemaîntâlnită până atunci la alt accelerator grafic. Marea dezamăgire avea să se producă în cadrul aceluiași târg, când 3dfx a afirmat că din cauza prețului mare cu care ar fi nevoiți să îl lanseze pe piață Voodoo5 6000 nu va fi disponibil publicului larg. Prețul de achiziție la cea dată era estimat la peste 500\$, cu mult peste acceleratoarele GeForce2 GTS cu care concura direct. În luna decembrie avea să se producă achiziția companiei de către NVIDIA. Voodoo5 6000 a rămas pentru utilizatori o fantasmă, prezentări ale sale nefiind efectuate de site-uri de profil, doar câteva apariții retrase, chiar și poze cu o astfel de placă instalată pe un sistem sunt foarte rare. Cert este că dacă ar fi ajuns totuși pe piață ar fi devenit cel mai rapid accelerator grafic 3D și singurul din istorie dotat cu patru nuclee grafice. Singura soluție Dual GPU bazată pe nucleul FSA-100 care a fost vreodată lansată a rămas Voodoo5 5500, dotat cu interfață AGP și 64MB de memorie. Fiecărui nucleu îi erau adresate 32MB tactați la 166MHz, ca și GPU-urile de altfel, iar accesarea lor se făcea prin bus-uri de 128 biți. Astfel, era oferită o lățime de bandă maximă de 5.3GB/s. Nivelul performanțelor situau plăcile de acest gen sub soluția de top de la NVIDIA bazată pe nucleu NV20, GeForce2 GTS.

ÎNCERCĂRI ZADARNICE ALE ATI

Când febra soluțiilor Dual GPU lua amploare prin anunțarea produselor sale de către 3dfx, ATI a lansat la începutul anului 2000 ATI Rage Fury MAXX, o placă video pe interfața AGP cu două nuclee Rage 128, dar ale cărei performanțe au dezamăgit, nereușind să prindă plutonul frunțas. Din această cauză Rage Fury MAXX a avut o viață foarte scurtă, atenția utilizatorilor fiind captată de mai sus

amintite soluții Voodoo și NV20. Încercări ale partenerilor ATI de a utiliza mai multe GPU-uri pe același PCB s-au mai întâlnit de-a lungul timpului. Sapphire, unul dintre susținătorii nucleelor Radeon, a prezentat la un târg IT în anul 2003 un prototip de placă video care folosea două nuclee Radeon 9800 Pro, dar care a rămas însă doar în stadiul de proiect. Soluții multi-GPU care au la bază procesoare Radeon au mai existat în stații grafice, cum ar fi seria simFUSION 6000 de la Evan & Sutherlands, care în total a folosit patru nuclee Radeon 9700 și ulterior Radeon 9800XT.

DUAL GPU ÎN ZILELE NOASTRE

Renașterea plăcilor grafice dotate cu două nuclee grafice pe același PCB avea să fie făcută de Gigabyte anul trecut, aceștia oferind un produs high end prin utilizarea a două chip-uri mainstream, GeForce 6600GT. Denumită GV-3D1, inițial era funcțională doar pe o serie de plăci de bază ale aceleiași companii. Această anomalie a fost rezolvată ulterior de către producătorii de plăci de bază care au început să dezvolte modele care să recunoască soluțiile Dual GPU și să le utilizeze ca atare. GV-3D1 dispune în total de 256MB de memorie GDDR3 împărțiți egal între cele două nuclee care au rulat la frecvența standard de 500MHz. În schimb, memoriile au fost tactate ceva mai sus, la 1120MHz, iar împreună cu interfața lor pe 2x128 biți fac ca GV-3D1 să ofere performanțe apropiate de soluțiile GeForce 6800GT, dar la un preț ceva mai mic. Interesante sunt performanțele obținute cu GV-3D1, care sunt mai ridicate decât în cazul utilizării a două plăci video GeForce 6600GT montate în SLI.

Gigabyte a continuat seria plăcilor bazate pe tehnologia denumită 3D1, cu produsul GV-3D1-68GT care, după cum ne putem da seama din nume, folosește nuclee GeForce 6800GT. Impactul avut de această lansare asupra comunității IT nu s-a ridicat la înălțimea primei soluții GV-3D1 deoarece mulți se obișnuiseră deja cu acest gen de produse. Remarcabil la GV-3D1-68GT este sistemul de răcire format din două radiatoare de dimensiuni mari, amplasate pe ambele fețe ale PCB-ului și din două

ventilatoare. Ultima mutare în domeniul soluțiilor Dual GPU a fost făcută de ASUS cu EN7800GT Dual, prezentă la testul comparativ din XtremPC 71. Ce m-a făcut să mă întreb încotro se îndreaptă nebunia lansărilor produselor "deosebite" a fost prezența unui alimentator extern în cutia plăcii, precum cele ale notebook-urilor, util în cazul în care sursa sistemului nu este suficient de puternică. Nucleele grafice de pe EN7800GT Dual lucrează la frecvențele corespunzătoare lui GeForce 7800GTX, 430/1200MHz. Această serie limitată de la ASUS reprezintă cel mai rapid accelerator grafic Dual GPU lansat vreodată, în momentul de față depășind ca performanțe orice placă single GPU. Încercările diversilor producători de soluții Dual GPU sau ale unor utilizatori de a monta în SLI două astfel de produse, deci un total de patru nuclee grafice, au fost în general zadarnice. Din punct de vedere hardware este posibil, însă driverurile NVIDIA sunt cele care creează problemele de incompatibilitate. Recent, utilizând o versiune Forceware ceva mai veche și modificată, un site de profil IT hardware a reușit să realizeze o serie de teste cu o configurație SLI formată din două ASUS EN7800GT Dual. Scorurile indică o creștere a performanțelor în jocurile de ultimă generație la rezoluții și setări de calitate ridicate.

CONCLUZIE

Soluțiile actuale Dual GPU bazate pe nuclee GeForce nu pot fi utilizate pe plăcile de bază la care activarea modului SLI se face digital, ci doar pe cele ce dispun de obișnuita plăcuță ce trebuie întoarsă sau la cele cu jumperi, cum este cazul modelelor DFI. Soluțiile Dual GPU prezintă și avantaje în fața configurațiilor SLI obișnuite, cum ar fi ocuparea unui sau cel mult a două sloturi ale carcasei, eliminarea necesității bridge-ului dintre plăci și performanțe ceva mai ridicate. Rămâne la latitudinea producătorilor să considere dacă soluțiile Dual GPU sunt profitabile și la latitudinea utilizatorilor dacă aceste produse li se par superioare și mai comode decât SLI normal așa cum a fost el lansat.

Ștefan Matei

pc computers
www.rc-computers.ro

**Construiește-ți propriul
bolid in rate**





OCHIUL DIN TABACHERĂ

CAMERE FOTO COMPACTE

Chiar dacă piața de camere foto digitale nu are o evoluție la fel de abruptă ca cea a altor domenii IT, în ultimul an a înregistrat un boom în ceea ce privește camerele ultracompacte.

PE MĂSURĂ CE PUBLICUL ESTE CAPTIVAT

de mirajul fotografiei digitale, camerele foto devin din ce în ce mai compacte, iar senzorii foto sunt capabili de rezoluții din ce în ce mai mari, atingând valori pe care, cu doar doi ani în urmă, cu greu le găseai în aparatele profesionale. În ultimul an am remarcat o adevărată explozie de camere foto digitale ultracompacte care oferă, la dimensiunile unei tabachere, optică de calitate și funcții avansate, în măsură să satisfacă gusturile oricărui amator.

În aceste condiții, am considerat oportună realizarea unui test care să sublinieze progresul tehnologic în domeniul fotografiei digitale, un test pentru care am selectat cele mai mici și mai performante camere foto. Am fost surprinși să constatăm că dimensiunile mici nu au împiedicat producătorii să ofere chiar mai mult decât atât, unele dintre camerele foto testate fiind dotate chiar cu stabilizator optic de imagine, o adevărată performanță dacă ținem cont că sistemul care permite compensarea tremurăturii mâinii este cea mai voluminoasă componentă a obiectivului optic. O altă tendință care se generalizează, în special în cazul producătorilor consacrați, este oferirea unui pachet cât mai complet care cuprinde, pe lângă acumulatori și încărcător, card de memorie și chiar geantă de protecție. Personal consider că un senzor de mare rezoluție nu se justifică în cazul unor camere foto destinate amatorilor care, în cel mai

bun caz, vor printa o fotografie în format 10x15cm. Pentru acest format, o fotografie realizată la rezoluția de 3MP este mai mult decât suficient. Înalta rezoluție se obține, în principiu, prin creșterea densității senzorilor de magne, aceasta, la rândul său, afectând calitatea generală a imaginii. Cu toate acestea, din motive de marketing, producătorii de camere digitale ridică, în mod constant, rezoluția produselor lor, astfel încât valoarea de 5MP a devenit un minim obligatoriu pentru succesul pe piață.

SISTEMUL DE TEST

Pentru evaluarea performanțelor camerelor din test au fost efectuate fotografiile în condiții de iluminare naturală, cameră iluminată artificial, semiîntuner și, respectiv, studio foto. În acest ultim caz, am apelat la două grile-etalon, una pentru aprecierea nivelului detaliilor și al aberațiilor optice și cealaltă pentru determinarea calității reproducerii culorilor. De asemenea, în studio au fost efectuate și fotografiile pentru testarea funcției macro a camerelor foto, ca subiect fiind ales un procesor pe Socket 939 așezat cu pini în sus. Principalul criteriu de departajare a fost, desigur, calitatea fotografiilor, aceasta fiind influențată de nivelul de zgomot al fotografiilor, detaliile surprinse, acuratețea balansului de alb și eventualele aberații optice apărute. Nota finală a fost influențată, desigur, de nivelul de dotări al fiecărei camere, punctând aici

prezența sau absența sistemului de stabilizare optică a imaginii, existența cardului de memorie sau a memoriei interne, posibilitatea reglării manuale a principalilor parametri, calitatea ecranului LCD și eventualele dotări suplimentare ale camerei. Pentru a vă putea face o idee despre calitatea fotografiilor efectuate pe parcursul testului, am inclus pe DVD suita de imagini realizate în studio, numerotarea fișierelor făcându-se în următoarea ordine:

- 1 - balans de alb automat, sensibilitate ISO-100;
- 2 - balans de alb automat, sensibilitate ISO-400;
- 3 - balans de alb reglat manual, sensibilitate ISO-100;
- 4 - balans de alb reglat manual, sensibilitate ISO-400;
- 5 - reglaje automate; 6 - macro. Întrucât nu toate camerele au dispus de posibilitatea reglării manuale a balansului de alb, acesta a fost setat pe lumină de bec incandescent corespunzătoare iluminării din studio. De asemenea, în cazul camerelor care nu au permis reglarea sensibilității la ISO-400, fotografiile au fost efectuate folosind setarea ISO-200.

CONCLUZIE

În ciuda dimensiunilor liliputane ale camerelor foto testate, acestea dispun de toate facilitățile pe care un utilizator pretențios le așteaptă de la un produs de top. Posibilitatea reglării manuale a principalilor parametri nu i-a lipsit nici unuia dintre modelele testate, iar reglajele automate au răspuns nevoilor de bază în condiții de utilizare normală.

Cristian Agatie

Stocare high-speed de date, Instalare Simplă, Upgrade Ușor

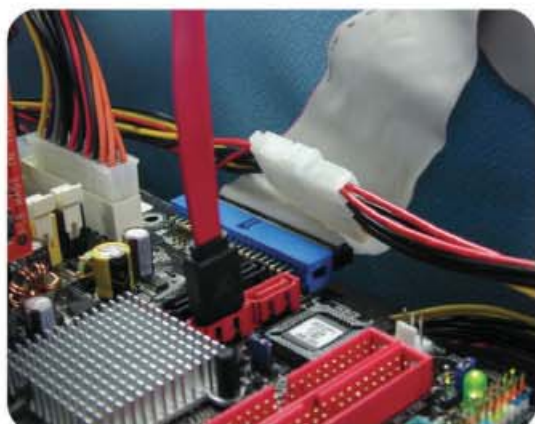


ASUS COMBO-5216A1T CD-RW/DVD-ROM Drive

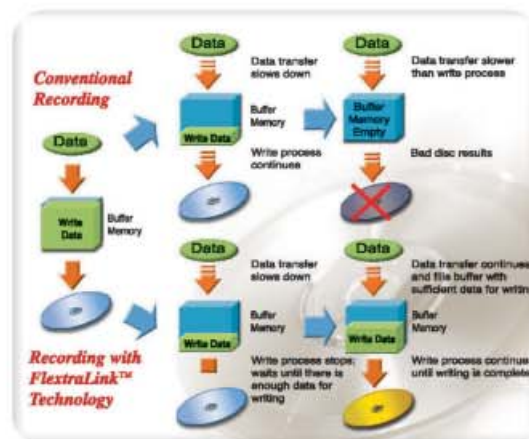
Ați strâns prea multe informații pe harddisk și computerul merge mai lent? Atunci ai nevoie de unitatea optică ASUS COMBO-5216A1T compatibilă cu sistemul SATA (Serial ATA). Această unitate optică încorporează tehnologii exclusive ASUS care oferă un transfer rapid de date, instalare simplă, cabluri subțiri, procesare rapidă (până la 1,5Gb/s) în timp ce rămâne compatibil cu unitățile Parallel ATA. CB-5216A1T, suportă atât formatele CD-RW cât și DVD-ROM, având viteză de scriere 52X pentru CD, 32X pentru rescriere CD și citire 16X pentru DVD. Organizează și realizează back up rapid și sigur cu CB-5216A1T pentru fișierele mp3, clipuri video, fotografi și documente.

Interfața revoluționară SATA

ASUS CB-5216A1T adoptă noua interfață SATA, o nouă generație de interconectare a unităților de stocare interne, care va înlocui tehnologia Parallel ATA. SATA este o evoluție activă a interfeței ATA de la arhitectura parallel bus la serial bus. Această arhitectură depășește constrângerile care creau dificultăți în procesul de îmbunătățire a vitezei în parallel ATA bus. Avantajele majore ale interfeței SATA sunt viteza mare, upgrade-ul simplu și configurarea ușoară.



Unitatea SATA poate fi conectată în afara sistemului prin intermediul unui port SATA extern.

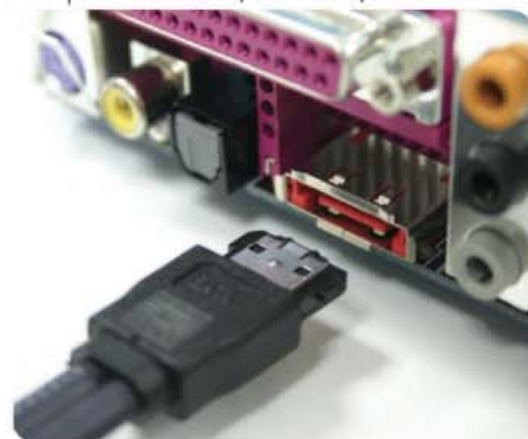


Cea Mai Bună Soluție Pentru Stocare Precisă și Rapidă

ASUS CB-5216A1T este certificat Microsoft Windows și suportă tehnologia de rescriere Mt Rainier, asigurând calitate cât și compatibilitate crescută. Utilizează CAV (Constant Angular Velocity) și Z-CLV pentru a micșora timpul de scriere, astfel obținându-se o viteză medie mai mare decât viteza celorlalte unități CD-RW de pe piață. Oferind o eficiență superioară, ASUS CB-5216A1T este o soluție de încredere pentru computerul tău.

FlextraLink & FlextraSpeed – Grație Monitorizării Constant Data Flow Speed, Ești Sigur Că Nu Vor Mai Fi Stricate Discuri

FlextraLink previne problemele buffer underrun și elimină obținerea unor discuri neutilizabile, în timp ce FlextraSpeed oferă o acuratețe sporită a scrierii și a rescrierii pe o serie mare de medii certificate. În timpul procesului de înregistrare FlextraLink analizează constant bufferul, iar FlextraSpeed monitorizează mediul înregistrat și setează viteza potrivită pentru a rezulta o scriere de calitate. Ambele tehnologii proprietate ASUS ocupă resurse minime de sistem, permițând PC-ului să rămâne complet funcțional și disponibil pentru alte aplicații chiar și în timpul procesului de înregistrare.



Un cablu de alimentare cu 4 pini poate fi utilizat pentru interfața SATA pentru a împărți cu placa de bază aceeași sursă de alimentare.



Imprimante foto

O DATĂ CU CREȘTEREA NUMĂRULUI DE MEGAPIXELI

și cu îmbunătățirea performanțelor atinse de senzorii CCD sau CMOS, piața camerelor digitale a cunoscut un avânt puternic în ultimii ani. Ca o consecință a faptului că numărul de poze reușite este mare, ca și dorința de a împărtăși cu cei dragi bucuria oferită de o fotografie perfectă, suntem nevoiți să ne îndreptăm spre un laborator foto pentru a immortaliza pe hârtie clipele inedite. Din fericire pentru noi, piața imprimantelor a cunoscut și ea o evoluție spectaculoasă în ultima perioadă și apariția unor imprimante specializate în tipărirea de fotografii a fost inevitabilă.

Prin testul de față nu se dorește punerea în evidență a celei mai bune imprimante foto de pe piața din România (pentru aceasta este necesar un test mult mai complex, cu un număr mai mare de produse), ci răspunderea la întrebări legate de performanțele imprimantelor foto, calitatea acestora și precizia cu care este tipărită o fotografie digitală. În urma testului vă veți putea familiariza cu două dintre cele mai utilizate tehnici de imprimare: Dye-sublimation și cunoscuta metodă InkJet. La start s-au aliniat cinci imprimante din prima categorie (Canon SELPHY CP510, Olympus P-11, Samsung SPP-2020, Samsung SPP-2040 și Sony DPP-FP50) și cinci care beneficiază de avantajele tehnologiei InkJet (HP Photosmart 8250, HP Photosmart 475, HP Photosmart 428, Epson Stylus Photo R300, Epson Stylus Photo R800).

SISTEMUL DE TEST

Pentru ca timpul total de imprimare să nu fie influențat de performanțele sistemului, am realizat testul folosind următoarea configurație: procesor Pentium 4 3.2E, placă de bază ABIT IC7-G, memorie 512MB și harddisk Seagate Barracuda 7200.7 de 40GB. Ca sistem de operare am optat pentru Windows XP Home Edition cu toate update-urile la zi. Pentru printare s-a utilizat un program recomandat de către producător, iar driverele folosite au fost cele livrate împreună cu imprimantele. Pentru testare au fost tipărite șase fotografii: trei ale unei imagini de test și alte trei ale unei fotografii realizate cu o cameră digitală compactă. Cele trei fotografii printate corespund setărilor: implicite, de calitate maximă cu funcția auto dezactivată și, respectiv, calitate maximă, dar cu funcția auto activă. Cele două serii de teste au avut drept scop urmărirea vitezei și a calității de imprimare, atât în cazul unor fotografii realizate de un amator, cât și în cazul unor fotografii de test, conforme cu standardul internațional ISO. Accentul s-a pus pe calitatea fotografiei, aceasta având o pondere de 50% din nota finală. Cealaltă jumătate a fost împărțită între dotări și timpul efectiv de imprimare. Viteza de imprimare a influențat cu 25% nota generală, iar dotările au contribuit cu 25% la verdictul final. La acest ultim capitol au punctat pozitiv imprimantele care au fost livrate cu toate cablurile și manualele necesare, precum și cele care au inclus un display LCD sau un card reader.

Deoarece o fotografie clasică, realizată la un laborator specializat, este rezistentă la umezeală, calitatea imaginilor printate a fost apreciată și după ce fotografiile au fost introduse sub un jet de apă. Imprimantele InkJet au fost cele care au întâmpinat greutăți, dar acest test a fost unul pur informativ, imprimantele nefiind depunctate în caz de eșec. Deși produsele testate au făcut parte din două categorii diferite, notarea nu s-a efectuat separat pentru fiecare categorie, aprecierea fiind una globală, pentru o identificare mai simplă a celei mai bune soluții de printare. O altă clasificare a imprimantelor din test se poate face în funcție de dimensiunea maximă a fotografiilor ce se pot tipări, dar accentul s-a pus pe formatul 150x100mm.

CONCLUZIE

Imprimantele care folosesc tehnologia dye-sublimation sunt rapide și compacte, dar calitatea maximă a unui print este obținută de o imprimantă cu jet de cerneală. O imprimantă foto va fi foarte apreciată de un utilizator comod și pretentios. Combinația perfectă între dotări, calitatea imaginii și viteza de printare se pot observa la primele două clasate. Deoarece fotografiile tipărite cu imprimantele Epson au avut o calitate excepțională, clasarea pe ultimul loc a modelelor Stylus Photo R800 și Stylus Photo R300 este oarecum nedreaptă. Lipsa unui manual în limba engleză sau în română, precum și viteza scăzută la printare au împins aceste imprimante către coada clasamentului.

Samsung
SPP-2040B



HP
Photosmart 8250



HP
Photosmart 428



HP
Photosmart 475



Samsung
SPP-2020



Distribuitor	DECK Computers International	Partenerii HP România	Partenerii HP România	Partenerii HP România	DECK Computers International
Preț/garanție	665 RON / 12 luni	819.99 RON / 12 luni	1169.99 RON / 12 luni	939.99 RON / 12 luni	438.8 RON / 12 luni

Detalii tehnice

Metodă printare	Dye-diffusion	InkJet	InkJet	InkJet	Dye-diffusion
Memorie instalată	32MB DRAM + 2MB Flash	N/A	N/A	N/A	16MB DRAM + 1MB Flash
Conectare la PC	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Rezoluție foto	300x300dpi	4800x1200dpi	4800x1200dpi	4800x1200dpi	300x300dpi
Format maxim hârtie	152x101	279x216	150x100	180x130	152x101
Ecran LCD	2"	2.5"	Nu	2.5"	Nu
Card reader	Da	Da	Nu	Da	Nu
Extra	Bluetooth	N/A	Telecomandă, bluetooth	Cablu video	N/A
Dimensiuni (LxIxH)	180x137x61mm	447x385x160mm	248x114x121mm	248x114x121mm	180x137x61mm
Greutate	1.08kg	8.5kg	1.4kg	1.49kg	1kg

Rezultate test

Durată totală imprimare (sec.)	91	132	144	162	84
Durată efectivă imprimare (sec.)	65	121	128	147	66
Rezistență la umiditate	Da	Nu	Nu	Nu	Da

Note

Calitate foto	8.9	9.4	9.1	9.1	8.9
Viteză imprimare	9.85	8.21	8	7.44	9.82
Dotări	8.5	9	9	9.5	7
Verdict final	9.04	9	8.8	8.79	8.66

Dictionar

BubbleJet: această tehnică este folosită în imprimantele producătorilor Canon și HP. La o imprimare BubbleJet, mici rezistențe creează căldura, iar căldura vaporizează cerneala pentru a crea bule. În timp ce bulele se măresc, cerneala este împinsă prin microorificii pe hârtie. Când bulele se "sparg" se creează vid, iar în acest fel este împinsă mai multă cerneală din cartuș către capul de imprimare.

DPI (dots per inch): unitate de măsură pentru rezoluție, ce definește numărul maxim de elemente ce pot fi imprimate pe lungimea de 2.54cm.

Dye-sublimation (dye-sub): imprimantele care folosesc această tehnică de tipărire au o rolă lungă de film transparent (ribon) care se aseamănă cu o coală de celofan colorată. Această rolă de film conține substanța color solubilă solidă corespunzând celor trei culori de bază, roșu, verde și albastru. Capetele de printare folosesc un element

de încălzire cu temperatură variabilă, iar aceasta este direct proporțională cu cantitatea de culoare ce trebuie aplicată pe hârtie. Substanța color solubilă vaporizează și pătrunde în suprafața hârtiei înainte de a reveni la forma solidă, teoretic obținându-se rezoluții superioare imprimantelor InkJet. Imprimanta face o trecere completă pe deasupra colii de hârtie pentru fiecare din culorile de bază, construind gradual imaginea.

Imprimantele laser: folosesc cerneala uscată (tonerul), electricitatea statică și căldura pentru a plasa și imprima cerneala pe hârtie.

InkJet: imprimantele care folosesc această tehnică de tipărire folosesc o serie de microorificii pentru a imprima picături de cerneală direct pe hârtie.

MicroPiezo: tehnologie patentată de Epson ce utilizează piezo-cristale. Un cristal este localizat în rezervorul de cerneală în spatele fiecărui

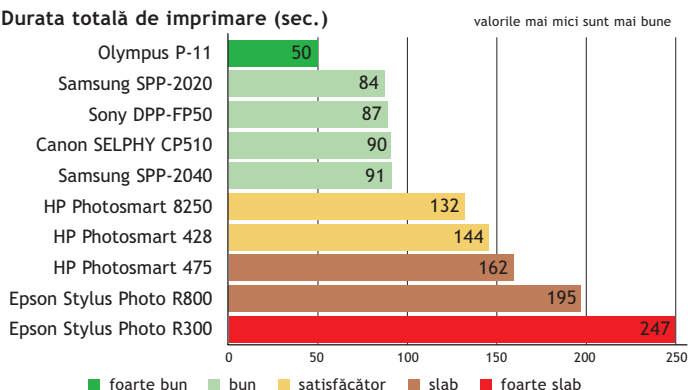
microorificiu. Cristalul primește o mică sarcină electrică care îi cauzează o vibrație. Atunci când cristalul vibrează în orificiu, forțează o cantitate mică de cerneală să iasă prin orificiu. Când vibrează în afara orificiului, trage cerneala din rezervor pentru a înlocui cerneala scoasă prin orificiu.

Picolitru: unitate de măsură pentru lichide, folosită cu preponderență la imprimantele InkJet ce pot crea picături de cerneală de numai 2 picolitri.

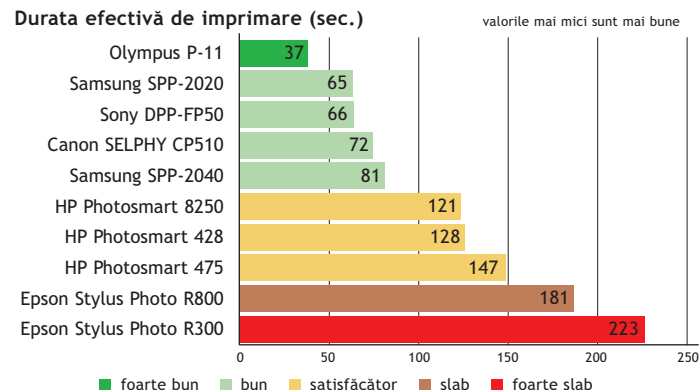
PictBridge: un standard universal adoptat de majoritatea producătorilor de imprimante și camere foto digitale. Prin intermediul său o cameră foto se poate conecta direct la portul PictBridge al unei imprimante, iar printarea unei fotografii se poate face în lipsa unui calculator.

Sublimare: procesul de trecere de la starea solidă la cea gazoasă fără a trece prin starea lichidă.

Durata totală de imprimare (sec.)



Durata efectivă de imprimare (sec.)



Sony DPP-FP50

Canon SELPHY CP510

Olympus P-11

Epson Stylus Photo R800

Epson Stylus Photo R300



Sony Center
768.74 RON / 12 luni

Tornado Systems
256,88 RON / 12 luni

MGT Educational
670 Lei / 12 luni

Ultra PRO Computers
1493.92 Lei / 12 luni

Tornado Systems / Ultra PRO Computers
566 / 12 luni / 647.08 Lei / 12 luni

Distribuitor
Preț/garanție

Dye-sublimation
N/A
USB 2.0
300x300dpi
152x101
Monocrom
Da
Telecomandă
188x210x66mm
1.2kg

Thermal dye-transfer
N/A
USB 2.0
300x300dpi
148x100
Nu
Nu
N/A
178x131x63mm
0,94kg

Dye-sublimation
N/A
USB 1.1
310x310dpi
148x100
Nu
Nu
N/A
196x190x166mm
2.3kg

InkJet
N/A
USB 2.0
5760x1440dpi
279x216
Nu
Nu
N/A
495x307x198mm
8kg

InkJet
N/A
USB 2.0
5760x1440dpi
279x216
Nu
Da
N/A
498x264x225mm
6Kg

Detalii tehnice

Metodă printare
Memorie instalată
Conectare la PC
Rezoluție foto
Format maxim hârtie
Ecran LCD
Card reader
Extra
Dimensiuni (Lxlxh)
Greutate

Rezultate test

Model	Durată totală imprimare	Durată efectivă imprimare	Rezistență la umiditate
Sony DPP-FP50	87	81	Da
Canon SELPHY CP510	90	72	Da
Olympus P-11	50	37	Da
Epson Stylus Photo R800	195	181	Da
Epson Stylus Photo R300	247	223	Da

Note

Model	Calitate foto	Viteză imprimare	Dotări
Sony DPP-FP50	8.6	9.38	8
Canon SELPHY CP510	8.8	9.65	7
Olympus P-11	8	10	7.5
Epson Stylus Photo R800	9.3	6.44	8kg
Epson Stylus Photo R300	9	5.21	6Kg
Medie	8.65	8.56	8.38
Medie	8.65	8.56	8.38

Verdict final



1432 RON 24 luni MGT Educational

OLYMPUS SP-310

SP-310 oferă funcții avansate, mai puțin obișnuite în această clasă.

CALITATE FOTO

În tradiția casei, calitatea imaginilor capturate cu SP-310 este deosebită, fără distorsiuni ale imaginii sau aberații cromatice și cu un nivel redus al zgomotului, chiar în condiții de iluminare slabă.

DOTĂRI

Punctele forte ale acestei camere sunt posibilitatea salvării imaginilor în formatul RAW, precum și distanța minimă de fotografiere de numai 2cm în modul macro.

CONCLUZIE

SP-310 oferă simplitate pentru începători și funcții avansate pentru entuziaști.



Tip senzor: CCD 7.1 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: xD · Card memorie inclus: memorie internă 32MB · LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 3072x2304 · Greutate: 180g

8.66



667 RON 12 luni Depozitul de Calculatoare

GENIUS G-Shot A435

A435 este dotată cu un senzor CCD Panasonic și lentilele Konica.

CALITATE FOTO

Fotografiile realizate pe setări automate au o calitate acceptabilă. Zgomotul este supărător la ISO-400, dar optica de calitate asigură realizarea unor imagini fără distorsiuni sau aberații cromatice sesizabile.

DOTĂRI

Meniul acestei camere foto este destul de sărac în opțiuni, iar display-ul este unul dintre cele mai mici din test: doar 1.8".

CONCLUZIE

Pentru utilizatorii nepretențioși, care doresc o cameră digitală pentru a se familiariza cu domeniul foto A435 este soluția potrivită.



Tip senzor: CCD 4 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: SD/MMC · Card memorie inclus: memorie internă 16MB · LCD: 1.8" · Rezoluție maximă: 2272x1704 · Greutate: 168g

6.88



1271 RON 12 luni Tornado Systems

CANON POWERSHOT A610

A610 este urmașul demn al modelului de succes A520.

CALITATE FOTO

Calitatea fotografiilor este peste medie, cu zgomot aproape inexistent în condiții de iluminare naturală. În studio, balansul automat de alb nu este cel corect, fotografiile având o tentă pronunțată de roșu.

DOTĂRI

Display-ul de 2" este orientabil, facilitând fotografierea din orice poziție. Sistemul autofocus în 9 puncte și lampa ajutătoare asigură un timp scurt de focalizare, chiar în condiții de iluminare redusă.

CONCLUZIE

A610 este o cameră compactă destinată amatorilor cu pretenții.



Tip senzor: CCD 5 megapixeli · Zoom optic: 4X · Tip memorie externă: SD/MMC · Card memorie inclus: 32MB LCD: 2" · Rezoluție maximă: 2592x1944 · Greutate: 235g

8.16



850 RON 24 luni Partenerii BenQ România

BENQ DC C520

Modelul C520 se înscrie în gama medie-superioară a BenQ.

CALITATE FOTO

Optica, dar și calitatea senzorului CCD își pun amprenta pe calitatea fotografiilor, acestea fiind zgomotoase și sărace în detalii. Selectarea funcției "Auto" asigură cea mai bună calitate a fotografiilor.

DOTĂRI

Sensibilitatea maximă a senzorului CCD este ISO-200, iar calitatea ecranului LCD este medie. Din pachet lipsește cardul, dar este oferită o husă de protecție.

CONCLUZIE

C520 este o cameră de tip "point-and-shoot" autentică.



Tip senzor: CCD 5 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: SD/MMC · Card memorie inclus: memorie internă 12MB · LCD: 2" · Rezoluție maximă: 2560x1920 · Greutate: 130g

6.88



P150

Carcasa pentru PC-uri silentioase

- Panouri laterale fonoabsorbante si patru suporturi de silicon pentru reducerea zgomotului si a vibratiilor;
- Ventilator Antec TriCool (3 trepte de turatie) de 120 mm pentru racire performanta si silentioasa;
- Sursa Antec NeoHE de 430W si eficienta mare (85%), certificata ATX v2.2;
- Sistem de cabluri modular ce ajuta la aranjarea optima a firelor in carcasa;
- Sertare cu suspensie elastica a HDD-urilor pentru atenuarea completa a vibratiilor si zgomotului;
- Filtre de praf lavabile si montare pe sine a unitatilor optice;
- Mufe frontale USB, audio si Firewire pentru acces usor.



910 RON 12 luni Partenerii HP România

HP PHOTOSMART R717

Urmașul apreciatului R707 are o rezoluție mai mare (6MP) și un display mai larg (1.8").

CALITATE FOTO

R717 este una dintre puținele camere foto din test al căror balans de alb a fost corect determinat în modul automat. Fotografiile au fost marcate însă de zgomotul ridicat pe imagine.

DOTĂRI

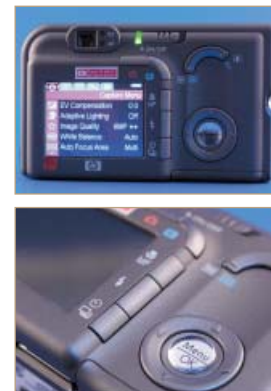
Acest model este dotat cu o memorie internă de 32MB, utilizatorul putând folosi camera chiar din momentul cumpărării.

CONCLUZIE

Încăpătorii vor aprecia, cu siguranță, ajutorul prețios adus de tutorialele din meniul contextual al camerei.

Tip senzor: CCD 6.2 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: SD/MMC · Card memorie inclus: memorie internă 32MB · LCD: 1.8" · Rezoluție maximă: 2864x2160 · Greutate: 180g

7.50



2334 RON 12 luni Tornado Sistems

CANON POWERSHOT S80

S80 este vârful de lance al Canon în zona compactelor.

CALITATE FOTO

Procesorul DIGIC II asigură o calitate mare a fotografiilor, fie că au fost făcute la exterior, fie în studio. Ca și în cazul modelului A610, balansul automat de alb nu este foarte precis în condiții de studio.

DOTĂRI

Această cameră este singura capabilă să înregistreze filme la rezoluția de 1024x768, dimensiunea maximă a fișierului fiind de 1GB.

CONCLUZIE

Abundența funcțiilor și a dotărilor le recomandă S80 celor mai pretențioși utilizatori.

Tip senzor: CCD 8 megapixeli · Zoom optic: 3.6X · Tip memorie externă: SD/MMC · Card memorie inclus: 32MB LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 3264x2448 · Greutate: 225g

8.64



775 RON 24 luni Partenerii BenQ România

BENQ DC C800

C800 este cel mai nou model din oferta BenQ.

CALITATE FOTO

Ca și în cazul C520, fotografiile sunt afectate de zgomot, sesizabil chiar și la ISO-100. Balansul de alb se face corect, iar funcția macro este bine implementată. Compresia fișierelor asigură o calitate mai bună a imaginilor.

DOTĂRI

C800 permite înregistrarea videoclipurilor cu sunet în formatul MPEG-4, precum și printarea fără ajutorul PC-ului, folosind interfața PictBridge.

CONCLUZIE

Reglajele automate își fac bine datoria, permițând realizarea unor fotografii acceptabile.

Tip senzor: CCD 8 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: SD/MMC · Card memorie inclus: memorie internă 32MB · LCD: 2.4" · Rezoluție maximă: 3264x2448 · Greutate: 140g

7.34



1550 RON 24 luni Flamingo Computers
1637 RON 24 luni MGT Educational

OLYMPUS MJU DIGITAL 800

Digital 800 are caracteristici demne de un aparat din clasa superioară.

CALITATE FOTO

Imaginile au o calitate ridicată, cu un nivel redus de zgomot chiar și în condițiile setării sensibilității la ISO-400. Deși specificațiile indică distanța minimă de macro de 3cm, în practică nu s-a reușit focalizarea corectă sub 12cm.

DOTĂRI

Digital 800 poate fi folosită în orice condiții atmosferice grație carcasei impermeabile. Tehnologia Bright Capture permite fotografierea pe întuneric, la sensibilitatea maximă ISO-1600.

CONCLUZIE

Utilizatorii pretențioși vor fi încântați de această cameră.

Tip senzor: CCD 8 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: xD · Card memorie inclus: memorie internă 19MB · LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 3264x2448 · Greutate: 182g

8.56





1210 RON 12 luni Partenerii HP România

HP PHOTOSMART R817

Photosmart R817 este un model din gama superioară a HP.

CALITATE FOTO

Ca și celălalt model HP din test, balansul automat de alb este exemplar. Reproducerea culorilor este bună, chiar dacă zgomotul este relativ ridicat. Din păcate funcția de macro nu permite fotografierea sub 12cm.

DOTĂRI

R817 este posesorul celui mai mare zoom optic din test (5X), obiectivul fiind semnat Pentax. Utilizatorul poate opta pentru unul dintre cele 15 moduri de lucru.

CONCLUZIE

Acest model este unul echilibrat și cu o dotare bogată, adecvat amatorilor cu pretenții.

Tip senzor: CCD 5.1 megapixeli · Zoom optic: 5X · Tip memorie externă: SD/MMC · Card memorie inclus: memorie internă 32MB · LCD: 2" · Rezoluție maximă: 2592x1935 · Greutate: 160g

8.00



1637 RON 24 luni MGT Educational

OLYMPUS SP-350

SP-350 este sora mai mare a SP-310, diferența constând în rezoluția maximă suportată.

CALITATE FOTO

În ciuda rezoluției mari, calitatea fotografiilor nu are de suferit, nivelul de zgomot fiind mult sub media categoriei. Balansul de alb este corect în majoritate situațiilor.

DOTĂRI

Ca nivel de dotări nu se deosebește de SP-310, având posibilitatea salvării fișierelor în format RAW, precum și posibilitatea montării de filtre și lentile convertoare pe obiectiv.

CONCLUZIE

SP-350 este alegerea ideală pentru o cameră de rezoluție mare.

Tip senzor: CCD 8 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: xD · Card memorie inclus: memorie internă 32MB · LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 3264x2448 · Greutate: 195g

8.75



1699 RON 12 luni Flamingo Computers

SONY CYBERSHOT DSC-T9

Aceasta este ultima sosită în faimoasa serie T a Sony.

CALITATE FOTO

Optica de calitate, semnată Carl Zeiss, permite realizarea unor fotografii excelente, chiar dacă nivelul de zgomot este relativ ridicat, lucru normal de altfel pentru o cameră digitală din această categorie.

DOTĂRI

T9 este dotată cu stabilizator optic de imagine (o premieră în această clasă) și senzor CCD de înaltă sensibilitate (ISO-640), ceea ce permite realizarea fotografiilor clare în condiții de iluminare scăzută.

CONCLUZIE

T9 este o demonstrație de forță în ceea ce privește tehnologia Sony.

Tip senzor: CCD 6 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: Memory Stick Duo/Duo Pro · Card memorie inclus: memorie internă 58MB · LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 2816x2112 · Greutate: 134g

8.11



1269 RON 12 luni DOLEX PRO GROUP

KONIKA MINOLTA DiMAGE X1

DiMAGE X1 este una dintre cele mai dotate camere din test.

CALITATE FOTO

Producătorul a ales rezoluția în dauna calității imaginii, efectul negativ fiind limitat de performanțele excepționale ale procesorului CxProcess III. Cu toate acestea, imaginile sunt afectate de un nivel de zgomot peste medie.

DOTĂRI

X1 oferă un sistem de stabilizare a imaginii bazat pe deplasarea senzorului imaginii. Display-ul larg permite vizualizarea comodă a fotografiilor.

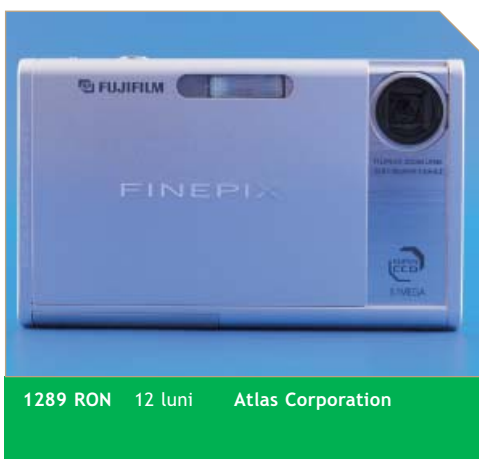
CONCLUZIE

Un senzor de 5MP ar fi asigurat o calitate superioară a imaginii, făcând X1 să se claseze mai bine.

Tip senzor: CCD 8 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: SD/MMC · Card memorie inclus: 32MB · LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 3264 x 2448 · Greutate: 135g

7.92





1289 RON 12 luni Atlas Corporation

FUJIFILM FINEPIX Z1

Fuji își face intrarea pe piața ultracompactelor cu modelul Z1.

CALITATE FOTO

Nivelul de zgomot este insesizabil la ISO-100, chiar în condiții de iluminare scăzute. Detaliile sunt clare, iar aberațiile cromatice sunt extrem de rare. Cu setările automate, fotografiile au totuși o pronunțată nuanță roșiatică.

DOTĂRI

Camera este dotată cu un cradle care permite atât montarea pe trepid, cât și încărcarea acumulatorului sau conectarea cu PC-ul. Display-ul este generos, dar calitatea acestuia este medie.

CONCLUZIE

Dimensiunile mici nu împiedică Z1 să realizeze fotografii de calitate.



7.81

Tip senzor: CCD 5.1 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: xD · Card memorie inclus: 16MB · LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 2592x1944 · Greutate: 130g



1799 RON 24 luni Elbit Shop@Panasonic

PANASONIC DMC-FX9

FX9 continuă linia de succes deschisă de FX7 și FX8.

CALITATE FOTO

Imaginile de exterior fac o impresie bună, fiind corect expuse și având o redare precisă a culorilor. În studio, imaginile au fost mai zgomotoase, cu un aspect soft datorat sistemului de reducere a zgomotului.

DOTĂRI

Optica de calitate semnată Leica este ajutată de sistemul de stabilizare optică a imaginii (MEGA O.I.S.). Meniul camerei permite alegerea între nu mai puțin de 14 moduri de expunere.

CONCLUZIE

FX9 are dotări peste medie, dar la un preț destul de ridicat.



7.78

Tip senzor: CCD 6 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: SD/MMC · Card memorie inclus: 16MB · LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 2816x2112 · Greutate: 127g



1329 RON 12 luni Flamingo Computers

SONY CYBERSHOT DSC-T5

Seria T a Sony este renumită pentru camerele foto ultracompacte de calitate.

CALITATE FOTO

Fotografiile făcute cu T5 sunt corect expuse, afișând imagini vii și detaliate. Sistemul de reducere a zgomotului este agresiv, făcând ca fotografiile făcute la valoare mare a ISO să aibă un aspect "soft".

DOTĂRI

Reglajele manuale sunt destul de limitate, dar camera se descurcă fără probleme cu cele automate. Display-ul este larg, iar lampa de asistență pentru autofocus permite focalizarea în semiintineric.

CONCLUZIE

T5 este o cameră excelentă, cu dotări peste media categoriei sale.



7.84

Tip senzor: CCD 5 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: Memory Stick Duo/Duo Pro · Card memorie inclus: memorie internă 32MB · LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 2592x1944 · Greutate: 113g



1148 RON 12 luni DECK Computers International
1199 RON 12 luni Ultra PRO Computers

SAMSUNG DIGIMAX I5

Samsung face progrese în domeniul fotografiei digitale, i5 fiind o dovadă în acest sens.

CALITATE FOTO

Calitatea imaginilor capturate este bună, deși nivelul de zgomot este peste media categoriei sale. Folosirea funcției macro produce imagini clare, chiar și la 1cm distanță de obiectiv.

DOTĂRI

Display-ul mare, de 2.5", facilitează vizionarea fotografiilor. Camera nu poate fi montată pe trepid, dar aceasta nu este neapărat o necesitate pentru o cameră ultracompactă.

CONCLUZIE

Samsung s-a descurcat bine la prima încercare pe acest segment de piață.



7.08

Tip senzor: CCD 5 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: SD/MMC · Card memorie inclus: memorie internă 50MB · LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 2592x1944 · Greutate: 133g



K Tech Electronics

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



Just love it!



Mini Traveler



NetScroll+ Traveler



NetScroll+ Optical



NetScroll+ Superior



Wireless
NetScroll+ Superior



KB-16e Scroll



KB-29e Calculator



KB-21e Scroll



KB-19e NB



2002 Best of Show
at Computex



2002 Best of Show
at Computex



2002 Best of Show
at Computex



2002 Best of Show
at Computex



1234 RON 12 luni

DECK Computers International

SAMSUNG DIGIMAX I50 MP3

i50 MP3 nu diferă de modelul i5 decât prin prezența playerului MP3.

CALITATE FOTO

Având, practic, aceleași caracteristici, calitatea imaginilor capturate nu diferă semnificativ de cea a fratelui său. Remarcăm aceeași funcție macro bine implementată, dar și zgomotul semnificativ din imagine.

DOTĂRI

Funcția distinctivă a acestei camere este playerul MP3, dar implementare acestuia este una simplă. Lipsesc funcțiile avansate, cum ar fi egalizatorul sau posibilitatea organizării melodiilor.

CONCLUZIE

Polivalența lui i50 MP3 poate fi apreciată de anumiți utilizatori.



Tip senzor: CCD 5 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: SD/MMC · Card memorie inclus: memorie internă 50MB · LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 2592x1944 · Greutate: 133g

7.58



1889 RON 12 luni

Flamingo Computers

SONY CYBERSHOT DSC-N1

N1 este unul dintre modelele de vârf produse Sony.

CALITATE FOTO

Obiectivul Carl Zeiss cu lentile din sticlă asigură o calitate foarte bună a fotografiilor, cu un nivel ale detaliilor remarcabil și fără distorsiuni sau aberații cromatice. Zgomotul este insesizabil, iar culorile sunt vii și precise.

DOTĂRI

Display-ul de 3" (cel mai mare din clasa compactă) este sensibil la atingere, permițând navigarea facilă prin meniuri cu ajutorul stylus-ului. Camera include și un sistem de reducere a zgomotului.

CONCLUZIE

N1 oferă o calitate remarcabilă pentru o cameră compactă.



Tip senzor: CCD 8.1 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: Memory Stick Duo/Duo Pro · Card memorie inclus: memorie internă 26MB · LCD: 3" cu touchscreen · Rezoluție maximă: 3264x2448 · Greutate: 151g

8.23



2399 RON 24 luni

Elbit Shop@Panasonic

PANASONIC DMC-LX1

LX1 oferă o multitudine de funcții avansate, mai puțin obișnuite pentru clasa compactă.

CALITATE FOTO

În ciuda bunei reproduceri a culorilor, fotografiile realizate cu LX1 sunt înecate de zgomot, chiar și la ISO-100. Funcția macro este, în schimb, excelentă, realizând fotografii clare chiar de la 1cm.

DOTĂRI

LX1 este prima cameră foto compactă dotată cu un senzor CCD în format wide (16:9). Alte funcții interesante sunt stabilizatorul optic al imaginii și posibilitatea salvării imaginilor în format RAW.

CONCLUZIE

Funcționalitatea excelentă este umbră de nivelul mare de zgomot.



Tip senzor: CCD 8.4 megapixeli · Zoom optic: 4X · Tip memorie externă: SD/MMC · Card memorie inclus: 32MB LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 3840x2160 · Greutate: 220g

7.86



1549 RON 12 luni

Flamingo Computers

SONY CYBERSHOT DSC-T7

T7 este cel mai compact reprezentant al seriei T.

CALITATE FOTO

Ca și în cazul T5, fotografiile realizate sunt clare și corect expuse. Nivelul de zgomot este ceva mai ridicat, dar se încadrează în media categoriei, grație sistemului automat de compensare.

DOTĂRI

Pentru fixarea pe trepid, încărcarea acumulatorului și conectarea la PC, T7 folosește un adaptor. Display-ul este de calitate, având o rezoluție de 230.000 pixeli.

CONCLUZIE

Cu siguranță vă veți impresiona cunoscuții cu această cameră.



Tip senzor: CCD 5 megapixeli · Zoom optic: 3X · Tip memorie externă: Memory Stick Duo/Duo Pro · Card memorie inclus: 32MB · LCD: 2.5" · Rezoluție maximă: 2592 x 1944 · Greutate: 115g

7.85

Cu puterea a două GPU Într-o singură placă, ASUS EN7800GT Dual a obținut 11.138 de puncte În 3DMark05

Cele mai recente platforme, cum ar fi NVIDIA SLI (Scalable Link Interface) sau ATI CrossFire au performanțe foarte mari în jocurile 3D, oferind procesare grafică prin funcționarea simultană a două plăci video.

ASUS EN7800GT Dual duce mai departe acest concept prin incorporarea a două GPU (graphics processing unit) într-o singură placă video. Noile plăci video motorizate de două GPU-uri NVIDIA GeForce 7800GT au obținut 11.138 de puncte în 3DMark05 și 23.203 de puncte în 3DMark03, o demonstrație clară a capacității lor de procesare video.



2 GPU pe o singură placă

Sursa de curent externă asigură un overclocking stabil

O sursă de curent stabilă este o necesitate atunci când folosești o placă video puternică, în special în timpul overclocking-ului.

EN7800GT Dual vine echipată cu o

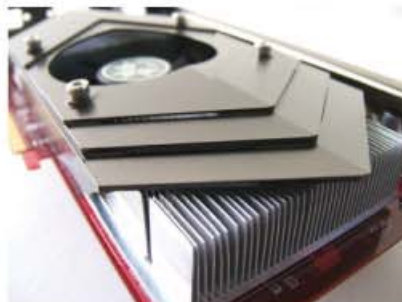
sursă de curent externă pentru a evita folosirea unei singure surse de curent în comun cu procesorul, unitatea optică, sau alte componente. Mai mult, nu vei fi nevoit să desfaci computerul și să realizezi un upgrade al sursei de curent.



Sursă de curent externă

Design excelent

Un sistem pentru gaming trebuie să arate bine atât în exterior cât și în interior. Echipa de design ASUS a conceput un radiator atât funcțional cât și estetic. Tot mai mulți utilizatori au carcase cu vitrină astfel încât este



Design-ul radiatorului și a ventilatorului



important să îmbunătățim fluxul de aer și ventilația din jurul plăcii video dar totuși să rămână un sistem care arată bine.

Concluzie: Mai multă putere pe o singură placă

Cu sursă de curent externă și un radiator inovator, EN7800GT Dual oferă procesare video de vârf fără a afecta stabilitatea sistemului. Dacă vrei să fii mândru de sistemul tău, atât de performanța grafică cât și de aspect, atunci cu siguranță cea mai bună alegere este ASUS EN7800GT Dual. Doar 2.000 de unități sunt disponibile în toată lumea. Așa că nu pierde timpul. Primul venit, primul servit.



Număr serial pentru această placă video specială

Ochiul din tabacheră

camere foto compacte

camere foto ultracomacte

OLYMPUS SP-350

OLYMPUS SP-310

CANON PowerShot S80

OLYMPUS Mju Digital 800

CANON PowerShot A610

HP PhotoSmart R817

HP PhotoSmart R717


Preț	1637 RON	1432 RON	2334 RON	1637 RON	1271 RON	1210 RON	910 RON
Detalii tehnice							
Rezoluție senzor	8MP	7.1MP	8MP	8MP	5MP	5.1MP	6.2MP
Tip / mărime	CCD / 1/1.8"	CCD / 1/1.8"	CCD / 1/1.8"	CCD / 1/1.8"	CCD / 1/1.8"	CCD / 1/2.5	CCD / 1/1.8"
Zoom optic	3X	3X	3.6X	3X	4X	5X	3X
Rezoluția maximă	3264x2448	3072x2304	3264x2448	3264x2448	2592x1944	2592x1935	2864x2160
ISO	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 64, 100, 200, 400, 800, 1600	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400
Memorie internă	32MB	32MB	-	19MB	-	32MB	32MB
Tip memorie externă	xD	xD	SD/MMC	xD	SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC
Card memorie inclus	-	-	32MB	-	32MB	-	-
LCD	2.5"	2.5"	2.5"	2.5"	2"	2"	1.8"
Rezoluție LCD (pixeli)	115.000	115.000	115.000	215.000	115.000	153.600	130.000
Diafragmă	F2.8 / F4.9	F2.8 / F4.9	F2.8 / F5.3	F2.8 / F4.9	F2.8 / F4.1	F2.8 / F4.7	F2.8 / F4.9
Timp expunere (s)	1/2000 - 15	1/2000 - 480	1/2000 - 15	1/2000 - 4	1/2500 - 15	1/2000 - 15	1/2000 - 16
Format imagine	JPEG, RAW, QuickTime	JPEG, RAW, QuickTime	JPEG, AVI	JPEG, QuickTime, WAV	JPEG, AVI	JPEG, MPEG-1	JPEG, MPEG-1
Niveluri calitate	3	3	3	3	3	3	3
Alimentare	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Lithium-Ion	4 baterii AA	Lithium-Ion	Lithium-Ion
Dimensiuni	99.5x65x35mm	100x65x35mm	104.0x57.0x38.8mm	103x58x33mm	104.8x66.0x49.1mm	91x29.8x57mm	96x60x35mm
Greutate	195g	180g	225g	182g	235g	160g	180g
Note							
Calitate foto	9.00	8.88	8.85	8.75	8.38	8.00	8.00
Dotări	8.00	8.00	8.00	8.00	7.50	8.00	6.00
Verdict	8.75	8.66	8.64	8.56	8.16	8.00	7.50

SONY Cybershot DSC-T7

SONY Cybershot DSC-T5

FUJIFILM Finepix Z1

PANASONIC Lumix DMC-FX9

SAMSUNG DigiMax i50 MP3

SAMSUNG DigiMax i5


Preț	1549 RON	1329 RON	1289 RON	1799 RON	1234 RON	1199 RON
Detalii tehnice						
Rezoluție senzor	5MP	5MP	5.1MP	6MP	5MP	5MP
Tip / mărime	CCD / 1/2.4"	CCD / 1/2.5"	CCD / 1/2.5"	CCD / 1/2.5"	CCD / 1/2.5"	CCD / 1/2.5"
Zoom optic	3X	3X	3X	3X	3X	3X
Rezoluția maximă	2592x1944	2592x1944	2592x1944	2816x2112	2592x1944	2592x1944
ISO	Auto, 64, 100, 200, 400	Auto, 64, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200, 400, 800	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 100, 200, 400	Auto, 100, 200, 400
Memorie internă	-	32MB	-	-	50MB	50MB
Tip memorie externă	Memory Stick Duo/Duo Pro	Memory Stick Duo/Duo Pro	xD	SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC
Card memorie inclus	32MB	-	16MB	16MB	-	-
LCD	2.5"	2.5"	2.5"	2.5"	2.5"	2.5"
Rezoluție LCD (pixeli)	230.000	230.000	115.000	207.000	230.000	230.000
Diafragmă	F3.5 - F4.4	F3.5 - F4.4	F3.5 / F4.3	F2.8 / F5.0	F3.5 / F4.5	F3.5 / F4.5
Timp expunere (s)	1/1000 - 1	1/1000 - 1	1/1000 - 3	1/2000 - 60	1/2000 - 16	1/2000 - 16
Format imagine	JPEG, MPEG	JPEG, MPEG	JPEG, AVI, WAV	JPEG, AVI	JPEG, AVI	JPEG, AVI
Niveluri calitate	2	2	2	2	2	2
Alimentare	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Lithium-Ion
Dimensiuni	92x60x15mm	94x60x20mm	90x55x19mm	94x51x24mm	90x60x17mm	90x60x17mm
Greutate	115g	113g	130g	127g	133g	133g
Note						
Calitate foto	8.30	8.28	8.25	7.94	7.51	7.51
Dotări	6.50	6.50	6.50	7.30	7.80	5.80
Verdict	7.85	7.84	7.81	7.78	7.58	7.08

BenQ
DC C800



775 RON

GENIUS
G-Shot A435



667 RON

BenQ
DC C520



850 RON

SONY
Cybershot DSC-N1



1889 RON

SONY
Cybershot DSC-T9



1699 RON

KONIKA MINOLTA
DiMAGE X1



1269 RON

PANASONIC
Lumix DMC-LX1



2399 RON

- camere foto compacte
- camere foto ultracompacte

Preț

Detalii tehnice

8MP	4MP	5MP	8.1MP	6MP	8MP	8.4MP	Rezoluție senzor
CCD / 1/1.8"	CCD / 1/2.5"	CCD / 1/2.5"	CCD / 1/1.8"	CCD / 1/2.4"	CCD / 1/1.8"	CCD / 1/1.65"	Tip / mărime
3X	3X	3X	3X	3X	3X	4X	Zoom optic
3264x2448	2272x1704	2560x1920	3264x2448	2816x2112	3264x2448	3840x2160	Rezoluția maximă
Auto, 50, 100, 200	Auto, 50, 100, 200, 400	Auto, 50, 100, 200	Auto, 64, 100, 200, 400, 800	Auto, 80, 100, 200, 400, 640	Auto, 50, 100, 200	Auto, 50, 100, 200, 400	ISO
32MB	16MB	12MB	26MB	58MB	-	-	Memorie internă
SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC	Memory Stick Duo/Duo Pro	Memory Stick Duo/Duo Pro	SD/MMC	SD/MMC	Tip memorie externă
-	-	-	-	-	32MB	32MB	Card memorie inclus
2.4"	1.8"	2"	3"	2.5"	2.5"	2.5"	LCD
112.000	n/a	130.000	230.000	230.000	118.000	207.000	Rezoluție LCD (pixeli)
F2.8 / F5.1	n/a	F2.8 / F4.8	F2.8 / F5.4	F3.5 / F4.4	F3.5 / F3.8	F2.8 / F4.9	Diafragmă
1/2000 - 1	1/2000 - 2	1/1000 - 1/2	1/1000 - 30	1/1000 - 1/4	1/1250 - 1	1/2000 - 60	Timp expunere (s)
JPEG	JPEG	JPEG, DCF	JPEG, MPEG	JPEG, MPEG	JPEG	JPEG, AVI	Format imagine
3	2	3	2	2	3	2	Niveluri calitate
2 baterii AA	2 baterii AA	2 baterii AA	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Lithium-Ion	Alimentare
89x60.5x32.7mm	95x65x34mm	91x61x27mm	97x61x24mm	90x55x21mm	95x68x19.5mm	106x56x26mm	Dimensiuni
140g	168g	130g	151g	134g	135g	220g	Greutate

Note

7.50	7.50	7.25	8.38	8.31	8.06	7.81	Calitate foto
6,85	5.00	5.75	7.80	7.50	7.50	8.00	Dotări
7.34	6.88	6.88	8.23	8.11	7.92	7.86	Verdict



CDR 52x, 700MB, 80min



CDR 800MB, 90min



CDR ForMusicOnly, 80min



CD-RW 700MB, 80min, 12x



DVD+R 4.7 GB, 4x



DVD+R 4.7 GB, 8x



DVD+R 4.7 GB, 16x



DVD+R 8.5 GB, DL 2.4x



DVD-R 1.4GB, 8cm 1-4x



DVD-R 4.7 GB, 4x



DVD-R 4.7 GB, 8x



DVD-RW 4.7 GB 2x



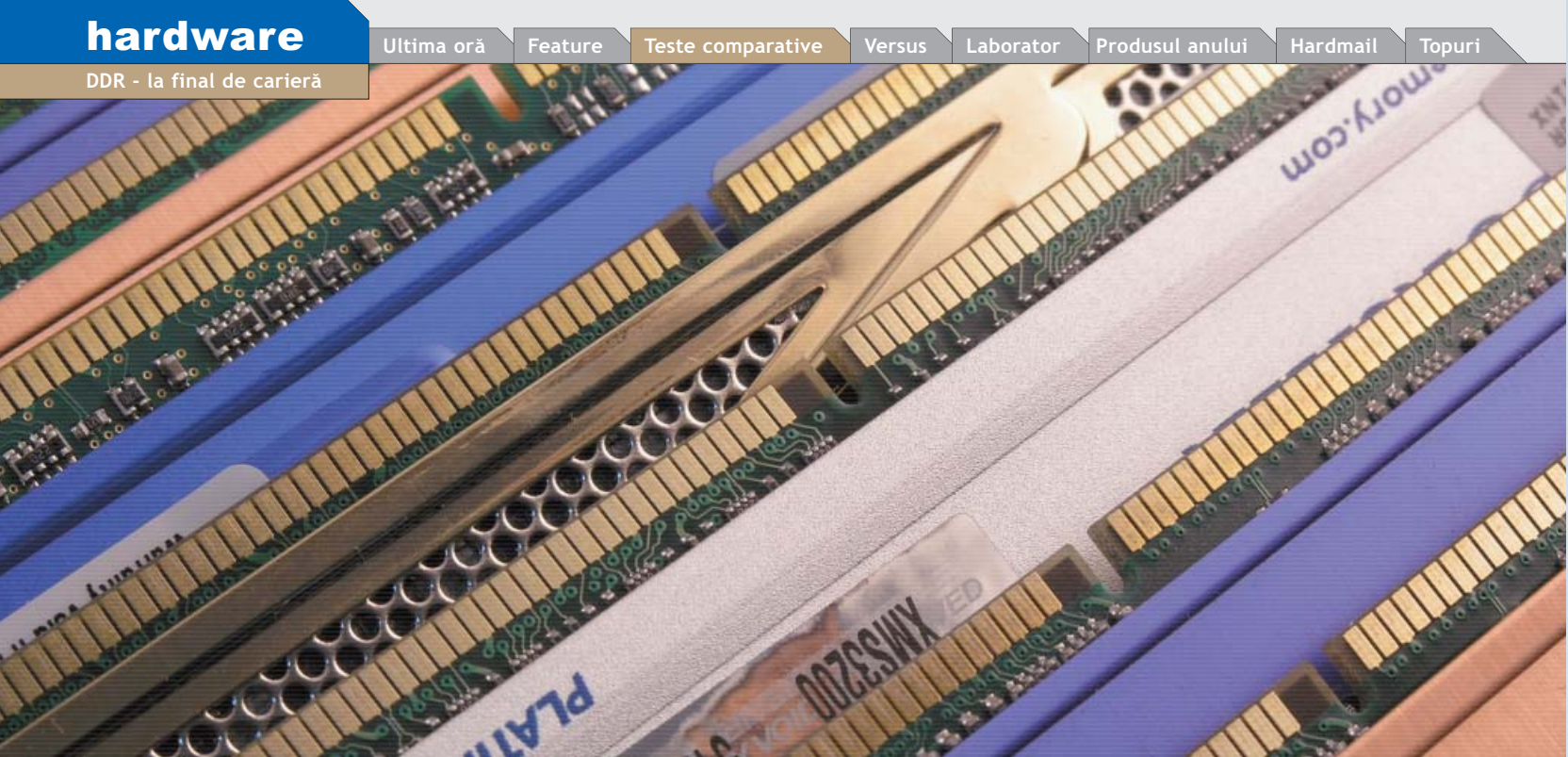
DVD-RW 4.7 GB 4x

MEDII de STOCARE

(Intenso)
... the media company

GIMEX

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



DDR - LA FINAL DE CARIERĂ

KIT-URI DUAL CHANNEL

În momentul de față ne aflăm la apogeul și, în același timp, aproape de sfârșitul glorios al memoriilor bazate pe tehnologia DDR, după mai bine de cinci ani de evoluție.

PRIMELE IMPLEMENTĂRI ALE TEHNOLOGIEI DDR

și-au făcut apariția în a doua jumătate a anului 2000, o dată cu lansarea chipset-urilor compatibile, cum ar fi AMD760 și VIA KT266. Inițial au apărut la frecvențe mici (DDR200) ce ofereau o lățime de bandă maximă de 1600MB/s. La scurt timp viteza de lucru a acestora a crescut la DDR266, apoi la DDR333, ajungând într-un final la DDR400, acesta fiind ultimul standard acceptat de JEDEC. Totuși, producătorii chip-urilor de memorii și integratorii acestora au continuat dezvoltarea tehnologiei chiar dacă organizația care se ocupă de standardizarea acestora (JEDEC) nu le-a acceptat. S-a ajuns ca în momentul de față cele mai rapide memorii să funcționeze la DDR625, adică o frecvență reală de lucru de 312.5MHz, cu mult peste cel mai apropiat standard (200MHz). O caracteristică importantă a memoriilor o reprezintă timpii de acces (timinguri sau latențe) ale căror valori mici facilitează creșterea performanțelor. Diferențierea memoriilor DDR400 se face în principal după acești timpii de acces. Astfel, cele mai lente module de memorie, care pot fi regăsite și sub denumirea value, au timingurile apropiate de 3/4/4/8, iar modelele high end ajung la 2/2/2/5. Sporul de performanță între aceste valori a fost analizat în articolul "Frecvență vs latență" apărut în XtremPC 71. Din această înșiruire de patru numere, probabil cea mai importantă o reprezintă valoarea CAS și de obicei este prima pe listă și poate lua valorile 1.5, 2, 2.5 și 3. Trebuie făcută o mică precizare asupra valorii

CAS1.5, care nu este suportată de multe plăci de bază, existând doar câteva modele de la DFI și ASUS.

PROCEDURA DE TESTARE

La test au participat în special kit-uri dual channel de 1GB, fiind organizată și o mică secțiune a celor de 2GB. Prima categorie, cea formată din perechi de module de 512MB, a fost împărțită în două subcategorii în funcție de frecvența lor specificată de producători, prima compusă din module DDR400, iar cea de-a doua rezervată celor cu specificații mai mari sau egale cu DDR433. Procedura de testare a fost identică pentru toate modulele de memorie. Inițial s-au analizat kit-urile la parametrii specificați de producător pe ambalaj (timpii de acces, frecvență și tensiune de alimentare). Au fost cazuri când, rulând cu memoriile la specificațiile producătorului, acestea au raportat erori, caz în care s-a intervenit asupra tensiunii de alimentare cu o creștere de 0.1 sau 0.2V și ulterior asupra relaxării latențelor. În cel de-al doilea test am scos în evidență capacitățile de overclocking ale memoriilor. În acest sens s-au setat din BIOS timpii de acces 3/4/4/8 și s-a crescut tensiunea de alimentare în limite rezonabile, care să nu pună în pericol integritatea produselor și care să faciliteze rularea în condiții de stabilitate a testelor.

PLATFORMA DE TEST

O platformă stabilă și cu capacități de overclocking remarcabile o reprezintă combinația dintre o placă

de bază cu chipset nForce4 și un procesor Athlon64 cu rating mic. Astfel, am apelat la DFI LANPARTY UT nF4 SLI-D, oferită de Torent Computers, care pune la dispoziție un BIOS bogat, dotat o gamă largă de opțiuni cu ajutorul cărora se pot modifica parametrii de funcționare ai componentelor. Pe aceasta am instalat un Athlon64 3000+ cu nucleu Venice oferit de Ultra PRO Computers. Limita maximă de frecvență a procesorului se situează cu puțin peste 2500MHz. Astfel, am fost nevoiți ca în cazul memoriilor DDR550 și DDR600 să scădem multiplicatorul la 8X pentru ca procesorul să nu reprezinte un prag în calea ridicării FSB-ului. Platforma de test a fost completată de o placă video motorizată de nucleul GeForce 6800GT, de un harddisk de 80GB/7200rpm și de o sursă de alimentare Enermax Liberty de 500W oferită de pc-coolers.ro.

CONCLUZIE

Comportarea unor kit-uri de memorie relevă faptul că trecerea la standardul DDR2 o fost forțată. Tehnologia DDR nu și-a spus încă ultimul cuvânt, fiind capabilă să depășească cu mai mult de 50% standardul de 400MHz. De asemenea, se observă că în jocuri sporul de performanță de la 1GB la 2GB RAM este mic în condițiile de testare de față. Cum în anul următor vor fi lansate procesoarele Athlon64 cu suport pentru tehnologia DDR2, drumul vechilor memorii DDR pare că se apropie de final.

Ștefan Matei

DEPOZITUL DE CALCULATOARE®

You're LOOKING for

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

Choose PLEXTOR



Redefine your digital media equipment

ROMSOFT®
THE HARDWARE COMPANY
www.romsoft.ro

dc®
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

dc-shop
www.dc-shop.ro

PLEXTOR

> OPTICALS > VIDEO > MEMORY > HARD DISK > MEDIA

KING OF QUALITY

www.plextor-europe.com



780 RON Lifetime Depozitul de Calculatoare

OCZ EL DDR PC-3200 Titanium

Kit-ul dual channel EL DDR PC-3200 face parte din seria Titanium de memorii DDR400 de la OCZ, care se remarcă prin timpi de acces scăzuți în condițiile utilizării tensiunii de alimentare standard 2.6V. Pentru orice eventualitate, OCZ a decis să amplaseze peste chip-urile celor două baghete de memorie radiatoare

din cupru. Aspectul închis al acestora este dat însă de acoperirea lor cu pulbere de titan.

PERFORMANȚE

Rularea în condiții de stabilitate s-a realizat prin ridicarea tensiunii la 2.7V, astfel fiind posibilă păstrarea latențelor înscrise pe etichetă 2/3/2/5.

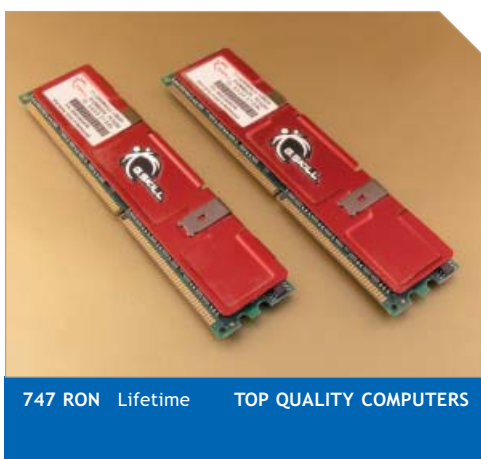
Capacitatea de overclocking se situează la un nivel mediu al testului cu o frecvență maximă atinsă de 436MHz.

CONCLUZIE

EL DDR PC-3200 Dual CH Titanium Series se remarcă prin performanțe superioare obținute la frecvența standard grație timpilor de acces mici.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 2/3/2/5 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.6V · Radiator: Da

82.88



747 RON Lifetime TOP QUALITY COMPUTERS

G.Skill F1-3200BWU2-1GBGH

G.Skill specifică o tensiune de alimentare cuprinsă între 2.7V și 2.9V necesară rulării în condiții de stabilitate a kit-ului F1-3200BWU2-1GBGH. Însă în practică, pentru a putea rula la timpi de acces scăzuți și comand rate-ul 1T, este necesară folosirea la 2.9V. La folosirea unei tensiuni așa de ridicate radiatoarele sunt un

strict necesar pentru a preveni supraîncălzirea lor.

PERFORMANȚE

Chip-urile de memorie sunt Winbond UTT, recunoscute pentru capacitatea lor de a rula la timinguri foarte mici. Rezultatele obținute sunt pe măsura specificațiilor, obținând cel mai mic timp în testul de

arhivare 6' 11". În regim de overclocking scorurile nu mai sunt așa semețe din cauza frecvenței mici la care am ajuns cu ele.

CONCLUZIE

Rezultatele le recomandă kit-ul utilizatorilor ce doresc maximul de performanță la frecvența standard DDR400.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 2/3/2/5 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.7V-2.9V · Radiator: Da

82.68



364 RON Lifetime ASBIS România

Kingston KVR400X64C3AK2/1G

KVR400X64C3AK2/1G face parte din clasa value a gamei de produse Kingston.

PERFORMANȚE

Deși chip-ul SPD răspunzător de parametrii de funcționare ai memoriilor are specificate latențele 3/3/3/8, rularea testelor la aceste valori nu s-a efectuat în condiții de

stabilitate maximă. Dar, după cum spune și zicala "tot răul spre bine", setarea timpilor de acces la 2.5/3/3/8 avea ca rezultate eliminarea erorilor și creșterea implicită a performanțelor. Încercarea de ridicare a frecvențelor de funcționare peste 410MHz se solda cu neinițializarea sistemului de operare chiar

dacă am ridicat tensiunea de alimentare la 2.8V.

CONCLUZIE

Adresat utilizatorilor nepretențioși și sensibili la preț, KVR400X64C3AK2/1G oferă performanțe rezonabile și stabilitate, având un singur minus, capacitatea de overclocking.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 3/3/3/8 · Command Rate: 2T · Tensiune de alimentare: 2.6V · Radiator: Nu

78.84



605 RON Lifetime Ultra PRO Computers

Corsair TWINX1024-3200C2PT

TWINX1024-3200C2PT atestat pentru configurațiile dual channel folosește radiatoare de aluminiu ce reprezintă sugestiv gama Platinum.

PERFORMANȚE

Calitatea incontestabilă a produselor Corsair se reflectă și asupra acestui kit, reușind să funcționeze perfect la

specificațiile inscripționate pe module. Asupra performanțelor își pun amprenta latența CAS2 și command rate-ul 1T, toate acestea la tensiunea de alimentare 2.6V. Astfel, cele două module de 512MB s-au încadrat la categoria memoriilor ce au reușit să depășească 20.000 de puncte în 3DMark2001. Nici la capitoul

overclocking nu dezamăgesc, unde am ajuns cu frecvența FSB-ului la 229MHz, moment în care procesorul rula la 2061MHz.

CONCLUZIE

Corsair TWINX1024-3200C2PT le oferă utilizatorilor, pe lângă latența CAS2, și un grad ridicat de overclocking.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 2/3/3/6 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.6V · Radiator: Da

83.07



391 RON 36 luni TOP QUALITY COMPUTERS

G.Skill F1-3200PHU2-1GBNT

Chiar dacă prin prisma specificațiilor și a lipsei radiatorului face parte din clasa de memorii value, a reușit să ruleze fără probleme cu command rate setat 1T, valoare care sporește performanțele.

PERFORMANȚE

La frecvența default, F1-3200PHU2-1GBNT se

încadrează la un nivel mediu al performanțelor oferit de timingurile 2.5/4/4/8. Totuși, adevărata putere a memoriilor se observă la ridicarea frecvențelor de funcționare. Păstrând renumele G.Skill pentru capacitățile de overclocking ale produselor sale, memoriile au reușit să ruleze stabil la 456MHz cu o

tensiune de doar 2.8V. Astfel, în testul de arhivare realizat cu WinACE s-au apropiat de limita a șase minute.

CONCLUZIE

Lipsa radiatoroarelor nu afectează performanțele și nici capacitatea de overclocing, care se dovedește a fi punctul forte al clasei entry level de la G.Skill.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 2.5/4/4/8 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.6V · Radiator: Nu

82.07

549 RON 99 ani Best Computers / Diverta
549 RON 99 ani Skin Media

GeIL Ultra Platinum PC3200

Geil Ultra Platinum PC3200 folosește chip-uri de memorie de 5ns ale căror timpi de acces au fost setați în SPD la 2/3/3/6. Produsele din clasa Ultra Platinum sunt recunoscute pentru capacitatea lor de overclocking grație și plajei mari de tensiuni de alimentare acceptate cuprinse între 2.55V și 2.95V.

PERFORMANȚE

Stabilitatea la DDR400 s-a obținut la 2.7V, iar scorurile au fost pe măsură, situându-se printre fruntașele clasamentului. Nu ne-am fi gândit niciodată că vom putea atinge 604MHz cu acest kit, chiar dacă erau alimentate la 3V iar latențele setate la 3/4/4/10. La aceste valori termometrele amplasate

pe memorii nu indicau nici macar 45 de grade.

CONCLUZIE

Chiar dacă GeIL Ultra Platinum PC3200 funcționează la 400MHz, putem considera că acesta reprezintă o alternativă la produsele DDR550/DDR600 prin prisma raportului preț/overclocking.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 2/3/3/6 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.55V-2.95V · Radiator: Da

87.33



713 RON Lifetime Ultra PRO Computers

Corsair TWINX1024-3200PT

Valorile SPD ale memoriilor TWINX1024-3200PT conțin valoarea CAS3, ce afectează negativ performanțele. Chiar dacă specificațiile tind să trimită kit-ul în gama value, acesta este încadrat de producător la seria XMS3200 Platinum, fiind dotate cu obișnuitele radiatoare de aluminiu ale gamei.

PERFORMANȚE

Cum diferențierea produselor DDR400 s-a făcut în special după timpii de acces, Corsair TWINX1024-3200PT a ocupat într-un final ultimul loc. Acest lucru s-a întâmplat și din cauza incapacității modulelor de memorie de a lucra cu comand rate-ul 1T, atât cât era specificat pe site-ul

producătorului. Cum era de așteptat, performanțele în overclocing nu sunt remarcabile, maximum 428MHz.

CONCLUZIE

Rezultatele sunt la diferență mică (inesesizabilă practic) de restul concurenților și le recomandă acest produs fanilor gamei de produse Corsair.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 3/3/3/8 · Command Rate: 2T · Tensiune de alimentare: 2.6V · Radiator: Da

78.66



920 RON Lifetime Tornado Sîstems

Kingston KHX3200ULK2/1G

Produsul high end Kingston pentru categoria memoriilor DDR400 este KHX3200ULK2/1G ce funcționează la 2/2/2/5 și comand rate 1T la doar cei 2.6V ai standardului JEDEC. Chiar și la această tensiune sunt necesare radiatoare, care pe parcursul testelor s-au încălzit, dar nu excesiv ca să ridice probleme de stabilitate.

PERFORMANȚE

În aplicația Memtest86 a ocupat prima poziție, la egalitate cu alte două combatante, cu o lățime de bandă de 2142MB/s. Testul de arhivare l-a terminat în 6 minute și 19 secunde, situându-se și aici printre fruntașe. Probabil ce ne-a impresionat cel mai tare la ele a fost frecvența maximă obținută în regim de

overclocing, 502MHz, această valoare fiind cea mai mare de la categoria DDR400, cu care a obținut 22.983 de puncte în 3DMark2001.

CONCLUZIE

Kingston KHX3200ULK2/1G a avut o prestație remarcabilă la cele două suite de teste la care a fost supus.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 2/2/2/5 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.6 · Radiator: Da

85.06



710 RON Lifetime Best Computers / Diverta
710 RON Lifetime pc-coolers.ro

Crucial BallistiX PC3200

Mulți utilizatori numele Crucial poate nu le trezește interesul, însă pasionații de overclocking cunosc renumele de care se bucură producătorul seriilor de memorii BallistiX și calitatea excepțională a lor. Din seria BallistiX fac parte acele kit-uri de memorii care oferă maximul de performanță de la producătorului american.

PERFORMANȚE

Lucrând la timpi de acces mici (2/2/2/6) și cu command rate 1T performanțele sunt de top, 60.142 puncte în Aquamark3 și un timp de arhivare de 6 min. și 15 sec. Sporul de performanță la creșterea frecvenței de tact este considerabil, ajungând la un timp de arhivare de doar 5 min și 10 sec., corespunzător

celor 580MHz la care au lucrat. În cazul modulelor BallistiX radiatoarele nu au doar rol estetic, ci și funcțional.

CONCLUZIE

Cu ajutorul setului Crucial puteți ridica frecvența procesorului spre limita sa fără ca memoriile să reprezinte un prag în atingerea scopului.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 2/2/2/6 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.8V · Radiator: Da

86.37



479 RON 60 luni RHS Company

Sycron PC3700 DDR466

Printre cele mai rapide memorii DDR Sycron se numără cele tactate la 466MHz ce au fost prezente și la noi în test. În lipsa specificațiilor pe site-ul producătorului, timpii de acces au fost găsiți manual la 3/3/3/8 iar pentru a putea rula stabil la 1T am ridicat tensiunea de alimentare la 2.8V, fapt ce nu pune în pericol integritatea

memoriilor datorită prezenței radiatoarelor de aluminiu.

PERFORMANȚE

Penultimul loc ocupat în cadrul categoriei sale nu reflectă performanțele reale ale kit-ului din cauza frecvențelor la care au funcționat majoritatea celorlalte concurențe, cel puțin DDR500. Totuși, se situează

deasupra soluțiilor DDR400 și DDR433, timpii de acces ceva mai ridicați neinfluențând semnificativ nivelul general al performanțelor.

CONCLUZIE

Sycron PC3700 DDR466 oferă exact ceea ce promite, o funcționare stabilă la 466MHz la un preț decent.

Tip Memorie: DDR466 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3728MB/s · Timing-uri: 3/3/3/8 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.8V · Radiator: Da

89.33



1009 RON Lifetime TOP QUALITY COMPUTERS

G.Skill F1-4800DSU2-1GBFR

G.Skill F1-4800DSU2-1GBFR se remarcă la prima vedere prin frecvența inscripționată pe ele: DDR600. Cu 50% mai mult decât specifică standardele în materie de memorii DDR și asta în condițiile unor timpi de acces acceptabili (2.5/4/4/8) și ale unei tensiuni de alimentare cuprinse între 2.7 și 2.9V. În testele efectuate la FSB 300MHz

am utilizat 2.9V pentru sporirea stabilității.

PERFORMANȚE

Rulând cu procesorul la 2520MHz, aproape de limitele sale fizice, scorurile obținute nu au avut rival, apropiindu-se de 24.000 de puncte în 3DMark2001. Limita memoriilor nu se oprește la această

frecvență, ci puțin mai sus la 630MHz, cu aceeași tensiune de alimentare 2.9V, dar cu latențe foarte mari 3/4/4/10.

CONCLUZIE

Utilizatorii care sunt în căutarea performanțelor maxime ar trebui să se uite mai întâi în grădina celor de la G.Skill după F1-4800DSU2-1GBFR.

Tip Memorie: DDR600 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 4800MB/s · Timing-uri: 2.5/4/4/8 · Command Rate: 2T · Tensiune de alimentare: 2.7V-2.9V · Radiator: Da

97.11



565 RON Lifetime Depozitul de Calculatoare

OCZ DDR PC-3500 Performance

De la renumitul producător de memorii OCZ, a poposit la redacție un kit de memorii dual channel garantat DDR433 ce face parte din seria Performance. Dispune de radiatoare din cupru masiv care se simt la prima atingere datorită greutateii crescute a celor două module, conferindu-le în același timp un aspect plăcut.

PERFORMANȚE

Pentru sporirea stabilității am fost nevoiți să mai destindem timpii de acces de la valoarea 2.5/3/3/7 inscripționată pe ele, la 2.5/4/4/8. Comparate cu celelalte produse din categoria sa, performanțele nu sunt deosebite însă puse în fața concurențelor DDR400 se situează deasupra acestora.

Supratactarea lor s-a efectuat până la DDR446, cu puțin peste valoarea standard și la o tensiune de alimentare de 2.8V.

CONCLUZIE

OCZ DDR PC-3500 Performance reprezintă o alternativă la memoriile DDR400 pentru cei care vor să crească FSB-ul plăcii de bază în limite rezonabile.

Tip Memorie: DDR433 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3464MB/s · Timing-uri: 2.5/4/4/8 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.7V · Radiator: Da

84.78



1018 RON Lifetime Ultra PRO Computers

Corsair TWINX1024-4400C25PT

Din seria Corsair XMS Platinum Editon fac parte și cele două module componente ale kit-ului TWINX1024-4400C25PT garantate că vor funcționa la DDR550 cu latențele 2.5/4/4/8, chiar și cu command rate-ul setat de SPD la 1T. Lățimea de bandă maximă a fiecărei memorii se situează la 4400MB/s grație frecvenței superioare.

PERFORMANȚE

Cum ne-a obișnuit Corsair, modulele de memorie au funcționat stabil la valorile inscripționate pe pachet. Setate la DDR550 și cu procesorul rulând la 2500MHz, au obținut 2607MB/s în Memtest86 și 23.085 de puncte în 3DMark2001. Și mai remarcantă a fost comportarea

lor la testul de overlocking (628MHz), capitol la care a obținut cele mai bune performanțe din test.

CONCLUZIE

TWINX1024-4400C25PT oferă o capacitate de overlocking cu mult peste specificațiile producătorului, ajutate fiind de prezența radiatoarelor.

Tip Memorie: DDR550 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 4400MB/s · Timing-uri: 2.5/4/4/8 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.7V · Radiator: Da

95.75



937 RON Lifetime TOP QUALITY COMPUTERS

G.Skill F1-4400DSU2-1GBLE

Aproape identice cu modelul de top DDR600 de la G.Skill, F1-3200DSU2-1GBLE rulează la o frecvență maximă specificată de producător de 550MHz la timpi de răspuns ceva mai mici, 2.5/3/3/7.

PERFORMANȚE

Rularea la command rate 2T a avut ca efect scăderea ușoară a

performanțelor, situând kit-ul sub concurentul direct de la Corsair, care a rulat la aceeași frecvență DDR550.

Comportamentul în testele de overlocking a fost exemplar. Cu o frecvență maximă de 624MHz, atinsă la 3/4/4/8 și 2.9V, se află alături de fruntașele acestui capitol. Memoriile ajutate de procesorul

tactat la 2496MHz au reușit să scadă timpul de arhivare cu WinACE sub cinci minute.

CONCLUZIE

Modulele de memorie F1-3200DSU2-1GBLE se adresează pasionaților de overlocking și au capacitatea de a rula în condiții de maximă stabilitate la peste 600MHz.

Tip Memorie: DDR550 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 4400MB/s · Timing-uri: 2.5/3/3/7 · Command Rate: 2T · Tensiune de alimentare: 2.7V-2.9V · Radiator: Da

94.00

870 RON Lifetime Best Computers / Diverta
870 RON Lifetime pc-coolers.ro

Crucial BallistiX Tracer PC4000

Cele mai rapide memorii care poartă sigla Crucial sunt BalistiX Tracer PC4000 ce funcționează la 500MHz. Pasionații de modding vor aprecia prezența mai multor grupuri de LED-uri ce indică starea de funcționare și de activitate a modulelor și care iluminează staturile de memorie în care sunt instalate.

PERFORMANȚE

Scorurile raportate de majoritatea aplicațiilor situează kit-ul BallistiX Tracer în apropierea soluțiilor DDR550. Pastrând parcă tradiția Crucial, la creșterea frecvențelor de tact am avut parte de o surpriză plăcută, memoriile rulând stabil la 582MHz când au fost alimentate cu 3V, iar

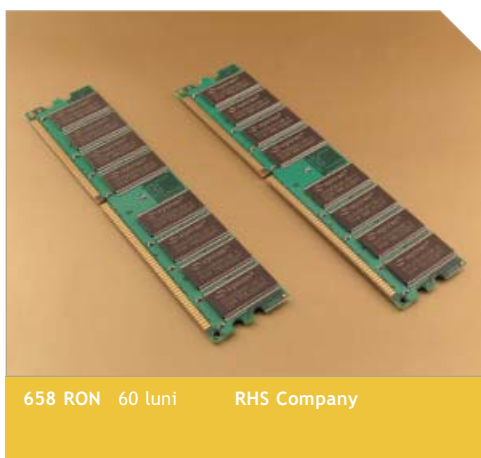
latențele ceva mai strânse, 3/3/3/8. Astfel, timpul de arhivare cu WinACE a scăzut de la 5' 31" la 5' 15".

CONCLUZIE

Crucial BallistiX Tracer PC4000 au lăsat în urmă o impresie plăcută datorită performanțelor ridicate și stabilității în overlocking.

Tip Memorie: DDR500 · Capacitate: 2x512MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 4000MB/s · Timing-uri: 2.5/4/4/8 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.8V · Radiator: Da

93.78



658 RON 60 luni RHS Company

Sycron PC3200 2GB

Setul de memorii Sycron de 2GB participant la această categorie utilizează o latență CAS 2.5 și o tensiune de alimentare standard 2.6V la frecvența de tact 400MHz. Datorită faptului că fac parte din gama entry level nu au nevoie de radiatoare pentru a preveni supraîncălzirea chip-urilor, care de altfel poartă sigla aceleiași companii.

PERFORMANȚE

Performanțele kit-ului sunt modeste, corespunzătoare categoriei DDR400 cu timpi de acces medii. Lățimea de bandă calculată cu Memtest86 a fost de 2078MB, iar utilizând SiSoftSandra 2005 valoarea s-a situat în jurul a 5000Mb/s. Ridicarea frecvenței de tact la 422MHz a avut ca efect

trecerea pragului de 20.000 de puncte în 3DMark2001 și de 60.000 în Aquamark3.

CONCLUZIE

În aplicațiile mari consumatoare de resurse prezența în sistem a 2GB de memorie crește performanțele chiar dacă specificațiile modulelor RAM nu sunt uluitoare.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x1024MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 2.5/4/4/8 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.6V · Radiator: Nu

80.70



1882 RON Lifetime

Depozitul de Calculatoare

OCZ EL DDR PC-4000 Gold GX XTC

Primul lucru pe care îl remarcăm la EL DDR PC-4000 Gold GX XTC este sistemul de răcire Xtreme Thermal Convection, care imită forma stupului de albine. Certificarea EVP dată de producător garantează că memoriile vor funcționa în siguranță la o tensiune maximă de 2.9V cu o abatere de cinci procente.

PERFORMANȚE

A ocupat primul loc la categoria 2GB, asta și datorită celorlalte concurențe care au rulat la 400MHz. Comparate cu modelele DDR550 de la categoria 1GB, se observă că surplusul de memorie compensează frecvența de funcționare mai mică cu 50MHz la care lucrează OCZ-urile.

În procesul de overclocking am ajuns cu frecvența la 536MHz cu tensiunea de alimentare de 3V la o valoare 3 a latenței CAS.

CONCLUZIE

Kit-ul EL DDR PC-4000 Gold GX XTC oferă performanțe bune la ambele frecvențe testate, grație celor 2GB și command rate-ului 1T.

Tip Memorie: DDR500 · Capacitate: 2x1024MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 4000MB/s · Timing-uri: 3/4/3/8 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.75V · Radiator: Da

93.65



1286 RON Lifetime

Tornado Sistems

Kingston KHX3200K2/2G

Specificațiile lui Kingston KHX3200K2/2G sunt cele standard pentru DDR400: 2.5/3/3/7 cu o tensiune de alimentare de 2.6V și command rate 1T.

PERFORMANȚE

Memoriile care fac parte din seria HyperX de la Kingston sunt dotate cu radiatoare de

aluminu care la ridicarea frecvenței de tact devin necesare. În condiții normale de lucru memoriile au punctat 20.178 în 3DMark2001, iar testul de arhivare l-au terminat în 6 min. și 21 sec., un timp destul de ridicat pentru capacitatea lor de 2GB. Viteza maximă atinsă prin supratractare a fost de 478MHz,

o valoare bună raportată la celelalte produse din test. În aceste condiții scorul în 3DMark2001 a crescut la 21.519.

CONCLUZIE

Kingston KHX3200K2/2G va satisface cerințele utilizatorilor în materie de stabilitate, având, în același timp, și o capacitate medie de overclocking.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x1024MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 2.5/3/3/7 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.6V · Radiator: Da

82.65

N/A
718 RON / 60 luniDepozitul de Calculatoare
Tornado Sistems

TwinMOS PC 3200

TwinMOS PC 3200 se încadrează în categoria value a memoriilor, nefiind dotate cu radiatoare, iar setările din SPD conțin valori medii ale timpilor de acces cu un CAS de 2.5. Modulele de memorie dispun de chip-uri produse tot de TwinMOS de 5ns, ceea ce, la prima vedere, nu îi garantează o capacitate ridicată de overclocking.

PERFORMANȚE

Sporul de performanță față de corespondentele de la categoria 1GB se încadrează în 1-3% și asta doar în jocuri, în celelalte aplicații rezultatele putând fi considerate egale. În 3DMark2001 a reușit să depășească cu puțin pragul de 20.000 de puncte, iar Aquamark 3 a raportat un scor de 59.615 de

puncte. Ridicând FSB-ul plăcii de bază, ne-am oprit la frecvența 219MHz, când tensiunea de alimentare a memoriilor indica 2.8V.

CONCLUZIE

Utilizatorii fideli ai memoriilor TwinMOS care doresc un kit dual channel de 2GB se pot orienta spre acest produs.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x1024MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 2.5/3/3/8 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.6V · Radiator: Nu

82.12



1231 RON Lifetime

Depozitul de Calculatoare

OCZ EL DDR PC-3200 Platinum

Seria Platinum de la OCZ se caracterizează prin timpi de acces foarte scăzuți, care au fost setați în SPD la 2/3/2/5. Ca mai toate memoriile de top OCZ, și acestea sunt certificate că nu își pierd garanția în cazul utilizării unor tensiuni de alimentare ridicate, în cazul de față limita fiind de 2.8V, dar cu o mică abatere.

PERFORMANȚE

Pentru a putea lucra și cu command rate la 1T am fost nevoiți să creștem alimentarea memoriilor la 2.8V, dar sporul de performanță a fost sesizabil. Testul de arhivare a fost terminat după 6 min. și 17 sec., iar în Aquamark3 scorul raportat a fost de 60.207 de puncte. Setând latențele la 3/4/4/8 și

alimentându-le cu 3V, am reușit să atingem 512MHz, caz în care procesorul a rulat la 2304MHz.

CONCLUZIE

OCZ EL DDR PC-3200 Platinum dovedește că poate fi folosit fie la frecvența standard cu timpi de acces mici, fie supratractat la peste 500MHz cu latențe ceva mai conservatoare.

Tip Memorie: DDR400 · Capacitate: 2x1024MB · Lățime de bandă maximă teoretică: 3200MB/s · Timing-uri: 2/3/2/5 · Command Rate: 1T · Tensiune de alimentare: 2.6V · Radiator: Da

85.28

HP recomandă Microsoft® Windows® XP Professional.



HP COMPAQ NC6120. LIBERTATE DE MIȘCARE DE DOUĂ ORI MAI MARE.

de la **1099* €** | HP COMPAQ BUSINESS
NOTEBOOK nc6120

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
 - Procesor Intel® Pentium® M 740/750/760
 - Intel® 915GM Chipset
 - Intel® 802.11 b/g WLAN
- Microsoft® Windows® XP Professional Edition
- Memorie 256/512 MB
- Hard disk 60/80 GB
- Display 15" TFT XGA/SXGA+
- Drive optic DVD-ROM, DVD/CD-RW combo sau DVD+/-RW Double Layer
- Sloturi: 6-in-1 Media Reader, Firewire, S-Video, serial, parallel; 4xUSB 2.0

Încă o soluție inovatoare de la HP pentru biroul tău. Noul HP Compaq nc6120 cu tehnologie mobilă Intel® Centrino™ îți asigură legătura constantă cu biroul tău prin intermediul celei mai recente tehnologii wireless. Un alt avantaj al notebook-ului HP Compaq nc6120 este reprezentat de bateriile sale de călătorie, care extind durata de funcționare standard de 4,5 ore, cu încă 5,5 ore suplimentare! Calitatea, rafinamentul designului și prețul extrem de convenabil te fac să înțelegi de ce acest notebook este expresia perfectă pentru noua formulă HP a libertății.



de la **1299* €** | HP COMPAQ BUSINESS
NOTEBOOK nx8220

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
 - Procesor Intel® Pentium® M 740/750/760/770
 - Intel® 915GM Chipset
 - Intel® 802.11 b/g WLAN
- Microsoft® Windows® XP Professional Edition
- Memorie 512 MB/1 GB DDR II RAM
- Hard disk 60/80 GB
- Display 15.4" TFT WXGA/WSXGA+
- Drive optic DVD+/-RW
- ATI RADEON X600 (64MB/128 MB)
- Cititor SmartCard 3xUSB 2.0; S-Video; senzor pentru lumina ambientală

Partenerul ideal pentru notebook-ul tău.



Mărește-ți libertatea de mișcare cu bateria de călătorie HP care îți oferă 5,5 ore suplimentare de autonomie**.

EXPERTIZĂ > TEHNOLOGIE INOVATOARE > SERVICII INTELIGENTE

SUNĂ (021) 300 20 82
ACCESEAZĂ www.hp.ro
VIZITEAZĂ partenerii HP din țară



* Prețul corespunde configurației minimale, este orientativ și nu include TVA. Pentru detalii suplimentare contactați partenerii autorizați HP. ** Bateria nu este inclusă în prețul notebook-ului. Intel, logotipul Intel, Intel Inside, logotipul Intel Inside, Intel Centrino, logotipul Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium și Pentium III Xeon sunt mărci înregistrate ale corporației Intel sau ale subsidiarelor acesteia în Statele Unite ale Americii și în alte țări. Microsoft și Windows sunt mărci înregistrate ale corporației Microsoft în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. ©2005 Hewlett-Packard Development Company L.P. All Rights Reserved.

DDR - la final de carieră

**G.Skill
F1-4800DSU2-
1GBFR**

**Corsair
TWINX1024-
3200PT**

**Kingston
KVR400X64C3
AKZ/1G**

**G.Skill
F1-3200PHU2-
1GBNT**

**G.Skill
F1-3200BWU2-
1GBGH**

**OCZ
EL DDR PC-
3200 Titanium**

**Corsair
TWINX1024-
3200C2PT**

**Kingston
KHX3200ULK2
/1G**

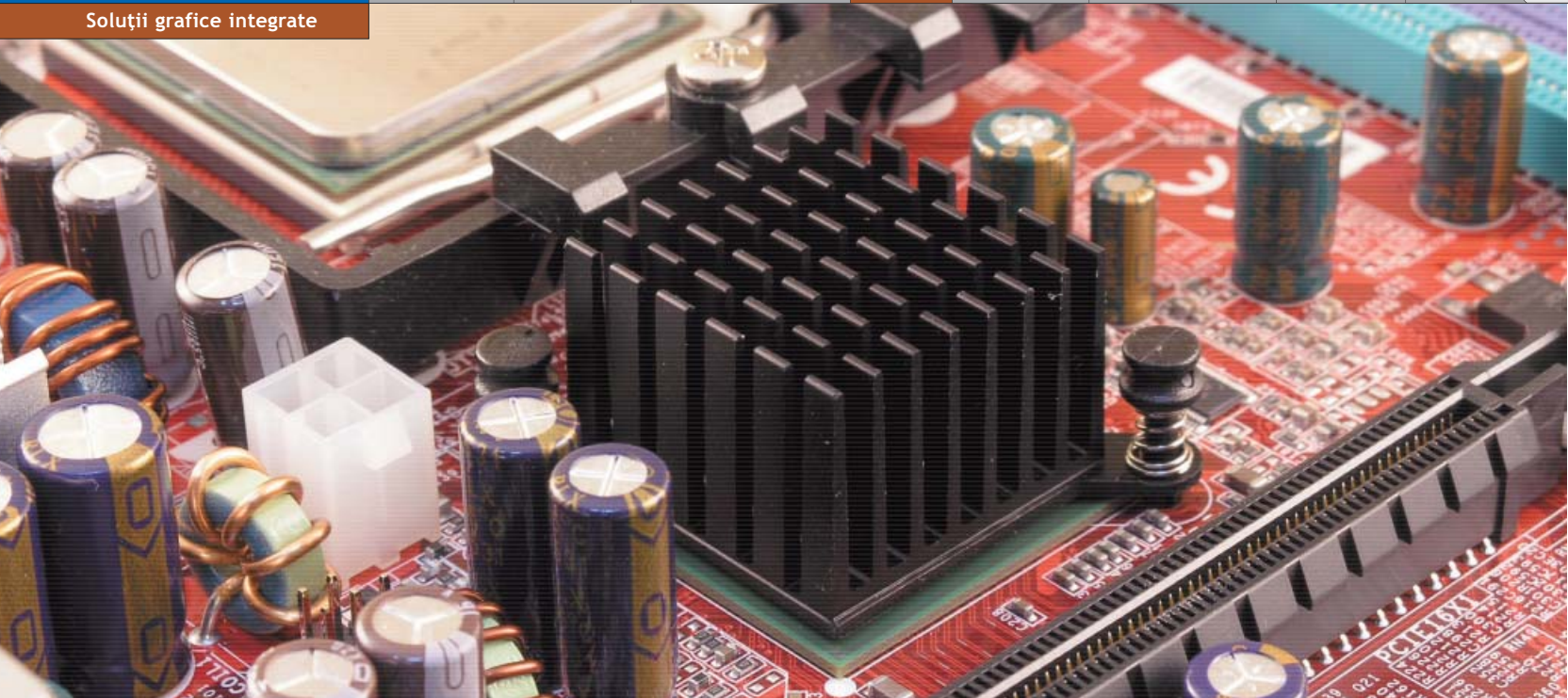
**Crucial
Ballistix
BL6464Z402**

**GelIL
Ultra Platinum
PC3200**


- DDR400
- DDR4-33-DDR600
- 2GB

Detalii tehnice	G.Skill F1-4800DSU2-1GBFR	Corsair TWINX1024-3200PT	Kingston KVR400X64C3 AKZ/1G	G.Skill F1-3200PHU2-1GBNT	G.Skill F1-3200BWU2-1GBGH	OCZ EL DDR PC-3200 Titanium	Corsair TWINX1024-3200C2PT	Kingston KHX3200ULK2/1G	Crucial Ballistix BL6464Z402	GelIL Ultra Platinum PC3200
Capacitate	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB
Lățime de bandă maximă teoretică	4800MB/s	3200MB/s	3200MB/s	3200MB/s	3200MB/s	3200MB/s	3200MB/s	3200MB/s	3200MB/s	3200MB/s
Frecvență standard	6000MHz	4000MHz	4000MHz	4000MHz	4000MHz	4000MHz	4000MHz	4000MHz	4000MHz	4000MHz
Timing-uri	2.5/14/14/8	3/3/3/8	3/3/3/8	2.5/14/14/8	2/2/2/5	2/2/2/5	2/2/2/5	2/2/2/5	2/2/2/6	2/3/3/6
Command Rate	2T	2T	2T	1T	1T	1T	1T	1T	1T	1T
Tensiune de alimentare	2.7-2.9V	2.6V	2.6V	2.6V	2.6V	2.6V	2.6V	2.6V	2.8V	2.8V
Radiator	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Performanță la parametrii standard										
Far Cry 1024x768	140.01	114.64	115.37	115.94	121.36	119.05	118.53	119.34	118.37	119.02
Half Life 2 1024x768	93.45	79.89	80.37	80.52	83.07	82.51	82.21	82.54	82.36	82.33
DOOM 3 1024x768	100.1	87.9	88.1	88.9	91.3	91.1	89.6	90.9	89.2	89.1
Quake 4 1024x768	77.4	74.5	73.6	75.5	76.3	75.9	75.9	75.7	75.3	75.2
Commanche4 640x480	76.78	57.83	58.19	58.49	59.56	59.41	59.07	59.21	59.19	59.23
Aquamark3	68274	58649	58856	59286	60645	60349	60131	60088	60142	60140
3DMark2001	23877	19555	19540	19819	20451	20309	20286	20252	20229	20336
3DMark05	5014	4918	4923	4925	4918	4928	4918	4939	4911	4912
PCMark05 Memory	4530	3316	3320	3505	3597	3546	3554	3555	3558	3561
Memtest86+	2679	1909	1909	2018	2142	2142	2078	2142	2018	2142
SiSoft Sandra 2005 ALU/FPU	6422/6399	4587/4601	4614/4623	5015/4952	5087/5028	5076/5019	5053/4988	5094/5031	5082/5023	5061/5004
Everest Read/Write	6719/2242	5108/1611	5166/1647	5074/1612	5262/1875	5250/1803	5209/1667	5306/1958	5261/1914	5185/1883
Cachemem Read/Write	3978/2249	2837/1638	2925/1659	2984/1657	3108/1824	3106/1923	3079/1747	3124/2030	3116/1931	3089/1835
Arhivare WinACE	5' 06"	6' 55"	6' 44"	6' 23"	6' 11"	6' 18"	6' 19"	6' 19"	6' 15"	6' 11"
Overclocking										
Frecvența maximă atinsă	6300MHz	428MHz	408MHz	456MHz	428MHz	436MHz	458MHz	502MHz	580MHz	604MHz
Timing-uri	3/4/4/10	3/4/4/10	2.5/4/4/8	3/4/4/8	3/4/4/7	2.5/3/3/7	3/4/4/7	3/4/4/8	3/4/4/8	3/4/4/8
Tensiune de alimentare	2.9V	2.9V	2.8V	2.8V	2.9V	2.8V	2.8V	2.9V	3V	3V
Performanță în overclocking										
Far Cry 1024x768	142.03	118.35	116.21	128.32	122.09	125.15	127.11	136.75	139.62	141.42
Half Life 2 1024x768	94.45	83.52	80.41	87.09	83.72	86.07	87.18	91.58	93.22	93.86
DOOM 3 1024x768	102.1	89.9	90.1	94.9	91.6	93.7	94.5	98.8	99.5	100.7
Quake 4 1024x768	77.7	74.9	73.9	76.2	76.7	76.9	77.4	77.8	76.9	77.6
Commanche4 640x480	80.42	60.02	59.98	65.73	61.95	63.81	66.14	71.92	74.87	77.81
Aquamark3	69512	60961	59345	63427	61214	62722	63512	66225	67856	69023
3DMark2001	24485	20009	19970	21446	20639	21404	21598	22983	23761	24208
3DMark05	5049	4931	4931	4941	4949	4943	4968	5011	4993	4997
PCMark05 Memory	4665	3518	3353	3956	3701	3824	3991	4350	4510	4676
Memtest86+	2736	1930	1980	2290	2149	2254	2301	2453	2748	2863
SiSoft Sandra 2005	6714/16679	4834/4847	4699/4635	5678/5627	5348/5290	5466/5408	5725/5657	6255/6184	6507/6438	6754/6694
Everest Read/Write	6953/2262	5285/1618	5178/1679	5787/2064	5487/1936	5601/1895	5861/2106	6398/2259	6670/2459	6914/2544
Cachemem Read/Write	4090/2376	2979/1626	2935/1701	3326/2056	3178/1993	3241/1937	3347/2117	3658/230	3871/2610	4111/2686
Arhivare WinACE	5' 03"	6' 37"	6' 39"	6' 02"	6' 05"	6' 04"	5' 59"	5' 33"	5' 10"	5' 00"
Note										
Performanță la frecvența standard	96.82	78.19	78.64	80.33	82.56	82.07	81.57	82.12	82.63	82.94
Performanță în overclocking	97.77	79.74	79.28	86.14	82.97	84.77	86.58	91.94	95.12	97.58
Verdict Final	97.11	78.66	78.84	82.07	82.68	82.88	83.07	85.06	86.37	87.33

	Corsair TWINX1024- 4400C25PT	G.Skill F1-3200DSU2- 1GBLE	Crucial Ballistix Tracer PC 4000	Sycron PC 3700 DDR- 466	OCZ DDR PC-3500 Performance	OCZ EL DDR PC-4000 Gold GX XTC	OCZ EL DDR PC-3200 Platinum	Kingston KHX3200K2/2G	TwinMOS DDR PC3200	Sycron PC3200
DDR400										
DDR33-DDR600										
ZGB										
Detalii tehnice										
Capacitate	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x1024MB	2x1024MB	2x1024MB	2x1024MB	2x1024MB
Lățime de bandă maximă teoretică	4400MB/s	4400MB/s	4000MB/s	3728MB/s	3464MB/s	4000MB/s	3200MB/s	3200MB/s	3200MB/s	3200MB/s
Frecvență standard	550MHz	550MHz	500MHz	466MHz	433MHz	400MHz	400MHz	400MHz	400MHz	400MHz
Timing-uri	2.5/4/4/8	2.5/3/3/7	2.5/4/4/8	2.5/4/4/8	2.5/4/4/8	2/3/2/5	2/3/3/7	2.5/3/3/8	2.5/3/3/8	2.5/4/4/8
Command Rate	1T	2T	1T	1T	1T	1T	1T	1T	1T	1T
Tensiune de alimentare	2.7V	2.7-2.9V	2.8V	2.8V	2.7V	2.75V	2.6V	2.6V	2.6V	2.6V
Radiator	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Performanță la parametrii standard										
Far Cry 1024x768	136.54	135.93	136.73	130.48	124.2	135.16	118.98	117.88	118.68	115.84
Half Life 2 1024x768	91.15	91.92	91.18	89.13	85.01	91.27	82.91	82.94	81.98	80.56
DOOM 3 1024x768	98.8	98.2	97.6	96.4	92.6	98.9	90.9	90.1	90.1	88.1
Quake 4 1024x768	77.9	77.3	77.2	77.1	77	78.2	76.2	77.2	75.5	74.7
Commandand4 640x480	71.58	71.22	72.51	67.77	63.01	72.04	59.29	59.19	59.08	58.59
Aquamark3	66450	66120	66503	64708	62022	66278	60207	59893	59615	59360
3DMark2001	23085	22980	22909	22230	20971	22931	20174	20178	20129	19891
3DMark05	4993	4981	4984	4967	4927	4977	4911	4923	4926	4903
PCMark05 Memory	4317	4211	4334	4079	3794	4327	3534	3536	3546	3523
Memtest86+	2607	2456	2511	2340	2215	2142	2078	2078	2078	2078
SiSoft Sandra 2005 ALU/FPU	6206/6136	5993/5946	6269/6190	5846/5779	5392/5536	6201/6135	5066/5010	5043/4982	5025/4964	4992/4952
Everest Read/Write	6394/2317	6323/2186	6440/2300	6041/2202	5460/1806	6469/2411	5351/2032	5320/2020	5285/1831	5223/1946
Cachemem Read/Write	3880/2501	3702/2266	3709/2350	3425/2240	3146/1846	3662/2476	3128/2021	3066/2055	3059/1962	3018/1965
Arhivare WinACE	5' 20"	5' 24"	5' 31"	5' 44"	6' 12"	5' 42"	6' 17"	6' 21"	6' 29"	6' 44"
Overclocking										
Frecvență maximă atinsă	628MHz	624MHz	582MHz	478MHz	446MHz	536MHz	512MHz	478MHz	438MHz	422MHz
Timing-uri	3/4/4/8	3/4/4/8	3/3/3/8	3/4/4/8	3/4/4/8	3/4/4/8	3/4/4/8	3/4/4/8	3/4/4/8	3/4/4/8
Tensiune de alimentare	2.9V	2.9V	3V	3V	2.8V	3V	3V	2.9V	2.8V	2.8V
Performanță în overlocking										
Far Cry 1024x768	142.99	141.62	139.61	131.52	124.8	139.31	138.18	126.78	124.15	121.18
Half Life 2 1024x768	94.99	94.25	92.74	90.01	85.73	93.19	92.31	86.25	84.95	82.75
DOOM 3 1024x768	102.2	102.3	100.7	96.9	93.6	100.8	97.5	94.1	92.5	91.2
Quake 4 1024x768	77.9	77.6	77.6	77.2	77.2	77.9	77.6	77.3	77.2	75.9
Commandand4 640x480	80.51	77.56	74.81	68.23	64.39	76.25	70.61	64.86	63.23	61.64
Aquamark3	69746	68966	68103	65001	62581	68078	66324	62818	62080	60723
3DMark2001	24937	24399	23770	22349	20983	23784	23141	21519	20977	20003
3DMark05	5031	5041	4995	4967	4946	5014	4990	4956	4941	4908
PCMark05 Memory	4830	4665	4558	4081	3873	4595	4424	3929	3824	3669
Memtest86+	2957	2710	2760	2401	2250	2672	2571	2260	2200	2119
SiSoft Sandra 2005	6994/6920	6648/6611	6482/6414	5912/5839	5574/5507	6526/6464	6298/6231	5567/5513	5437/5347	5233/5173
Everest Read/Write	7171/2621	6911/2158	6503/2172	6121/2279	5706/2038	6762/2307	6559/2401	5806/2176	5683/2142	5430/1916
Cachemem Read/Write	4250/2810	4084/2418	3865/2486	3465/2276	3260/2072	3861/2373	3709/2267	3291/2115	3213/2167	3130/1943
Arhivare WinACE	4' 50"	4' 58"	5' 15"	5' 41"	6' 10"	5' 18"	5' 32"	6' 03"	6' 19"	6' 31"
Note										
Performanță la frecvența standard	93.98	92.57	93.24	89.44	84.66	92.94	82.15	81.35	81.33	80.29
Performanță în overlocking	99.89	97.33	95.03	89.05	85.05	95.32	92.57	85.66	83.98	81.66
Verdict Final	95.75	94.00	93.78	89.33	84.78	93.65	85.28	82.65	82.12	80.70



SOLUȚII GRAFICE INTEGRATE

ATI VS NVIDIA LA SCARĂ REDUSĂ

Aproape fiecare familie de chipset-uri, indiferent de producătorul său, a dispus la un moment dat și de o versiune modificată care avea inclusă în northbridge un accelerator grafic. Printre ultimele apariții în domeniu se numără câteva produse concurente de la ATI și NVIDIA.

CALEA CEA MAI SIMPLĂ ȘI MAI PUȚIN COSTISITOARE de a intra în posesia unui calculator personal nou o reprezintă achiziționarea unui număr minimal de componente sau a unora compacte care să includă mai multe subsansambluri. Pentru acest scop au fost create plăcile de bază micro-ATX. Reducerea dimensiunilor PCB-ului implică și utilizarea unui număr mai mic de piese pe acesta și astfel costul final al platformei se diminuează. Totuși cel mai important aspect al standardului mATX îl reprezintă integrarea unui accelerator grafic în northbridge, pe lângă alte componente prezente pe placa de bază, cum ar fi codec audio și un chip de rețea LAN. Astfel, pentru asamblarea unui calculator funcțional mai sunt necesare o carcasă, un harddisk, memorie și o unitate optică.

Aceste soluții, dacă îți permițezi să le numesc "de duzină", sunt preferate de integratorii de sisteme, fie ei autohtoni sau companii mari de peste hotare, tocmai datorită costului redus de implementare. Nivelul general al performanțelor, excluzând aici capacitățile 3D, nu diferă față de cel al platformelor construite cu plăci de bază high end.

ACCELERATORUL GRAFIC INTEGRAT

Inițial, integrarea interfeței grafice pe placa de bază presupunea montarea pe PCB a pieselor corespunzătoare plăcilor video și nu diferea cu

nimic de una separată conectabilă pe interfața PCI. Această mutare aparținea producătorului plăcii de bază și nu implica în proces producătorul chipset-ului. Ulterior, s-a dovedit mai eficientă din punct de vedere financiar includerea acceleratorului grafic în northbridge, deoarece elimina necesitatea utilizării unei memorii dedicate, fiind preferată cea a sistemului, cu toate că este mult mai lentă.

Printre primii producători de chipset-uri care includeau și interfețe grafice s-au aflat SIS și VIA, ulterior alăturându-li-se NVIDIA și ATI, ale căror soluții actuale sunt cele mai performante din această clasă. Mai toți producătorii de chipset-uri au în oferte și soluții cu grafică integrată, inclusiv Intel, dar acestea nu fac subiectul articolului de față, axându-ne exclusiv pe platforme AMD.

Principalul neajuns al acestor soluții grafice este reprezentat de lățimea de bandă mică a memoriei, care în cazul modelelor DDR400 este de 3200MB/s sau 6400MB/s la utilizarea tehnologiei dual channel. Astfel, acceleratoarele grafice integrate în chipset sunt inferioare chiar și plăcilor video din segmentul entry level. Actualele plăci de bază mATX sunt dotate și cu clasicul port pentru conectarea unui accelerator grafic performant, în funcție de caz, AGP sau PCI-Express. Nucleele grafice integrate în chipset-uri sunt adaptări ale unor soluții deja existente pe piața plăcilor video, care de multe ori poartă sigla aceluiași producător.

Astfel, ATI și NVIDIA au un avantaj în fața celorlalți competitori, apelând de fiecare dată la transformarea nucleelor grafice entry level în unele cu consum și cantități de căldură degajate reduse, cu scopul de a fi încorporate în northbridge. Dacă în ultimii ani NVIDIA a fost foarte activă pe piața chipset-urilor, oferind soluții performante pentru toate categoriile acestui segment, nu același lucru se poate spune și despre ATI. Canadienii au desfășurat o activitate redusă iar soluțiile lansate de aceștia nu s-au dovedit a fi competitive, într-un final neimpunându-se. Cum principalul producător de chipset-uri era NVIDIA, ATI s-a trezit nevoită să-și producă un chipset pentru promovarea cu succes a platformei CrossFire. Astfel, a apărut Radeon Xpress 200, oferit în trei variante, și, cum era normal, unul dintre ele oferind interfață grafică. De partea cealaltă, NVIDIA a lansat cu puțin timp în urmă trei versiuni de chipset-uri cu interfață grafică integrată, cel mai puternic purtând numele GeForce 6150. Vom lua pe rând cele două soluții proaspăt lansate și vom încerca pe scurt să le descriem.

ATI RADEON XPRESS 200

Primul chipset ATI dezvoltat pentru platforma PCI-Express s-a concretizat în Radeon Xpress 200 și este adresat tuturor procesoarelor AMD care utilizează socket-urile cu 754 și 939 de pini. Din

**MSI
RS482M4-ILD**

Distribuitor	Skin Media
Preț	353 RON
Garanție	36 luni

**ASUS
A8N-VM CSM**

Distribuitorii ASUS	
Preț	406 RON
Garanție	36 luni

**Gigabyte
K8N51PVMT-9**

Distribuitorii Gigabyte	
Preț	325 RON
Garanție	36 luni

Detalii tehnice

Accelerator grafic	ATI Radeon XPRESS 200	NVIDIA GeForce 6150	NVIDIA GeForce 6150
Chipset (NB/SB)	ATI RS482/ATI SB450	NVIDIA GeForce 6150/nForce 430	NVIDIA GeForce 6150/nForce 430
Slot PCI-Express x16	Da	Da	Da
Sloturi PCI/PCI-Express x1	2/1	2/1	2/1
Sloturi de memorie	4	4	4
PATA/SATA	2/4	2/4	2/4
USB/Firewire	4/1	4/1	4/1
Audio	Realtek ALC880 7.1	High Definition Audio 5.1	High Definition Audio 7.1
LAN	100Mbps	1000Mbps	1000Mbps
Conectori DVI/S-Video/RGB	Da/Da/Da	Da/Nu/Nu	Nu/Da/Da
Extra	Radiatoare MOS-FET		

Rezultate

PCMark05	2414	2584	2607
PCMark05 HDD	3900	3882	3931
PCMark05 Graphics	990	1318	1313
SiSoft Sandra 2005 CPU Dhrystone	9264 MIPS	9304 MIPS	9210 MIPS
SiSoft Sandra 2005 Memory	4552MB/s	4666MB/s	4569MB/s
Arhive WinACE	6' 29"	6' 38"	6' 39"
Comprimare MPEG-4	2' 09"	2' 08"	2' 06"
Commanche4 640x480	22.69	38.77	40.86
Aquamark3	12882	11380	12107
3DMark2001	4973	4185	4183
3DMark05	654	587	591
Far Cry 1024x768	14.80	15.53	15.51
DOOM 3 1024x768	8.7	7.3	7.3
F.E.A.R. 1024x768	6	4	4
Half Life 2 1024x768	17.27	16.27	16.29

cele trei variante ale sale, una oferă suport pentru tehnologia CrossFire (similară SLI-ului de la NVIDIA), iar Xpress 200P se adresează soluțiilor high end cu un singur port PCI-Express x16 și modelul Xpress 200. Acceleratorul grafic încorporat de acesta derivă din GPU-ul Radeon X300, deci este unul cu suport DirectX 9.0 (pixel shader 2.0) și folosește tehnologia HyperMemory, ce facilitează accesul rapid la memoria sistemului. Soluția Xpress 200 nu este una single chip, ci trebuie completată de un southbridge care să ofere porturile necesare conectării celorlalte componente ale sistemului. Producătorii de plăci de bază pot apela în acest sens la soluții oferite chiar de ATI, cum ar fi SB400 și SB450, sau la M1575 de la ULi, care este preferat datorită dotărilor de ultimă generație.

NVIDIA GEFORCE 6150/6100

După cum se poate subînțelege și din nume, soluțiile oferite de NVIDIA au la bază tehnologia seriei de nuclee grafice GeForce6 ce oferă suport pentru DirectX 9.0C și implicit pentru Pixel Shader 3.0. În combinație cu două modele de southbridge (nForce 410/430) denumite MCP (Media and Communications Processor), oferă un total de trei soluții grafice integrate deosebite între ele în funcție de dotări. Diferențele între GeForce 6150 și 6100 constau în frecvențele de funcționare. Dacă primul este cel mai rapid tactat la 475MHz, cel de-al doilea lucrează cu 50MHz mai jos.

PROCEDURA DE TESTARE

Cele trei platforme participante la test au fost dotate cu un procesor Athlon64 3500+ tactat la 2.2GHz și cu două module de memorie de 512MB din gama value, ce au rulat la timinguri relaxate, 2.5/4/4/8/2T. Pentru stocare am utilizat un harddisk de 80GB de 7200rpm pe care a fost instalat Windows XP Professional SP2. Aplicațiile Futuremark au rulat la setări default în rezoluția 1024x768 pixeli, având instalate ultimele patch-uri disponibile pentru download pe site-ul oficial. Comprimarea video am realizat-o cu aplicația VirtualDUB și codec-ul DivX 6 asupra unui fișier video necomprimat de șase minute, iar la testul de arhivare s-a folosit directorul I386 din kit-ul de instalare al sistemului de operare. Cele patru jocuri au avut setările de calitate la minimum, iar din drivere am dezactivat filtrarea anisotropică și antialiasing-ul în încercarea de a obține un framerate cât mai mare.

CONCURENȚII

MSI se numără printre primii care au integrat soluțiile ATI prin produsul RS482M4-ILD ce utilizează ca southbridge SB450, nucleul grafic fiind inclus în northbridge-ul RS482. Răcirea celor două chip-uri se realizează pasiv cu două radiatoare, care pe parcursul testelor s-au dovedit a fi suficiente. Placa este certificată pentru procesoarele Athlon X2, ce vor folosi din plin

puterea în plus livrată de conectorul ATX cu 24 de pini. PCB-ul oferă patru sloturi de expansiune, dintre care unul PCI-Express x16 în cazul în care nucleul grafic nu satisface necesarul utilizatorului. Posibilitățile de overclocking lipsesc cu desăvârșire, singurele opțiuni oferite de BIOS pentru a interveni asupra parametrilor de funcționare rezumându-se la posibilitatea scăderii multiplicatorului procesorului, respectiv la alegerea frecvenței de funcționare a memoriilor.

Din cele două plăci de bază reprezentante ale soluțiilor NVIDIA din acest test, una poartă sigla ASUS. A8N-VM CSM folosește combinația între nucleul grafic GeForce 6150 și MCP-ul nForce 430. Panoul din spate cu conectori oferă muștele corespunzătoare nucleului grafic, DVI și VGA, patru porturi USB2.0, unul Firewire, un port gigabit LAN și jack-urile audio. Pe PCB regăsim patru sloturi de memorie ce suportă tehnologia dual channel, două sloturi PCI și două PCI-Express (x16, respectiv x1).

Gigabyte K8N51PVMT-9 folosește aceeași combinație de chip-uri ca și modelul ASUS. Se remarcă în special prin opțiunile de overclocking pe care la regăsim în BIOS. Astfel, FSB-ul se poate modifica între 200 și 400MHz, iar timingurile memoriilor pot fi trecute pe manual. Lipsește însă posibilitatea modificării tensiunilor de alimentare a vechii componente. Am reușit să ridicăm FSB-ul în condiții de stabilitate până la 225MHz și procesorul la 2475MHz, cu toate că tensiunea sa de alimentare a fost cea standard, 1.4V.

PERFORMANȚE

Rezultatele celor trei plăci luate pe ansamblu se situează cu puțin în urma modelelor high end pe Socket 939, cum ar fi ASUS A8N32-SLI, însă și prețul plătit pentru aceasta este pe măsură. La capitolul 3D, dacă ar fi să le comparăm cu cele mai încete soluții grafice PCI-Express, în care își au rădăcinile, rezultatele sunt cu până la de două ori mai slabe. Soluțiile grafice integrate cu care ATI și NVIDIA se adresează pieței se situează la același nivel al performanțelor. Totuși, aceste produse nu se adresează pasionaților de jocuri, doar dacă se dorește achiziționarea unei plăci grafice separate, toate cele trei produse fiind dotate cu port PCI-Express x16.

CONCLUZIE

Soluțiile ce dispun de nucleu grafic integrat prezentate în acest articol nu trebuie înțelese ca făcând parte din clasa cea mai de jos a plăcilor de bază, ci reprezintă mai degrabă calea cel mai puțin costisitoare în a realiza un sistem. Performanțele lor sunt competitive cu restul produselor de pe piața plăcilor de bază. Cum am precizat și la începutul articolului, soluțiile cu grafică integrată sunt preferate de integratorii de sisteme și, dacă stau bine să mă gândesc, se regăsesc în majoritatea magazinelor de profil și în lanțurile de hypermarket-uri. În cazul achiziționării unui astfel de calculator, vă recomand să vă asigurați ca placa de bază să fie dotată cu port PCI-Express x16 sau AGP pentru creșterea ulterioară a performanțelor 3D.

Ștefan Matei

DAEWOO HL900D



HL 900D este unul dintre modelele de top ale Daewoo, cu un design plăcut și performanțe pe măsura unui astfel de monitor.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Cu un nivel de dotări mediu, HL900D permite conectarea la un calculator prin intermediul conectorului DVI sau a celui D-Sub. Monitorul permite montarea pe un perete și este livrat cu toate cablurile necesare, inclusiv cel pentru legătura DVI. Meniul OSD este bine structurat și ușor de utilizat, dar tastele de pe panoul frontal nu sunt ergonomice.

Ecranul monitorului poate fi reglat pe o singură axă, mai precis pe verticală. Comutarea între intrarea digitală și cea analogică se realizează foarte ușor prin simpla apăsare a butonului Mode, monitorul putând fi conectat la două surse video externe diferite.

PERFORMANȚE

În materie de performanță, HL900D este bine echilibrat. Diagonala

ecranului este de 19 inch și suportă o rezoluție maximă de 1280x1024. Timpul de răspuns specificat de producător este de 8ms. Pe lângă acesta mai sunt de interes major contrastul de 260cd/mp și luminozitatea ce are un raport de 500:1. Valorile măsurate în laboratorul XtremPC au fost peste cele specificate de către Daewoo astfel încât luminozitatea a fost de 282cd/mp, iar contrastul de 672.5:1. Unghiurile de vizibilitate de 140 de grade pe orizontală și 135 de grade pe verticală se apropie de cele reale. Calitatea imaginii afișate este bună deși în timpul testelor am întâmpinat unele dificultăți cu reglarea culorilor.

CONCLUZIE

HL900D este un monitor de 19 inch care nu iese din tiparele LCD-urilor actuale. Performanțele sale nu sunt de invidiat, iar dotările sunt obișnuite. Acesta este util celor ce doresc un monitor cu un raport preț/performanță echitabil.

ASUS MM17T



MM17T este un monitor tipic office, care nu impresionează nici prin design și nici prin performanță, dar este un bun înlocuitor pentru vechile CRT-uri.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Ca dotări suplimentare unui monitor LCD putem să remarcăm boxele integrate, excelente în cazul în care MM17T este folosit pe un birou aglomerat. Totuși calitatea sunetului nu se poate compara cu nici un sistem 2.0 de pe piață. Volumul boxelor încorporate se reglează foarte simplu prin simpla apăsare a unui buton. Conectivitatea cu un calculator este asigurată de cele două intrări D-Sub și DVI-D, dar dacă legătura la PC se realizează prin intermediul conectorului D-Sub calitatea imaginii are de suferit. Lipsa unui cablu DVI a punctat negativ la capitolul dotări. Tehnologia Splendid, proprietară ASUS, aduce un plus de ergonomie monitorului astfel încât prin simpla apăsare a unui buton putem schimba modul de

afișare între Scenary, Standard, Theatre, Game sau Night Mode.

PERFORMANȚE

Luminozitatea maximă specificată de către producător este de 400cd/mp, iar contrastul excelent are o valoare de 600:1. Unghiurile de vizibilitate sunt situate în limite normale pentru LCD-urile zilelor noastre astfel încât unghiul de vizibilitate pe orizontală e de 150 de grade, iar cel pe verticală este de 130 de grade. Diagonala ecranului este de 17 inch și suportă o rezoluție maximă de 1280x1024 cu un refresh de 75Hz. Timpul de răspuns de 8ms este perfect ales, ținând cont că MM17T este un monitor pentru office.

CONCLUZIE

MM17T este primul monitor ASUS testat în redacția XtremPC. Calitatea imaginii, prezența conectorului DVI-D și raportul bun preț/performanță îl fac potrivit atât pentru PC-ul de acasă, cât și pentru cel de la birou.

Preț	Garanție	Contact
1104 RON	36 luni	Depozitul de Calculatoare
1104 RON	36 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Diagonala vizibilă: 17 inch · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 600:1 · Luminozitate: 400cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 130 · Conectare: D-Sub, DVI-D · Greutate: 4.25Kg · Alimentator: Intern · Certificare: TCO '99 · Consum: 40W · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo

Performanțe

Dotări: 9.1

Performanță: 8.8

9.0

Preț	Garanție	Contact
1457 RON	36 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Diagonala vizibilă: 19 inch · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 260cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 140 · Unghi de vedere vertical: 135 · Conectare: D-Sub, DVI-D · Greutate: 5Kg · Alimentator: Intern · Consum: 40W · Fixare pe perete: Da · Suprafața vizibilă: 356.62x301.06mm · Extra: -

Performanțe

Dotări: 7

Performanță: 7.75

Calitate imagine: 7.66

7.56

Only the Best. Princeton Original.



Global Memory Solutions Provider

PRINCETON
TECHNOLOGY, INC.

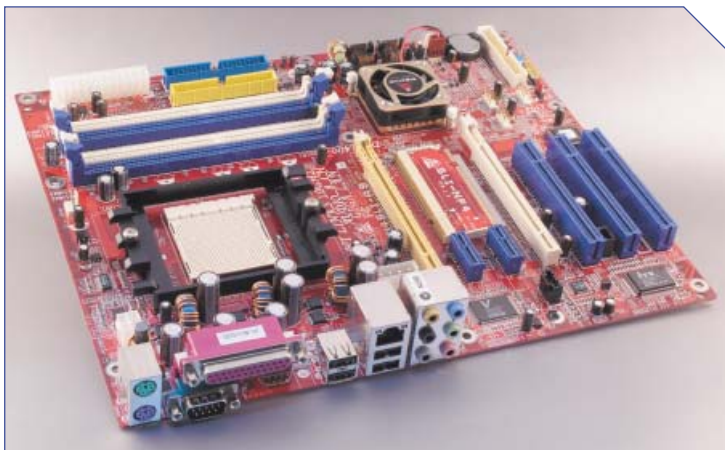
© www.PrincetonUSA.com™

Disponibil in retea de parteneri

ASESOFT

www.asesoftdistribution.ro

Biostar N4SLI-A9



N4SLI-A9 face parte din linia de top de plăci de bază a companiei Biostar ce are la bază chipset-ul nForce4 SLI.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

PCB-ul are culoarea roșie, distinctivă pentru Biostar, majoritatea componentelor fiind amplasate ergonomic, mai puțin primele două sloturi de memorie. Instalarea memoriilor se face dificil, dacă în calculator este prezentă placa video al cărei sistem de răcire se extinde și pe partea sa din spate. Între sloturile PCI-Express x16 este amplasată plăcuța necesară activării modului SLI. Cei care doresc schimbarea sistemului de răcire activ al chipset-ului o pot face fără ca plăcile video să incomodeze instalarea unui radiator mai mare. În pachet se regăsește și o tijă

metalică cu rolul de a fixa conectorul SLI care unește plăcile grafice.

PERFORMANȚE

Scorurile obținute în mod single card au fost apropiate de cele ale produselor similare, în schimb în SLI performanța scade sub medie. Astfel, testată cu o singură placă GeForce 6800GT a raportat 92.2 cadre pe secundă în Far Cry și, montând-o și pe cea de-a doua, am reușit să depășim bariera celor 100fps. Cu ajutorul opțiunilor de overclocking din BIOS am ajuns cu FSB-ul la 223MHz.

CONCLUZIE

Pe parcursul testelor Biostar N4SLI-A9 a avut un comportament stabil. Performanțele încadrează produsul în media soluțiilor chipset-ului nForce4 SLI.

Preț	Garanție	Contact
390 RON	24 luni	FIT Distribution
390 RON	24 luni	PC Fun

Detalii tehnice

Socket: 939 · Chipset: nForce4 SLI · FSB: 1000MHz · Sloturi: 2 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 xPCI Memorie / Capacitate: DDR 400 / 4GB · Conectori: 4 USB 2.0, 1xGigabit LAN ·ATA / RAID: 2xATA133 / 4xSerial ATA II · Extra: Tijă susținere bridge SLI

Overclocking

HTT / Multiplator: 200-300 / Nu · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Nu

Teste NonSLI/SLI

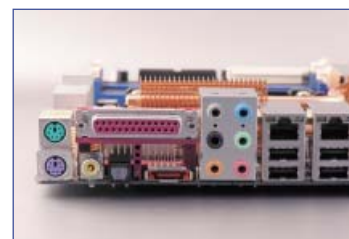
Test	Score	Referință	Scor
Doom 3 640x480	92.2/100.1	Conversie WAV-MP3	28
Half Life 2 640x480	86.92/87.9	Arhivare WinACE	379
3DMark2001SE	21451/22177	PCMark05 CPU	3157
Comanche 4 640x480	67.58/62.5	Sandra 2005 Mem. Int. MB/s	4918
UT 2004 640x480	98.18/95.47	PCMark05 Disk	4168

Performanțe

Sintetice: 4.29 Jocuri: 8.60 Dotări: 0.62

13.51

ASUS A8N32-SLI Deluxe



A8N32-SLI Deluxe folosește două chip-uri nForce pentru a-i oferi subsistemului grafic un total de 32 de linii PCI-Express, exact ca modelul P5N32-SLI disponibil pentru procesoarele Intel.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Placa de bază se remarcă prin sistemul de răcire pasiv al chip-urilor nForce format din radiatoare de cupru legate între ele prin două heat-pipe-uri. Tranzistorii Mosfet de alimentare a procesorului dispun și ei de un radiator de dimensiuni medii. Se observă o aranjare ergonomică a conectorilor PCI-Express x16, între care sunt lăsate două sloturi pentru a facilita instalarea plăcilor video voluminoase. Panoul de conectori oferă printre altele două porturi de rețea gigabit, ieșire audio optică, precum și un port SATA extern.

PERFORMANȚE

Produsul face parte din segmentul high end SLI, fiind astfel testat cu două acceleratoare grafice din clasa GeForce 6800 GT. Comparând rezultatele cu cele obținute de produsele similare de la testul din XtremPC 69, se observă o ușoară creștere a performanțelor în jocuri, dar și la lucrul cu memoria. Astfel, în 3DMark2001 a raportat un scor de 22.035 de puncte utilizând două acceleratoare grafice, respectiv 21.215 în mod Non-SLI. Lățimea de bandă a memoriei a fost testată cu SiSoft Sandra 2005 și are valoarea de 5901MB/s.

CONCLUZIE

A8N32-SLI Deluxe oferă un nivel al performanței mai ridicat decât soluțiile care utilizează doar opt canale PCI-Express pentru fiecare accelerator grafic.

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

Detalii tehnice

Socket: 939 · Chipset: nForce4 SLI + nForce SPP 100 · FSB: 1000MHz · Sloturi: 2 PCI-E x16 / 1 PCI-E x4 / 3 xPCI Memorie / Capacitate: DDR 400 / 4GB · Conectori: 6 USB 2.0, 2xGigabit LAN, S/PDIF ATA / RAID: 2xATA133 / 6xSerial ATA II · Extra: Conector SATA extern, răcire activă Mosfet

Overclocking

HTT / Multiplator: 200-400 / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

Teste NonSLI/SLI

Test	Score	Referință	Scor
DOOM 3 640x480	103/105.5	Conversie WAV-MP3	28"
Half Life 2 640x480	94.01/98.5	Arhivare WinACE	6' 07"
3DMark2001SE	21215/22035	PCMark05 CPU	3149
Comanche4 640x480	68.27/65	Sandra 2005 Mem. Int. MB/s	5901
UT 2004 640x480	98.93/95.7	PCMark05 Disk	4144

Performanțe

Sintetice: 4.46 Jocuri: 8.95 Dotări: 0.85

14.26

Leadtek WinFast PX6800 GS TDH



Leadtek se află printre primii producători ce integrează chipset-ul grafic GeForce 6800GS de la care se așteaptă a fi un "best-buy".

DOTĂRI

La prima vedere se observă designul PCB-ului și sistemul de răcire, ambele corespunzătoare seriei GeForce7. Nucleul GeForce 6800GS se caracterizează prin 12 conducte de randare și frecvența de tact de 425MHz, fiind astfel cel mai rapid GPU din gama GeForce 6800. Memoria GDDR3 lucrează la 1000MHz iar busul acesteia este pe 256 biți. În pachet sunt livrate cabluri S-Video, RGB și un adaptor DVI-VGA. Ca bundle software regăsim playerul PowerDVD și două jocuri în variantă completă Prince of Persia și Splinter Cell.

Preț	Garanție	Contact
1026 RON	24 luni	Best Computers / Diverta
1026 RON	24 luni	Skin Media
1026 RON	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Chipset: NVIDIA GeForce 6800GS · Memorie: 256MB · Frecvență chipset/memorie: 425/1000MHz
Interfață: PCI-Express · Bus memorie: 256biți · Conectori: D-SUB, DVI, S-Video

Teste

Far Cry 1280	91.65	F.E.A.R. 1280	42.00
Far Cry 1600	70.13	F.E.A.R. 1600	30.00
Far Cry 1280 4X/8X	62.66	F.E.A.R. 1280 4X/8X	21.00
Far Cry 1600 4X/8X	45.42	F.E.A.R. 1600 4X/8X	14.00
Half Life 2 1280	60.23	DOOM 3 1280	75.90
Half Life 2 1600	49.93	DOOM 3 1600	61.50
Half Life 2 1280 4X/8X	46.51	DOOM 3 1280 4X/8X	46.00
Half Life 2 1600 4X/8X	36.84	DOOM 3 1600 4X/8X	33.50
AquaMark3 Default	60186	3DMark05 Default	5012

Performanțe

Jocuri: 3.67 Sintetice: 0.55 Dotări: 0.11

4.33

Logitech Z-4



Sistemele de boxe 2.1 încă nu și-au spus ultimul cuvânt. Pentru a sprijini această afirmație Logitech a introdus pe piață Z-4.

CONSTRUCȚIE

Piesa de rezistență a oricărui sistem audio Logitech, subwoofer-ul are o incintă închisă. Difuzorul de bas este "ascuns" în interiorul subwoofer-ului și are diametrul de 4 inch. Difuzorul pasiv care este la vedere are dimensiunea de 8 inch și ajută la reglarea presiunii din interiorul incintei. Sateliții ne pot păcăli foarte ușor la prima vedere, pe lângă difuzorul activ de 2 inch regăsindu-se încă două difuzoare pasive per satelit cu diametrul tot de 2 inch. Z-4 mai dispune de o telecomandă cu fir pe care regăsim controalele pentru volum și bas, butonul de power, precum și două mufe jack pentru o pereche de căști și pentru o intrare auxiliară (player MP3, radio portabil etc.). Conectarea la calculator este posibilă prin intermediul cablului

jack-jack, livrat împreună cu sistemul de boxe.

PERFORMANȚE

Difuzoarele de 2" reușesc să redea foarte bine gama mediilor, dar își dovedesc slăbiciunile în gama frecvențelor înalte. Subwoofer-ul bine construit redă cu precizie frecvențele joase și se face simțit și la un volum scăzut. Puterea întregului sistem este de 40W RMS împărțită astfel: pentru subwoofer sunt rezervați 23W, iar puterea unui singur satelit este de 8.5W. Gama de frecvențe redată de Z-4 se situează între 35Hz și 20KHz, valori care nu sunt în ton cu realitatea. În urma măsurătorilor s-a obținut o gamă de frecvență aproximativă situată între 50Hz și 14KHz.

CONCLUZIE

Logitech Z-4 este un sistem 2.1 ideal pentru o încăpere medie și pentru un cinefil pasionat de jocurile pe calculator, muzica fiind lipsită de substanță din cauza imposibilității de redare a frecvențelor înalte.

Preț	Garanție	Contact
486 RON	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Raport semnal zgomot: >89dB · Putere subwoofer: 23W · Putere sateliți: 2x8.5W · Răspuns în frecvență: 35Hz-20kHz · Difuzor subwoofer: 4" · Difuzoare sateliți: 2" · Greutate: - · Dimensiuni subwoofer (LxIxH): 241x228x228 · Conectare: Jack, RCA · Alimentator: Intern · Extra: Telecomandă pe fir, mufă căști, intrare auxiliară.

Performanțe

Dotări: 8.4 Calitate sunet: 8

8.2

ASUS A7VVB



ASUS A7V se încadrează în segmentul multimedia al calculatoarelor portabile, putând fi folosit cu încredere pe post de "home theater".

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Notebook-ul are la bază platforma Centrino construită în jurul procesorului Intel Pentium M 750 ce rulează la 1.86GHz, care este ajutat de o memorie de 512MB DDR2 tactată la 533MHz. Ecranul de 17.1" este capabil să redea o rezoluție maximă de 1440x900 pixeli (WXGA+) și dispune de tehnologia Color Shine, ce îi sporește claritatea și unghiurile de vizibilitate.

PERFORMANȚE

Platforma de ultimă generație a influențat pozitiv rezultatele, scorul de 2896 în PCMark05 reflectând din plin acest aspect. La această notă a

contribuit și harddisk-ul de 80GB, ale cărui platane se învârt mai repede decât la modelele standard, și anume 5400rpm. La capitolul 3D oferă o performanță de nivel mediu grație chip-ului grafic ATI Radeon X700 cu 128MB, cu care 3DMark05 a raportat 2542 de puncte.

PORTABILITATE

Gradul de portabilitate este afectat de dotările numeroase ale sistemului, ajungând să cântărească într-un final cu tot cu alimentator 4kg. Acumulatorul de 4800mAh a reușit să țină în funcțiune portabilul timp de 132 de minute la rularea unui film de pe DVD.

CONCLUZIE

ASUS A7VVB se dovedește a fi un veritabil sistem multimedia portabil, având inclusă în prețul de bază și o licență Windows XP Home Edition.

Preț	Garanție	Contact
7619 RON	24 luni	Depozitul de Calculatoare
7619 RON	24 luni	RHS Company
7619 RON	24 luni	Ultra PRO

Detalii tehnice

Procesor: Intel Pentium M 750 1.86GHz · Memorie RAM: 512MB DDR2-533 · Display: 17.1" WXGA+ 1440x900 · HDD: 80GB 5400rpm · Unitate optică: DVD Writer Dual Layer · Conectori: 5xUSB2.0, 1xFirewire, LAN, Modem, PC-MCIA, S-Video, VGA, Paralel · Extra: Tuner TV, Card reader, Cameră foto 1.3MP, Bluetooth, Telecomandă, WLAN · Dimensiuni: 405x314x38mm · Greutate: 3.9kg

Teste

BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	132'	SiSoft Sandra 2005 Memory	3019
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	148'	PCMark05	2896
BAPCO MobileMark 2005 Reader	157'	PCMark05 CPU	3004
3DMark2001	16568	PCMark05 Memory	2142
3DMark05	2542	PCMark05 HDD	3087

Performanțe

Autonomie: 9.1 Dotări: 10 Performanță: 9.2

9.3

Discovery Project



Moda sistemelor portabile cu ecran lat și de rezoluții superioare este adoptată și de produsul Discovery Project.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Dimensiunile ecranului sunt printre cele mai mari întâlnite la un notebook, 17.1" la o rezoluție maximă de 1440x900 pixeli. O implementare utilă o reprezintă tastele numerice, care la majoritatea notebook-urilor se accesează prin diferite combinații greoaie. Platforma folosită este una AMD cu 754 pini și, în cazul de față, s-a apelat la cel mai rapid procesor pentru acest socket, Athlon64 Mobile 3700+. Spațiul de stocare este și el la fel de reprezentativ - 100GB.

PERFORMANȚE

În aplicațiile de birou și multimedia notebook-ul se descurcă de minune,

grație platformei de ultimă generație bazată pe chipset-ul ATI Xpress200. Performanțele ar fi putut fi mai bune, dacă se opta pentru o cantitate de memorie dublă.

PORTABILITATE

Acumulatorul reușește să alimenteze notebook-ul o perioadă destul de mare raportată la alți concurenți. Media de autonomie se situează peste două ore și jumătate în condiții de utilizare permanentă. Greutatea portabilului poate reprezenta o problemă pentru unii utilizatori, dar dotările numeroase merită un efort suplimentar.

CONCLUZIE

Discovery Project a impresionat prin autonomia ridicată, neobișnuită pentru un notebook cu ecranul de 17.1" care se știe că este componenta consumatoare de cea mai multă energie.

Preț	Garanție	Contact
5699 RON	24 luni	Discovery Computers

Detalii tehnice

Procesor: AMD Athlon64 Mobile 3700+ · Memorie RAM: 2x512MB · Display: 17.1" WXGA+ 1440x900 · HDD: 100GB · Unitate optică: DVD Writer Dual Layer · Conectori: 6xUSB2.0, 1xFirewire, LAN, Modem, PCMCIA, S-Video, VGA, DVI · Extra: Card reader, Bluetooth, WLAN · Dimensiuni: 393x280x33mm · Greutate: 3.8kg

Teste

BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	146'	SiSoft Sandra 2005 Memory	2490
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	150'	PCMark05	2106
BAPCO MobileMark 2005 Reader	168'	PCMark05 CPU	3041
3DMark2001	4203	PCMark05 Memory	2037
3DMark05	498	PCMark05 HDD	2550

Performanțe

Autonomie: 9.6 Dotări: 9.8 Performanță: 8.8

9.2

DESCOPERĂ COMBINAȚIA PERFECTĂ DE DESIGN ȘI TEHNOLOGIE

LIFE'S GOOD  **LG**

FLATRON ARTISTIC

L1940B
DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 600:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 178°, V: 178°

L1740B/L1740P
DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1740P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°



FLATRON ULTRASLIM

L1980Q/L1980U
DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS (L1980U: 12MS)
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1780Q/L1780U
DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS (L1780U: 12MS)
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°



ARTISTIC



L1720B/L1720P

DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1720P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 550:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

L1520 B/L1520P

DIAGONALA: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1520P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 400:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

STYLE



L1930S/L1930B

DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 600:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 178°, V: 178°

L1730S/L1730B/L1730P

DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1730P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1530S/L1530B/L1530P

DIAGONALA: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M² (L1530P: 300 CD/M²)
CONTRAST: 400:1
TIMP DE RĂSPUNS: 25MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 140°

STANDARD



L1915S

DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1715S

DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1515S

DIAGONALA: 15"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 16MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

STANDARD



L1950S-SN

DIAGONALA: 19"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

L1750S-SN

DIAGONALA: 17"
STRĂLUCIRE: 250 CD/M²
CONTRAST: 500:1
TIMP DE RĂSPUNS: 12MS
UNGHII DE VIZIBILITATE: H: 160°, V: 160°

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

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

ASUS X-Mars



ASUS X-Mars este un cooler adresat platformelor AMD Athlon64, fiind certificat și pentru modelele X2 cu două nuclee.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Baza masivă a cooler-ului este fabricată din cupru, iar lamelele sale din aluminiu. De distribuția cât mai uniformă a căldurii se ocupă două heat-pipe-uri de 7mm. Fluxul de aer este creat de un ventilator de 70mm a cărui turajie se controlează doar automat prin intermediul unui termistor.

PERFORMANȚE

De remarcat este ușurința în instalare, nefiind necesară scoaterea plăcii de bază. În teste nu a dezamăgit, reușind să păstreze modelul Athlon64 3500+ la 45 de grade în regim Full Load, dar la o diferență de 12 grade față de valoarea înregistrată în Idle. Aceste temperaturi s-au obținut cu turajia ventilatorului cuprinsă între 2500 și 3000rpm, păstrându-se astfel și un nivel redus al zgomotului. Totuși într-o carcasă slab aerată turajia ventilatorului poate depăși cu ușurință 4000rpm, moment în care nivelul zgomotului crește.

CONCLUZIE

ASUS X-Mars reprezintă o soluție bună din punctul de vedere al performanțelor, zgomotoasă dacă este folosită pentru răcirea procesoarelor mari consumatoare de energie.

Preț	Garanție	Contact
115 RON	24 luni	Depozitul de Calculatoare
115 RON	24 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Compatibilitate: Socket 754/939/940 · Dimensiuni maxime (Lxlxh): 97x74x50mm · Dimensiuni ventilator (Lxlxh): 70x70x25mm
Greutate: 385g · Air flow maxim: 41CFM · Turajie ventilator: 2000-5400rpm · Material construcție: Cu+Al · Heat-pipe: 2
Control turajie: Termistor · Temperatură Athlon64 3500+ Load: 32 · Temperatură Athlon64 3500+ Idle: 32

Performanțe

Răcire: 8.8

Ergonomie: 10

9.1

MSI MEGA STICK 511



Playerul MP3 MEGA STICK 511, ce poartă sigla MSI, folosește pentru stocare memoria flash, modelul de față fiind dotat cu 128MB.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Cu o greutate de 40g, incluzând aici și bateria, playerul dispune de un ecran monocrom, un modul radio FM, conector Line-In de pe care se poate înregistra, precum și un microfon pentru a putea fi folosit ca reportofon. În pachet regăsim dotările obișnuite ale unui player MP3: un șnur pentru transport, căști, CD-ul cu drivere necesar pentru Windows 98, precum și o baterie AAA, MEGA STICK 511 nefiind alimentat de la un acumulator propriu.

PERFORMANȚE

Playerul este recunoscut de sistem ca un echipament de stocare, putând fi folosit astfel și la transportul de date. Fișierele audio în formate MP3 și WMA sunt selectate automat pentru redare din structura de directoare. O implementare reușită o reprezintă funcția de înregistrare care poate prelua semnalul de pe conectorul Line-In de la microfonul încorporat sau chiar de pe tunerul FM, la o rată de sampling cuprinsă între 8000 și 48000Hz.

CONCLUZIE

MSI MEGA STICK 511 oferă o calitate peste medie la redarea materialului audio grație și egalizatorului de benzi dotat cu cinci presetări, nota finală fiind scăzută însă de spațiul de stocare redus.

Preț	Garanție	Contact
199 RON	12 luni	Flamingo Computers

Detalii tehnice

Interfață: USB2.0 · Dimensiuni: 96x31x19mm · Greutate: 40g
Alimentare: 1.5V AAA Alkaline · Capacitate memorie: 128MB
Formate suportate: MP3, WMA · Tuner FM: Da · Compatibilitate: Windows 98/2000/XP, Mac OS 9 · Înregistrare: WAV · Display: Monocrom

Performanțe

Dotări: 8.5

Calitate redare: 9

8.8

HERCULES DJ Control MP3



După cum îi spune și numele, DJ Control MP3 este o extensie hardware cu ajutorul căreia se pot controla eficient și simultan două piese muzicale.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Cu ajutorul unei curele din dotare, DJ Control MP3 se poate purta pe umăr pentru a oferi un plus de mobilitate. Conectarea la calculator se realizează foarte simplu prin cablul USB 2.0. Programul Virtual DJ lucrează în tandem cu produsul hardware pentru a ușura munca DJ-ului fie el semiprofesionist, fie amator.

PERFORMANȚE

Lucrul cu DJ Control MP3 este destul de facil, dar pentru un începător în domeniul muzicii necesită o mică perioadă de acomodare. Cu cele 28 de butoane funcționale, fabricate din cauciuc fosforescent, se pot controla hardware și în timp real toate funcțiile programului Virtual DJ. În esență, pot fi create mixuri ale pieselor audio preferate, se pot defini bucle și puncte de play virtuale sau se pot aplica diverse efecte predefinite.

CONCLUZIE

Deși la prima vedere ar părea o jucărie, DJ Control MP3 este un produs semiprofesionist util la petrecerile de sfârșit de an sau la aniversările celor mai buni prieteni, dar numai dacă este folosit în mod corespunzător (profesionist).

Preț	Garanție	Contact
329 RON	24 luni	Ubisoft România

Detalii tehnice

Interfață: USB 2.0 · Dimensiuni: 235x200x65mm · Alimentare: USB · Faders: 3 · Filtre egalizoare: 6 · Număr butoane: 28
Cerințe sistem: Athlon 850MHz, 256MB RAM, placă de sunet cu ieșire pentru căști · SO: Windows XP

Performanțe

Dotări: 8.5

Calitate redare: 8.1

8.3

ASUS RX 3141



RX 3141 este un gateway router care oferă suport pentru tehnologia Gigabit pe cele patru porturi Ethernet integrate, pentru un plus de performanță garantat.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Dimensiunile reduse și posibilitatea de montare pe un perete, precum și cei doi magneti de pe spate îi conferă stabilitate pe orice tip de suport. Excelent pentru o rețea de mici dimensiuni, acesta se poate configura ușor prin intermediul unui browser web și după numai câteva minute de la alimentare își poate lua rolul de router.

PERFORMANȚE

Configurarea adresei IP pentru WAN se realizează dinamic sau static, în funcție de conexiunea exterioară de care beneficiază utilizatorul. Securitatea rețelei create este asigurată de firewall-ul din dotare care oferă protecție pentru atacurile de tip DoS (Denial of Service). RX 3141 asigură și posibilitatea de creare a unor rețele virtuale pentru un plus de siguranță.

CONCLUZIE

ASUS RX 3141 este un router destinat rețelelor de bloc sau unor instituții de învățământ care doresc un echipament hardware performant și simplu de configurat pentru o rețea de dimensiuni mici sau medii.

Preț	Garanție	Contact
399 RON	24 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Porturi: 4x10/100/1000Mbps · Securitate: ACL, ALG, DoS, SPI · Protocoale suportate: TCP/IP, ICMP, UDP · Altele: Dynamic NAT, PAT, Static NAT · Dimensiuni: 153x194x43mm

Performanțe

Dotări: 7.5 Performanță: 8

7.8

BenQ FP72G+D



FP72G+D este un monitor LCD cu un design atractiv capabil să satisfacă pretențiile oricărui utilizator.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Acesta este capitolul la care impresionează acest monitor. Piciorul lui FP72G+D permite reglarea înălțimii, rotirea cu 360 de grade pe orizontală și cu 90 de grade pe verticală. Tot la capitolul dotări putem include și modul dual de conectare la un PC prin intermediul conectorului clasic D-Sub sau al celui digital (DVI).

PERFORMANȚE

Detaliile tehnice specificate de producător nu excelează și se încadrează în limite normale. Astfel, ecranul de 17 inch suportă o rezoluție maximă de 1280x1024, contrastul este de 500:1, iar luminozitatea atinge valoarea de 300cd/mp. Calitatea imaginii este satisfăcătoare, același lucru l-am putea spune și despre unghiurile de vizibilitate: 140 de grade pentru cel pe orizontală și 130 de grade pentru cel pe verticală. Timpul de răspuns este de 8ms.

CONCLUZIE

FP72G+D nu poate fi catalogat drept un monitor pentru gaming, din cauza specificațiilor tehnice mai slabe tinzând mai mult spre mediul office. Brațul mobil pe care este fixat ecranul este cel care îi conferă un plus pentru ergonomie și funcționalitate.

Preț	Garanție	Contact
1090 RON	36 luni	Partenerii BenQ România

Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: 17 inch · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 140 · Unghi de vedere vertical: 130 · Conectare: D-Sub, DVI-D · Greutate: 6Kg · Certificare: TCO '03 · Consum: 40W · Fixare pe perete: Da

Performanțe

Dotări: 9.5 Calitate redare: 8.9

9.2

Func F10.s



Func Industries a lansat cu puțin timp în urmă o nouă serie de suprafețe de rulare pentru mouse-uri, denumită F-Series, din care fac parte două produse, F10.S și F30.R. Diferențele dintre cele două constau în rugozitatea suprafeței.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Modelul F10.S testat de noi este adresat utilizatorilor care urmăresc o deplasare cât mai lină a mouse-ului, având o suprafață fină construită din policarbonat. Pentru o mai bună analizare a mișcării de către senzorii optici, mouse pad-ul are aplicată o textură pe suprafața de contact formată din mici puncte de nuanțe deschise puse pe un fundal negru. Dimensiunile lui F10.S sunt cele mai mari pe care le-am întâlnit la un mouse pad, 432mm lungime și 280mm lățime.

PERFORMANȚE

Per ansamblu a avut o comportare excelentă atât în jocuri, cât și în aplicații de birou, F10.S putând fi utilizat și în domeniul graficii asistate de calculator. Baza de cauciuc aderentă la suprafețele pe care e așezat mouse pad-ul și clemă de fixare a firului sunt opțiuni care se dovedesc utile și care cresc valoarea produsului.

CONCLUZIE

Cei care sunt obișnuiți cu suprafețele fine de rulare a mouse-ului și dispun de spațiu pe birou vor găsi în F10.S un produs de o calitate superioară.

Preț	Garanție	Contact
117 RON	N/A	Best Computers / Diverta
117 RON	N/A	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Dimensiuni (Lxlxh): 432x280mm · Suprafețe de lucru: 1
Tip suprafață de contact: fină · Extra: Bază aderentă la birou, clemă pentru fixarea firului mouse-ului

Performanțe

Ergonomie: 9 Performanță: 10

9.7

Creative X-Fi PLATINUM



Sound Blaster X-Fi Platinum face parte din noua generație de plăci de sunet produse de Creative care aduce un standard de sunet complet nou și promite o calitate superioară a acestuia.

DOTĂRI

X-Fi Platinum este însoțită de o telecomandă prin infraroșu și de un hub extern pentru conectarea căștilor sau a altor dispozitive externe. Pachetul software Entertainment Center livrat cu placa de sunet poate fi controlat rapid și ușor cu ajutorul telecomenzii.

PERFORMANȚE

Fie că este vorba de CD-uri audio, filme pe DVD sau fișiere MP3, calitatea sunetului este excelentă. X-Fi Platinum este propulsat de cel mai nou procesor audio X-Fi, ce are 51 milioane de tranzistori și care este de aproximativ 65 de ori mai performant decât cel din seria Live. Printre cele mai noi tehnologii incluse, care asigură o performanță greu de egalat, regăsim EAX Advanced HD 5.0 pentru o mai bună poziționare în jocuri, 24-bit Crystalizer (motor de clarificare a sunetului) și CMSS-3D care simulează sunetul 3D și în căști.

CONCLUZIE

Cu un preț pe măsura performanțelor, Creative X-Fi Platinum reprezintă o alegere foarte bună pentru fanii jocurilor, muzicii și filmelor pe PC.

Preț	Garanție	Contact
830 RON	24 luni	Flamingo Computers

Detalii tehnice

Procesor sunet: X-Fi · RSZ: 109dB · Interfață: PCI · Număr canale: 7.1 · Ieșiri: 2xSPDIF optice, căști, MIDI, 2xSPDIF RCA · Intrări: 2xSPDIF optice, AD_Link, AUX, MIDI, FlexiJack, 2xSPDIF · Extra: Telecomandă, Hub extern

Performanțe

Dotări: 10 Performanță: 9.6

9.8

Logitech G15



Una dintre cele mai complexe tastaturi dedicate pasionaților de jocuri este G15 de la Logitech.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

De la început observăm pe partea stângă prezența a 18 taste în plus, complet programabile care, împreună cu cele trei butoane funcționale oferă un total de 54 de combinații cu care se pot seta diferite combo-uri în jocuri sau combinații de taste. Un al doilea aspect remarcabil este LCD-ul amplasat central pe care se pot afișa diferite informații cum ar fi gradul de încărcare al memoriei și procesorului, melodia care rulează în Winamp sau nivelul de muniție din jocurile suportate de G15. Trebuie menționată și iluminarea tastelor, care pe timp de noapte se dovedește a fi o implementare necesară.

PERFORMANȚE

Instalarea decurge ușor fiind vorba de un echipament USB, iar pentru a beneficia de diversele facilități este necesară utilizarea aplicației livrată pe CD. Cu ajutorul ei se pot crea diferite profile pentru fiecare joc, ce se activează automat atunci când este detectată lansarea executabilului corespunzător jocului.

CONCLUZIE

În jocuri, Logitech G15 se descurcă de minune, însă doar după o perioadă de acomodare cu aplicația și crearea de profile. Tastele programabile își găsesc utilitatea nu doar în jocuri, ci și în diverse aplicații cum ar fi cele de calcul tabelar sau grafică digitală.

Preț	Garanție	Contact
340 RON	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfață: USB2.0 · Hub USB: 2 porturi · Restpad: Da · Taste programabile: 18 · Extra: Ecran LCD, butoane multimedia, iluminare taste

Performanțe

Dotări: 9.5 Performanță: 9.5

9.5

Plextor PX-716UFL



Plextor PX-716UFL face parte din noua serie de unități optice externe a companiei care aduce îmbunătățiri asupra vitezelor de scriere.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Drive-ul folosește, în schimbul obișnuitei ușițe, un sistem slot de introducere a mediilor optice. Plextor PX-716UFL scrie și citește majoritatea mediilor, excepție făcând cele DVD-RAM. Viteza maximă de scriere a unor discuri DVD+/-R este de 16x, iar a celor dual layer - 6x. Greutatea echipamentului cu tot cu alimentator nu depășește două kilograme. În pachet regăsim un CD pe care sunt livrate mai multe aplicații trial, dar și unele full cum ar fi Nero Express 6 și PlexTools Professional XL cu care se pot citi și modifica diverși parametri ai unității.

PERFORMANȚE

Am testat echipamentul cu suita Nero prin scrierea unui director de 4480MB care conținea peste 700 de fișiere. Timpul efectiv de scriere pe un disc DVD-R la viteza 8x a fost de 8 minute și 45 de secunde, iar încălzirea procesorului s-a situat sub 35% în condițiile în care calculatorul nu a fost menajat, buffer-ul de 8MB făcându-și pe deplin datoria.

CONCLUZIE

Pentru cei ce nu dispun de posibilitatea instalării unei unități optice pe calculator, Plextor PX-716UFL se va dovedi a fi o soluție externă performantă.

Preț	Garanție	Contact
945 RON	24 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Interfețe: USB2.0, Firewire · Dimensiuni: 253x167x53mm
Greutate: 1740g · Alimentare: 220V · Viteză scriere DVD+R/RW/DL: 16x/8x/6x · Viteză scriere DVD-R/RW/DL: 16x/6x/4x · Viteză scriere CD-R/RW: 48x/24x · Viteză citire CD/DVD: 48x/16x · Timp de acces CD/DVD: 100ms/150ms · Buffer: 8MB · Compatibilitate: Windows 2000/XP

Performanțe

Dotări: 9.3 Performanță: 9.6

9.5

**PRODUSUL
ANULUI 2005**

XtremPC

PRODUSUL ANULUI

MEMBRII FORUMULUI AU ALES

SPRE SFÂRȘITUL ANULUI 2005 AM OFERIT

membrilor forumului XtremPC posibilitatea de a vota produsele și companiile preferate.

Am format în acest sens o secțiune specială a forumului în care au fost incluse 14 categorii de produse și 7 categorii rezervate brand-urilor preferate.

Produsele participante la vot au fost selectate dintre cele apărute în paginile de hardware ale XtremPC de-a lungul anului 2005, alegerea lor fiind făcută după performanțe. După scurgerea perioadei de votare au fost

alese primele cinci clasate ale fiecărei categorii pentru a fi prezentate și în paginile XtremPC. Din această cauză suma procentelor fiecărei categorii nu ajunge la 100%. Operațiunea de votare s-a desfășurat în perioada 25 noiembrie-15 decembrie 2005 și la ea au putut participa toți membrii forumului XtremPC, mai puțin cei din colectivul redacțional.

În paralel s-a organizat un concurs pentru cei care și-au desemnat prin vot produsele și companiile preferate. Pentru a putea intra în urna din care s-a făcut extragerea, utilizatorii

trebuiau să voteze la cel puțin zece categorii. După încheierea votului au fost aleși câștigătorii celor 10 abonamente pe 12 luni la XtremPC cu DVD. Câștigătorii au fost anunțați printr-un mesaj privat trimis pe contul deținut pe forumul XtremPC.

Mulțumim tuturor membrilor forumului XtremPC care au participat la acest vot, căroră le recomandăm să își consulte Inbox-ul contului pentru a verifica dacă se numără printre cei 10 câștigători.

Plăci video high end

Leadtek WinFast PX7800GTX Extreme a câștigat detașat primul loc, fiind o bună perioadă de timp cel mai rapid accelerator grafic disponibil.

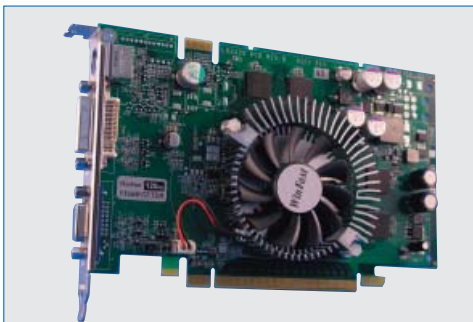
- Leadtek WinFast PX7800GTX Extr. 60%
- ASUS EN7800GTX TOP 16%
- HIS Radeon X1800XT 12%
- XFX GeForce 7800GT 3%
- Sapphire X850XT PE 3%



Plăci video mainstream

Primele două locuri ocupate tot de Leadtek exemplifică încrederea utilizatorilor în nucleele grafice NVIDIA.

- Leadtek Winfast PX6600 GT Extr. 46%
- Leadtek WinFast PX6600 GT 12%
- Sapphire Radeon X800GTO2 12%
- ASUS EN6600GT Silencer 11%
- GeCube Radeon RX800GTO3 7%



Carcase ATX

Ca și în 2004, utilizatorii au ales drept câștigător tot un produs Thermaltake, de data aceasta WinGo V7000D Xaser V.

- Thermaltake WinGo V7000D Xaser V 25%
- Antec P180 21%
- Antec SLK3000B 10%
- Antec PlusView 1000AMG 10%
- Thermaltake V1000A Xaser III 9%



HDD SATA 150

La categoria unitaților de stocare a fost ales produsul cu performanțele cele mai bune în dauna celor cu capacitatea de stocare ridicate.

- Western Digital Raptor 74GB 29%
- Western Digital Caviar 200GB 22%
- Seagate Barracuda 7200.7 200GB 12%
- Maxtor DiamondMax 10 300GB 11%
- Seagate Barracuda 7200.7 160GB 5%



Multifuncționale

HP OfficeJet 4255 all-in-one a câștigat detașat, obținând un procentaj aproape triplu față de ocupantul locului doi.

- HP OfficeJet 4255 all-in-one 44%
- HP Photosmart PSC 2355 15%
- Canon MFC 5630 9%
- Canon MP780 7%
- HP LaserJet 3015 6%



Imprimante Inkjet

La această categorie avem doi ocupanți ai primului loc, ambii adunând același număr de voturi din partea utilizatorilor.

- Canon PIXMA iP4200 28%
- HP Photosmart 8250 28%
- HP Deskjet 6620 17%
- Canon PIXMA iP3000 7%
- Lexmark Z815 6%



Monitoare LCD

Calitatea produselor Samsung și timpul de răspuns de 4ms au făcut ca SyncMaster 930BF să fie desemnat monitorul LCD al anului 2005.

- Samsung SyncMaster 930BF 49%
- LG Flatron L1780U 13%
- Samsung SyncMaster 173P 9%
- Iiyama ProLite E481S 7%
- NEC 1970GX 5%



Plăci de bază Socket 754

La categoria plăcilor de bază cu 754 pini, lupta a fost mai strânsă, coronița fiind atribuită în final celor de la MSI.

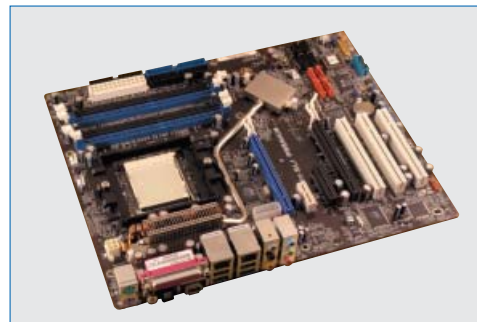
- MSI K8N Neo FSR 21%
- ASUS K8N-E Deluxe 18%
- DFI LanParty UT NF3 250Gb 16%
- ASUS K8V SE Deluxe 9%
- ABIT NF8 8%



Plăci de bază Socket 939

ASUS A8N SLI Premium s-a impus în preferințele utilizatorilor datorită performanțelor excelente și a capacității de overclocking ridicate.

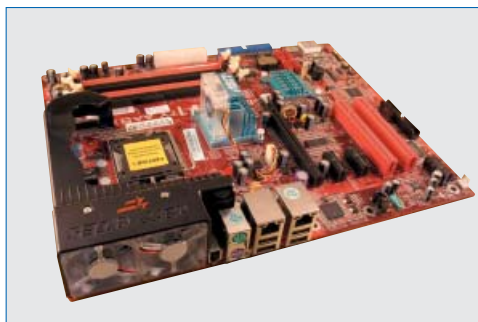
- ASUS A8N SLI Premium 27%
- DFI LanParty UT nF4 SLI-D 20%
- MSI K8N Neo4 Platinum 18%
- Abit Fatal1ty AN8 SLI 17%
- MSI K8N Diamond 3%



Plăci de bază LGA775

Platforma Intel câștigătoare la această categorie a venit din partea unui producător de renume, ABIT.

- ABIT Fatal1ty AA8XE 30%
- ASUS P5LD2 Deluxe WiFi-TV 14%
- MSI P4N Diamond 13%
- ASUS P5ND2-SLI Deluxe 10%
- DFI LanParty 925X-T2 9%



Sisteme audio 2.1

Altec Lansing MX5021 s-a impus în preferințele utilizatorilor prin calitate și dotări, menționând aici certificarea THX.

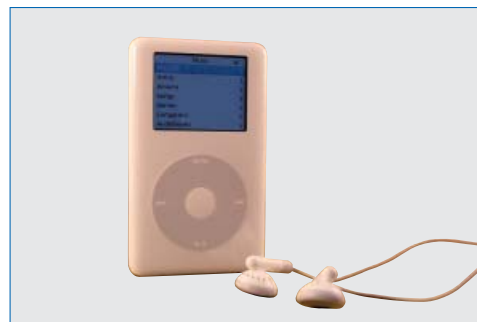
- Altec Lansing MX5021 26%
- Logitech Z-2300 23%
- Altec Lansing VS4221 14%
- M-Audio Studiophile LX4 2.1 11%
- Creative I-Trigue 3200 6%



Playere MP3 portabile

Apple prin seria iPod și-a surclasat concurența fără drept de apel, obținând primele trei locuri la această categorie.

- Apple iPod Photo 60GB 50%
- Apple iPod mini 6GB 24%
- Apple iPod Shuffle 11%
- Creative MuVo Slim 256MB 6%
- iRiver H10 2%



Camere foto digitale

Grație dotărilor numeroase, Canon PowerShot G6 a reușit să ocupe primul loc în topul preferințelor utilizatorilor.

■ Canon PowerShot G6	39%
■ Panasonic Lumix DMC-FZ30	18%
■ Sony DSC-V3	7%
■ Olympus Camedia C-70 UltraZoom	6%
■ FujiFilm FinePix S5500	6%



Tunere TV

Leadtek a continuat și în 2005 să ofere tunere TV de calitate, primele două locuri ocupate fiind reprezentative.

■ Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	55%
■ Leadtek WinFast PVR2000	19%
■ ASUS MyCinema P7131 Dual	8%
■ PowerColor Theater 550 Pro	7%
■ Hauppauge! WinTV-PVR 350	3%



Plăci video (brand-uri)

În ultimul an Leadtek și-a continuat ascensiunea pe piața autohtonă, procentajul de 42% fiind mai mare decât cel obținut în 2004.

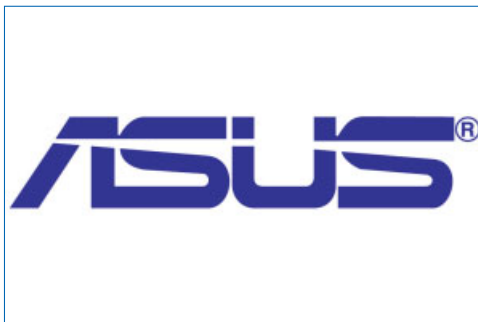
■ Leadtek	42%
■ ASUS	16%
■ GeCube	8%
■ Gainward	8%
■ Gigabyte	8%



Plăci de bază (brand-uri)

ASUS a fost unul dintre cei mai activi producători de plăci de bază în anul 2005, lansând mereu soluții inovative.

■ ASUS	44%
■ MSI	18%
■ ABIT	12%
■ DFI	10%
■ Gigabyte	7%



Sisteme audio (brand-uri)

Grație produselor de calitate, Altec Lansing și-a păstrat și în 2005 poziția de lider în top-ul preferințelor utilizatorilor.

■ Altec Lansing	45%
■ Logitech	20%
■ Creative	11%
■ M-Audio	6%
■ Klipsch	4%



Imprimante (brand-uri)

HP a reușit să strângă mai mult de jumătate din voturile participanților depășind Canon, principalul concurent.

■ HP	52%
■ Canon	31%
■ Lexmark	15%
■ Samsung	3%
■ Epson	2%



Monitoare (brand-uri)

În 2004, Samsung și Philips au ocupat primul loc al acestei secțiuni, în 2005 însă lucrurile au stat ceva mai diferit.

■ Samsung	61%
■ LG	11%
■ Sony	6%
■ Philips	5%
■ BenQ	5%



Harddisk-uri (brand-uri)

Calitatea unităților de stocare Western Digital au făcut ca această marcă să fie preferată de majoritatea utilizatorilor.

■ Western Digital	46%
■ Seagate	24%
■ Maxtor	16%
■ Samsung	7%
■ Hitachi	3%



Playere MP3 (brand-uri)

Prin gama produselor iPod, Apple și-a depășit concurența cu o diferență covârșitoare pe segmentul playerelor MP3.

■ Apple	75%
■ iRiver	10%
■ Creative	6%
■ Sony	3%
■ Samsung	2%



Credit maxim cu salariul minim! De 16 ori salariul tău! Cel mai mare plafon de creditare Simplu și rapid!



DEPOZITUL DE CALCULATOARE

Cu DEPOZITUL DE CALCULATOARE este atât de simplu !

• BUCURESTI • Str. Stirbei Voda 172 - 637.27.91 • Sos. Stefan cel Mare 22 - 210 53 93 • Str. Bratianu 6 - 313 78 42 • Calea Mosilor 294 - 211 94 83 • Soseaua Ottenitei 162, bl. 3 - 332 38 86 • B-dul Iuliu Maniu, nr. 59, bl. 10A - 430 56 56 • Calea Dorobanti, nr. 102-110 - 231 58 55 • B-dul Camil Ressu, Nr. 16 Bl.4bis - 324 31 38 • Drumul Taberei Bd. 1 Mai nr.15 bl. C3 parter, 745.00.99 • Unirea Shopping Center et.3 corp central - 303 0406 • ALBA IULIA Piata Iuliu Maniu 8, bl. 31E - 0258 817 948 • ALEXANDRIA Str. Bucuresti, bl. BM4 - 0247 421204 • ARAD Str. Stefan Augustin Doinas 2-4, bl. M7 - 0257 228 844 • BACAU Str. Unirii, bl. 15SCD - 0234 510 127 • BAI A MARE B-dul Republicii 15 - 0262 250 838 • BISTRITA - Piata centrala nr.1 - 0263 - 212 610 • BRAILA Str. 1 Decembrie 1918, nr. 5 parter • BRASOV B-dul 15 Noiembrie 50 - 0268 - 474 596 • BRASOV Strada Soarelui nr.2A, parter - 0268 - 315 010 • BUZAU Str. Unirii, bl. 16H, parter - 0238 - 726 151 • CLUJ Str. Fabricii 1, bl. M5 - 0268 - 315 010 • CALARASI Str. Prolungirea Bucuresti Bl.C5, parter - 0242.333.115 • CONSTANTA B-dul Tomis 142, bl. TD2A - 0241 - 660 426 • CRAIOVA Str. Popa Sapca, bl. 7-14 - 0251 - 466 042 • DEVA B-dul 22 Decembrie, bl. 4 - 0254 - 233 443 • DROBETA TURNU SEVERIN B-dul Tudor Vladimirescu, nr. 100-108 - 0252 - 314 999 • FOCSANI Str. Cuza Voda, bl. 30 - 0237 - 232 273 • GALATI B-dul Siderurgiei, bl. SD2C - 0236 - 490 607 • GIURGIU sos. Bucuresti, bl. 47/3D, parter • ODORHEIUL SECUIESC Str. Rakoczi Ferenc, nr. 14 - 0266 - 215 983 • IASI Str. Costache Negri 60, bl. CL21 - 0232 - 222 144 • IASI Str. Pacurari nr. 124, bl. 583, sc.B, parter - 0232 - 278 125 • ORADEA B-dul General Magheru 6 - 0259 - 468 226 • PIATRA NEAMT Bd Decebal, nr. 71, bl E2, parter - 0233 - 226 716 • PITESTI Str. Republicii 162-164 - 0248 - 610 070 • PITESTI B-dul Nicolae Balcescu nr. 131 - 0248 - 284 692 • PLOIESTI Str. Republicii 197, bl. 5C1 - 0244 - 527 803 • RAMNICU VALCEA B-dul Tudor Vladimirescu 5 - 0250 - 735 437 • RESITA Str. I.L. Caragiale 5 - 0255 - 228 196 • SATU MARE Str. Careiului, bl. C2-4 - 0788 511 315 - 0261 - 757 997 • SFANTU GHEORGHE Str. Grigore Balan, bl.30 sc.B • SIBIU Str. Parcul Tineretului bl.5 - 0269 - 218 569 • SLATINA B-dul Nicolae Titulescu, bl. 41 - 0249 - 435 634 • SLOBOZIA Str. Matei Basarab, bl. U - 0243 - 232 245 • SUCEAVA Str. Universitatii 27, bl. D1 - 0230 - 524 163 • SUCEAVA - Str. Marasesti nr.4 - 0230.520.004 • TARGU JIU Str. Victoriei, nr. 138 - 0253 - 227 124 • TARGU JIU Str. Victoriei, Bl. 29 • TARGU MURES B-dul 1 Decembrie 1918, nr. 23 - 0265 - 311 834 • TARGOVISTE Str. Libertatii, bl.A3, parter - 0245 220 772 • TIMISOARA Calea Aradului 30 SCB - 0258 420 434 • TIMISOARA Str. Gheorghe Lazar nr.30-32 • TULCEA Str. Babadag, nr. 7 B3, parter - 0240 - 515 415 • VASLUI Str. Republicii 363, sc. A, parter - 0235 - 323 024 • ZALAU Str. Gheorghe Doja, Nr.69 - 0260 - 660 734

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: Procesoare / Memorii

➔ Merge făcut dual channel din 4 DIMM-uri?

Vreau să adaug la cele două module de 512MB DDR500 ale mele încă două memorii de 512MB identice. Merge să fac dual channel în această situație pe o placă de bază cu chipset nForce4 SLI? Aș dori și niște detalii dacă se poate despre cum să fac dual channel în această configurație. *alexwinfast*

Cele două DIMM-uri le pui pe celelalte sloturi libere și merge în felul acesta. Așa am făcut eu și a mers fără probleme, citește manualul plăcii de bază că explică destul de bine. În principiu ar trebui să meargă fără probleme. *goro123*

Alex, stai liniștit că merge! Puteai să faci o chestie, să vinzi cât ai acum 2x512MB, să îți mai pui încă pe atât și să cumperi două module de 1GB fiecare. *X5*

Merge, dar vei avea command rate-ul blocat în 2T față de 1T și astfel pierderi de performanță. Este recomandat ca pe platformele AMD să ai două module de 1GB. *novi*

Eu am procesor Athlon64 cu nucleu Winchester și patru module de 256MB. Merg în dual channel dar cu problema că într-adevăr rulează doar în 2T. Nucleul Venice le duce și în 1T. *yorl*

FORUM: HDD

➔ Problemă mare

Am un harddisk Western Digital de 160GB care a început să facă urât, adică scoate un zgomot ciudat și se decuplează pentru câteva secunde, după care merge iar normal. A mai făcut asta și mai de mult, dar nu i-am dat atenție, am crezut că este de la sursă. *Wally*

Depinde ce înțelegi tu prin "decuplează". Este posibil ca zgomotele respective să fie normale sau poate într-adevăr să fie vorba de o problemă care implică o vizită la service. Nu cred că este de la sursă deoarece ar fi apărut probleme de stabilitate. *IL Dotore*

Zgomotul nu aș putea să îl descriu, este mai deosebit ca atunci când stingi calculatorul. Scade turația pentru două secunde apoi crește la loc și merge în continuare. În timpul asta se blochează, dar nu necesită restart. *Wally*

Exact aceeași problemă o avea și harddisk-ul meu, tot un Western Digital, și am pus "decuplările" pe seama conectorului de alimentare Molex, în special a pinilor metalici care erau cam lărgiți. Însă, după vreo trei luni de când a început să scoată sunetele acelea, a mai făcut o singură fază de genul asta după care a refuzat să se mai trezească. Fă un back-up și du-te cu el la service cât nu este prea târziu! *Whistler*

HARDMAIL

>>> ZGOMOT SUSPECT LA HARDDISK >>>

Autor: Bosneac Dănuț

Am două probleme la care cer niște soluții. În primul rând vă spun configurația sistemului meu: procesor Barton la 2500+, placă de bază Abit NF75 v2.0, placă video Gigabyte Radeon 9600 Pro, harddisk Seagate de 120Gb și unul SATA Western Digital de 120GB, sursă de 400W și 1GB de RAM. În primul rând vreau să știți că din când în când se aude un țâcănit la harddisk-ul Western iar sistemul are o scurtă oprire și la un moment dat îmi dă ecran albastru, drive-ul dispărând din configurație. Acest țâcănit se aude și când închid calculatorul, chiar dacă sistemul de operare rulează de pe unitatea Seagate. Poate fi de la memorii? În al doilea rând, pe placa de bază este un mic cooler. În timp ce sistemul funcționează, acest cooler nu se învârtește, deși este alimentat. Trebuie să funcționeze numai în anumite momente?

XtremPC: Cel mai probabil țâcănitul respectiv se aude la scoaterea de sub tensiune a harddisk-ului. Este posibil să te confrunți cu o problemă de conectică. Clemele de metal ale mufei Molex, din care alimentezi HDD-ul, în unele cazuri sunt prea largi și la mișcări mici nu mai fac contact cum trebuie. Dacă nu se rezolvă prin strângerea pinilor mufei Molex, ar fi bine să faci un drum la service cu harddisk-ul respectiv. Memoriile nu au legătură cu problema aceasta. Ventilatorul de pe placa de bază nu trebuie să stea oprit, de multe ori de vină este praful care se depune pe părțile sale mobile. Ar trebui să desfăci ventilatorul, să îl cureți cu alcool iar la final să îl ungi cu ulei pentru mecanisme fine.

>>> FSB 133MHZ SAU 166MHZ? >>>

Autor: Alex Lovin

Dețin o placă de bază Gigabyte 7VA rev1.0 cu chipset KT400, un procesor Athlon XP 1800+, 2x256MB TwinMOS, placă video ATI Radeon 9550. Am încercat să modific FSB-ul de pe placă la 166MHz iar procesorul a sărit la 2500+. Calculatorul a pornit fără probleme, însă am scăzut FSB-ul la valoarea standard 133MHz. Ce îmi recomandați? Credeți că voi avea probleme dacă îl țin la 166MHz? Din păcate nu am senzor de temperatură la procesor, însă în carcasă se menține o temperatură de 30°C. Este normal ca un Athlon XP 1800+ să ruleze la FSB 166MHz?

XtremPC: Gigabyte 7VA ar trebui să aibă senzor de temperatură în interiorul socket-ului procesorului. Instalează programul SpeedFan, care îți caută senzorii de temperatură de pe placa de bază și poate îl detectează și pe acela. Ar fi bine ca temperatura procesorului să se situeze sub 60 de grade în Full Load. Dacă sistemul rulează stabil fără ca procesorul să se incingă, poți lăsa

FSB-ul la 166MHz. Modelele Athlon XP 1700+ și 1800+ sunt cunoscute pentru capacitățile ridicare de overclocking de care dispun.

>>> RESET DE BIOS BUCLUCAȘ >>>

Autor: Gașpar Vasile

Am fost nevoit să scot bateria plăcii de bază pentru a reseta BIOS-ul. De atunci, procesorul meu, un AMD Athlon XP 2600+ cu nucleu Throughbred tactat la 2.08GHz, funcționează la doar 1.25GHz. Bănuiesc că trebuie să bag un factor de multiplicare prin BIOS ca să îl readuc la frecvența standard, dar nu știu de unde. Menționez că placa de bază este MSI kt4va.

XtremPC: Frecvența de funcționare a procesorului a scăzut din cauza setării FSB-ului la 100MHz în loc de 166MHz. Frecvența procesorului se obține prin înmulțirea multiplicatorului său cu FSB-ului plăcii de bază. Astfel, este necesar să intri în BIOS și să modifice valoarea FSB-ului. În BIOS la meniul Frequency/Voltage Control există câmpul "CPU FSB Clock" care trebuie ajustat la valoarea 166MHz.

>>> MEMORIE SWAP INSUFICIENTĂ >>>

Autor: alinho19@gmail.com

În timp ce mă jucam Fotball Manager 2005 mi-a apărut eroarea "Windows - Virtual Memory Minimum Too Low". Capacitatea memoriei RAM a sistemului este de 256MB. Din ce cauză apare acel mesaj în colțul din stânga jos al ecranului lângă ceas? Este folosită la maximum memoria RAM? Ce pot face să scap de această problemă? Mai am o mică nelămurire. Cu ce program pot șterge regiștrii invalizi rămași după deinstalarea unor programe? Am încercat mai demult un program și fiindcă nu mă pricepeam am șters câțiva regiștrii importanți și la restart nu mai intra în Windows.

XtremPC: Eroarea respectivă se referă la memoria virtuală a sistemului și mai precis la fișierul swap pe care Windows-ul îl creează și în care scrie datele din memoria RAM atunci când aceasta este prea încărcată. Pentru a scăpa de această eroare trebuie să mărești acest tip de memorie. Te duci în System Properties la tab-ul Advanced, iar la câmpul Performance apeși pe Settings. În fereastra nou apărută (Performance Options) te duci iar pe tab-ul Advanced și jos apeși butonul Change. De aici poți modifica valoarea memoriei swap și locația unde să fie creată. Selectează Custom Size și la cantitatea inițială pune 512MB iar la maximum 2048MB. La următorul restart modificările efectuate de tine vor fi active iar eroarea respectivă nu va mai apărea. Pentru curățarea regiștrilor poți folosi programul EasyCleaner, pe care îl găsești la www.softpedia.com.

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Preț RON
LGA775													
1	ASUS P5N32-SLI Deluxe	9,94	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4,38	4,59	0,97	XPC71	928
2	ASUS P5ND2-SLI Deluxe	9,84	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.33	4.55	0.96	XPC67	845
3	MSI P4N Diamond	9,73	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.22	4.50	1.01	XPC67	679
4	Foxconn 955X7AA	9,72	I955X+ICH7R	1066MHz	6	-	2x1000Mbit	Da	4.24	4.44	1.04	XPC68	655
5	Gigabyte GA-8I955X Royal	9,71	I955X+ICH7R	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.22	4.44	1.05	XPC67	753
6	ASUS P5LD2 Deluxe WiFi-TV	9,58	I945P+ICH7R	1066MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.13	4.35	1.09	XPC67	979
7	Gigabyte GA-8AENXP-D	9,53	I925XE+ICH6R	1066MHz	11	2	2x1000Mbit	Da	4.12	4.33	1.08	XPC67	750
8	ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition	9,50	I925XE+ICH6R	1066MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.10	4.32	1.08	XPC67	1057
Socket 939 - SLI High End													
1	ASUS A8N32 SLI Deluxe	14,26	nForce4 SLI + nForce SPP 100	1000MHz	6	0	2x1000Mbit	Da	4,46	4.46/4.49	0,85	XPC72	857
2	ASUS A8N SLI Premium	13,94	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69	714
3	MSI K8N Diamond	13,91	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69	649
4	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	13,79	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69	701
5	ASUS A8N SLI Deluxe	13,77	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69	611
6	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	13,73	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69	821
7	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	13,72	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69	558
Socket 939 - NonSLI High End													
1	MSI K8N Neo4 Platinum	9,39	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.30	4.29	0.80	XPC69	455
2	Gigabyte GA-K8N Ultra-9	9,38	nForce4 Ultra	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.79	XPC69	462
3	DFI LanParty UT nF4 Ultra-D	9,37	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.29	4.32	0.76	XPC69	590
4	ABIT AN8 Ultra	9,27	nForce4 Ultra	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.72	XPC69	491
5	ASUS A8N-E	9,25	nForce4 Ultra	1000MHz	8	-	1000Mbit	Da	4.31	4.30	0.64	XPC69	386
6	Foxconn NF4UK8AA-8EKRS	9,20	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.31	4.28	0.61	XPC69	286
7	Albatron K8NF4U7	9,12	nForce4 Ultra	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.57	XPC69	369
Socket 939 - SLI Mainstream													
1	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	13,69	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69	465
2	ASUS A8N SLI	13,68	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69	490
3	ABIT AN8 SLI	13,63	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69	711
4	MSI K8N SLI-F	13,61	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69	399
5	Gigabyte GA-K8N Pro-SLI	13,57	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.28	4.24/4.33	0.72	XPC69	444
Socket 939 - NonSLI Mainstream													
1	EPoX 9NPA+	9,28	nForce4	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.68	XPC69	403
2	ABIT AN8	9,21	nForce4	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.23	4.26	0.72	XPC69	562
3	MSI K8N Neo4-F	9,19	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.29	0.63	XPC69	325
4	ECS nFORCE4-A939	9,15	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.28	0.60	XPC69	300
5	ABIT AX8	9,14	VIA K8T890+VT8237	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.25	4.24	0.65	XPC69	473
6	Gigabyte GA-K8NF-9	9,05	nForce4-4X	800MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.22	4.16	0.66	XPC69	356
7	Gigabyte GA-K8VT890-9	9,04	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.28	4.28	0.49	XPC69	357
8	Albatron K8X890 Pro	9,02	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.25	4.27	0.49	XPC69	348
9	AsRock 939Dual-SATA2	8,86	ULi M1695+M1567	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.20	4.19	0.47	XPC69	N/A

Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XTREMPc 72

Nume firmă	Telefon	www
ASBIS România	021 233.38.41	www.asbis.ro
Atlas Corporation	021 230.87.82	www.atlas-corp.ro
Best Computers / Diverta	021 303.01.91	www.bestcomputers.ro
DECK Computers International	021 434.34.00	www.deck.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcshop.ro
Discovery Computers	021 490.60.11	www.discoverycomputers.ro
DOLEX PRO GROUP	021-310.25.70	www.dolex.ro
FIT Distribution	021 201.15.16	www.fit.com.ro
Flamingo Computers	021 236.20.03	www.flamingo.ro
MGT Educational	021 232.88.94	www.mgt.ro
PC Fun	021 201.15.16	www.pcfun.ro
pc-coolers.ro	021 323.99.49	www.pc-coolers.ro
RHS Company	021 331.00.67	www.rhs.ro
Skin Media	021 231.50.97	www.skin.ro
Sony Center	021 242.70.02	www.sonycenter.ro
TOP QUALITY COMPUTERS	021 233.11.63	www.extremecomputers.ro
Tornado Systems	021 206.77.40	www.tornado.ro
Ubisoft România	021 231.67.69	www.hercules.com
Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro

Prețurile specificate sunt cele în vigoare la data publicării în revistă. Nu ne asumăm responsabilitatea pentru modificările de prețuri survenite ulterior.

Tuner TV

		Verdict	Chip	Notă imagine		Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Notă documentație	Testat în	Pret RON
Tuner TV Intern Hardware MPEG-2											
1	PowerColor Theater 550Pro	92.9	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	90	XPC70	329	
2	Leadtek WinFast PVR2000	91.8	Conexant CX23880	92	91	95	90	91	XPC70	329	
3	AVerMedia AverTV PVR	86.8	Conexant CX23882	88	87	80	90	88	XPC70	325	
4	Hauppauge! WinTV-PVR 350	83.9	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	86	XPC70	411	
5	V-Stream MCE200 Deluxe	81.0	Conexant CX23880	83	80	70	87	85	XPC70	230	
6	Prolink PixelView PlayTV@P7000	80.8	Conexant CX23880	83	83	65	80	92	XPC70	267	
7	GeCube TV Cinemaster 550 Pro	74.0	Ati Theater 550Pro	70	65	85	78	90	XPC70	N/A	
Tuner TV Mainstream											
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.2	Conexant CX23881	94	93	90	90	91	XPC70	219	
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	89.3	Philips 7131E	91	89	85	90	90	XPC70	273	
3	Genius VideoWonder ProTV	83.5	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	89	XPC70	148	
4	Compro VideoMate TV Gold+ II	83.1	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	88	XPC70	248	
5	V-Stream Xpert TV-PVR	80.3	Conexant 878A	84	79	65	87	86	XPC70	366	
6	InnoDV SmartTV	70.8	Conexant 878A	76	75	45	70	82	XPC70	106	
7	Jetway Magic TV-PVR	56.3	Conexant 878A	50	50	75	40	90	XPC70	151	
Tuner TV Extern											
1	Leadtek WalkieTV	86.1	USB2.0	91	90	65	90	85	XPC70	379	
2	AVerMedia AverTV USB2.0 Plus	84.9	USB2.0	90	90	55	91	90	XPC70	439	
3	Leadtek WinFast TV USB II Deluxe	83.9	USB2.0	87	83	70	90	89	XPC70	349	
4	Hercules Smart TV USB2	80.9	USB2.0	88	82	55	84	90	XPC70	265	
5	Hauppauge! WinTV-PVR USB2	79.5	USB2.0	83	82	65	75	90	XPC70	418	
6	Prolink PixelView PlayTV 400 USB	76.9	USB2.0	85	82	50	72	85	XPC70	186	
7	Compro VideoMate U900	70.3	USB2.0	70	67	40	95	89	XPC70	330	
8	Kworld USB2.0 Combo TV BOX	66.7	USB2.0	65	62	65	70	83	XPC70	284	

Monitoare LCD 17"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns		Consum maxim	Extra	Testat în	Pret RON
1	Eizo FlexScan L578	9.8	1000:1	250cd/m ²	16ms	DVI, D-Sub	50W	Boxe stereo 2x2W, Hub USB, Mufă căști	XPC64	2487
2	Samsung SyncMaster 173P	9.6	700:1	270cd/m ²	25ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	1489
3	LG Flatron L1780U	9.4	500:1	250cd/m ²	12ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	1482
4	BenQ FP71E+	9.3	500:1	300cd/m ²	8ms	DVI, D-Sub	50W	Boxe stereo 2x2W, Mufă căști	XPC64	1398
5	AG Neovo M-17	9.2	400:1	300cd/m ²	16ms	DVI, D-Sub	50W	Pivot, Boxe stereo 2x2W, Mufă căști, Hub USB	XPC64	1049
6	Samsung SyncMaster 172X	9.1	500:1	270cd/m ²	12ms	DVI, D-Sub	40W	-	XPC64	1277
7	Samsung SyncMaster 730MP	9.0	450:1	200cd/m ²	16ms	DVI, D-Sub	55W	Hub USB, Card reader, Tuner TV, boxe 2x5W, Telecomandă	XPC64	2408
8	LG Flatron L1730B	8.7	550:1	240cd/m ²	12ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	1000
9	LG Flatron L1740B	8.6	550:1	240cd/m ²	12ms	D-Sub	40W	-	XPC64	1379
10	Philips Brilliance 170P5ES	8.6	450:1	240cd/m ²	16ms	DVI, D-Sub	33W	Boxe stereo 2x2W, Mufă căști, Pivot	XPC64	1344
11	Iiyama E-yama 17NE1-S	8.5	350:1	350cd/m ²	14ms	D-Sub	51W	Boxe stereo 2x2.5W	XPC64	899
12	BenQ FP71G	8.4	450:1	260cd/m ²	12ms	D-Sub	40W	-	XPC64	952

Monitoare LCD 19"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns		Consum maxim	Extra	Testat în	Pret RON
1	NEC 1970GX	8.26	700:1	400cd/m ²	8ms	D-SUB, DVI-D	54W	Hub USB, Pivot	XPC70	2397
2	ViewSonic VX924	8.06	550:1	270cd/m ²	3ms	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC70	1769
3	BenQ FP91V+	8.00	450:1	400cd/m ²	6/8ms	D-SUB, DVI-D	60W	Boxe stereo surround 2x2W	XPC70	1799
4	Samsung SyncMaster 930BF	7.83	700:1	270cd/m ²	4ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70	1492
5	Samsung SyncMaster 950B	7.80	700:1	270cd/m ²	8ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70	1545
6	Iiyama ProLite E481S	7.77	700:1	300cd/m ²	8ms	D-SUB, DVI	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC70	1712
7	Samsung SyncMaster 913N	7.60	700:1	300cd/m ²	8ms	D-SUB	38W	-	XPC70	1396
8	Philips 190B6	7.60	600:1	250cd/m ²	8ms	D-SUB, DVI	40W	Hub USB, Boxe stereo 2x2W	XPC70	1611
9	AG Neovo X-19 AV	7.57	700:1	250cd/m ²	16ms	D-SUB, DVI, S-Video, CVBS	48W	Ecran antireflex NeoV	XPC70	2409
10	Belinea 10 1925	7.57	500:1	270cd/m ²	8ms	D-SUB, DVI	50W	Hub USB, Boxe stereo 2x1W	XPC70	1339
11	Daewoo HL900D	7.56	500:1	260cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC72	1457
12	BenQ FP91GX	7.53	550:1	270cd/m ²	4ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC70	1548
13	AG Neovo E-19 A	7.53	700:1	300cd/m ²	16ms	D-SUB, DVI	55W	Boxe stereo 2x1W, Ecran de protecție	XPC70	1759
14	LG 1980Q	7.37	500:1	250cd/m ²	8ms	D-SUB, DVI-D	43W	-	XPC70	2000
15	Philips 190X5FB	7.30	500:1	250cd/m ²	12ms	D-SUB	35W	Boxe stereo 2x3W	XPC70	1756
16	AG Neovo F-419	7.20	500:1	250cd/m ²	12ms	D-SUB, DVI	40W	-	XPC70	1154

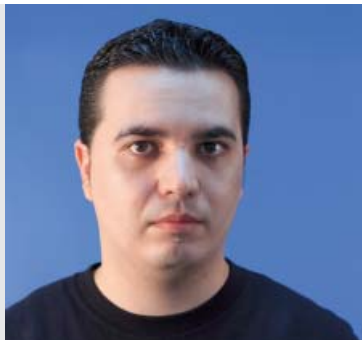
Placi video PCI Express

		Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Capacitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă Jocuri	Notă dotări	Testat în	Pret RON
HIGH END														
1	ASUS EN7800GTX TOP	7,32	GeForce 7800GTX (NV47)	486MHz	256MB	256 biți	1350MHz	2xDVI	Da	0,83	6,36	0,13	XPC71	2415
2	Leadtek WinFast PX7800GTX TDH Extreme	7,18	GeForce 7800GTX (NV47)	490MHz	256MB	256 biți	1250MHz	2xDVI	Da	0,82	6,22	0,13	XPC71	2239
3	HIS Radeon X1800XT	7,03	Radeon X1800 (R520)	625MHz	512MB	256 biți	1500MHz	2xDVI	Da	0,82	6,09	0,12	XPC71	2350
4	ATI Radeon X1800XT	6,97	Radeon X1800 (R520)	625MHz	512MB	256 biți	1500MHz	2xDVI	Da	0,83	6,05	0,10	XPC71	N/A
5	Leadtek WinFast PX7800GTX TDH	6,77	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Da	0,79	5,85	0,13	XPC71	2053
6	ASUS EN7800GTX	6,77	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Da	0,79	5,85	0,13	XPC71	2241
7	Galaxy 7800GTX	6,75	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Nu	0,79	5,87	0,09	XPC71	2100
8	Leadtek WinFast PX7800GT Extr.	6,52	GeForce 7800GT (NV47)	450MHz	256MB	256 biți	1050MHz	2xDVI	Da	0,78	5,61	0,13	XPC71	1679
9	XFX GeForce 7800GT	6,34	GeForce 7800GT (NV47)	450MHz	256MB	256 biți	1050MHz	2xDVI	Da	0,76	5,46	0,12	XPC71	1735
10	ASUS EN7800GT	6,06	GeForce 7800GT (NV47)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0,74	5,19	0,13	XPC71	1862
11	Leadtek WinFast PX7800GT	6,06	GeForce 7800GT (NV47)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0,74	5,19	0,13	XPC71	1609
12	Sapphire X850XT PE	5,48	Radeon X850 (R480)	540MHz	256MB	256 biți	1180MHz	2xDVI	Da	0,71	4,68	0,09	XPC71	1980
13	ASUS EAX 850XT	5,36	Radeon X850 (R480)	520MHz	256MB	256 biți	1080MHz	2xDVI	Nu	0,69	4,55	0,12	XPC71	1994
14	HIS X850XT	5,24	Radeon X850 (R480)	520MHz	256MB	256 biți	1080MHz	2xDVI	Da	0,69	4,46	0,10	XPC71	2025
15	Sparkle GeForce 6800GT	4,63	GeForce 6800GT (NV40)	350MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Nu	0,59	3,94	0,10	XPC71	1255
16	Leadtek WinFast PX6800 GT	4,61	GeForce 6800GT (NV40)	350MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Nu	0,59	3,91	0,11	XPC71	1213
17	ASUS EN6800GT	4,60	GeForce 6800GT (NV40)	350MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Nu	0,59	3,93	0,09	XPC71	1487
MAINSTREAM														
1	Leadtek WinFast PX6800 GS TDH	4,33	GeForce 6800GS (NV42)	425MHz	256MB	256 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,55	3,67	0,11	XPC72	1026
2	GeCube Radeon RX800GTO3	3,76	Radeon X800GTU (R430)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,57	3,09	0,10	XPC71	659
3	PowerColor Radeon X800GTO	3,75	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	DVI+D-Sub	Da	0,57	3,07	0,11	XPC71	799
4	Sapphire Radeon X800GTO2	3,69	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,56	3,03	0,10	XPC71	1140
5	ASUS EAX 800GTO	3,61	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	2xDVI	Da	0,55	2,96	0,1	XPC71	901
6	ASUS EN6800	3,47	GeForce 6800 (NV42)	350MHz	256MB	256 biți	600MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,50	2,87	0,09	XPC71	855
7	Leadtek Winfast PX6600 GT TDH Extreme	3,34	GeForce 6600GT (NV43)	550MHz	128MB	128 biți	1120MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,53	2,71	0,10	XPC71	708
8	ASUS EN6600GT Silencer	3,17	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,49	2,57	0,11	XPC71	931
9	Chaintech GeForce 6600GT	3,04	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,48	2,47	0,09	XPC71	555
10	Sparkle GeForce 6600GT	3,03	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,48	2,46	0,09	XPC71	575
11	Leadtek WinFast PX6600 GT TDH	3,02	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,48	2,44	0,10	XPC71	625
12	Albatron GeForce 6600GT	3,02	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,48	2,45	0,09	XPC71	585
13	HIS Radeon X700 Pro	2,48	Radeon X700Pro (RV410)	425MHz	256MB	128 biți	860MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,45	1,94	0,09	XPC71	595
14	Sapphire Radeon X700 Pro	2,33	Radeon X700 Pro (RV410)	425MHz	128MB	128 biți	864MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,44	1,82	0,08	XPC71	678
15	Gigabyte 6600 Silent-pipe	2,09	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,36	1,62	0,11	XPC71	525
16	Sapphire Radeon X700	1,83	Radeon X700LE (RV410)	400MHz	128MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,36	1,39	0,08	XPC71	465
17	ASUS EN6600 Silencer	1,82	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	128MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,30	1,42	0,10	XPC71	487
18	Club3D GeForce 6600	1,77	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,29	1,38	0,10	XPC71	560
19	Albatron Trinity GeForce 6600	1,77	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,29	1,38	0,10	XPC71	462
ENTRY LEVEL														
1	MSI Radeon X1300Pro	1,77	Radeon X1300 (RV515Pro)	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,36	1,31	0,10	XPC71	N/A
2	GeCube Radeon X1300PG2	1,76	Radeon X1300 (RV515Pro)	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,36	1,31	0,09	XPC71	499
3	Leadtek WinFast PX6600LE	1,39	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,22	1,06	0,11	XPC71	N/A
4	Club3D GeForce 6600LE	1,35	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,21	1,02	0,11	XPC71	436
5	GeCube Radeon X550GU2	1,34	Radeon X550 (RV370)	450MHz	256MB	128 biți	750MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,30	0,97	0,07	XPC71	361
6	Leadtek WinFast PX6200TD	1,24	GeForce 6200 (NV43)	300MHz	128MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,22	0,93	0,1	XPC71	402
7	Albatron GeForce 6600LE	1,14	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	400MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,20	0,87	0,07	XPC71	451
8	ASUS Radeon X550 Gamer Edition	1,11	Radeon X550 (RV370)	400MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,23	0,81	0,07	XPC71	285
9	ASUS EAX 700LE	1,03	Radeon X700 LE (RV410)	400MHz	128MB	64 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,23	0,73	0,07	XPC71	392
10	GeCube Radeon X1300GE2	0,91	Radeon X1300 (RV515LE)	450MHz	256MB	64 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,2	0,62	0,09	XPC71	429
11	ASUS EN6200TC	0,78	GeForce 6200TC (NV43)	350MHz	64MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,19	0,52	0,08	XPC71	219

DVD Writere

		Verdict	Citire DVD	Scritere DVD-R/RW	Scritere DVD+R/RW	Scritere DVD DL	Scritere DVD-RAM	Conectare	Buffer	Notă CD	Notă DVD	Dotări	Testat în	Pret RON
1	PLEXTOR PX-716UF	2,61	16X	16X4X	16X8X	4X	-	USB 2.0, FIREWIRE	8MB	2,30	2,50	3,35	XPC65	979
2	PLEXTOR PX-716A	2,58	16X	16X4X	16X8X	4X	-	IDE	8MB	2,23	2,53	3,25	XPC61	515
3	NEC ND-3540	2,49	16X	16X6X	16X8X	6X	-	IDE	2MB	2,31	2,45	2,90	XPC66	208
4	ASUS DRW-1604P	2,43	16X	16X4X	16X4X	4X	-	IDE	2MB	2,29	2,45	2,60	XPC59	230
5	PLEXTOR PX-712A	2,41	16X	8X4X	12X4X	-	-	IDE	8MB	2,42	2,53	2,10	XPC59	403
6	LiteOn SOHW-1633S	2,41	16X	8X4X	16X4X	2.4X	-	IDE	2MB	2,42	2,51	2,12	XPC59	329
7	MSI DR16-B	2,39	16X	16X4X	16X4X	2.4X	-	IDE	2MB	2,44	2,32	2,50	XPC59	N/A
8	LG GSA-4160B	2,39	16X	8X4X	16X4X	2.4X	5X	IDE	2MB	2,37	2,39	2,37	XPC59	372

hobby



Liviu Mihai

E-mail + RSS = love

Tendința actuală de unificare a celor două tehnologii ar putea crea un nou tip de aplicații.

Trebuie să recunosc de la bun început că sunt un adept al tehnologiei RSS. Pentru mine aceasta reprezintă un mod comod și practic de a fi la curent cu noutățile din IT. În loc să vizitez zilnic zeci de site-uri în căutarea noutăților, am găsit ca fiind mult mai comodă utilizarea unui RSS Reader prin intermediul căruia pot selecta și citi doar informațiile care mă interesează. Rezultatul constă în timp câștigat și mai puține dureri de cap. În ultimul an, producătorii de software din acest domeniu au preferat să integreze funcțiile RSS în cadrul clienților de e-mail, prin intermediul așa-numitelor plug-in-uri. Au fost vizati, bineînțeles, cei mai folosiți clienți la ora actuală: Microsoft Outlook, Outlook Express și Mozilla Thunderbird. Însă, din cauza soluțiilor neinspirate alese de producători, utilizatorii nu au apreciat în mod deosebit acest lucru și au mers în continuare pe aplicațiile special dedicate recepționării fluxurilor RSS. Din această cauză, se părea că asocierea tehnologiei RSS cu poșta electronică este sortită eșecului. Recent însă, au avut loc două evenimente care se pare că vor pune umărul la convergența celor două tehnologii. Primul dintre acestea este decizia a două dintre cele mai importante portaluri Web, Yahoo! și Google, de a integra fluxuri RSS în cadrul serviciului de e-mail pe care îl oferă. Atât Gmail, serviciu aflat parcă de o eternitate în varianta Beta, cât și versiunea Beta de Yahoo! Mail au introdus această facilitate la un interval de doar câteva zile. Dincolo de concurența acerbă dintre cele două companii, trebuie remarcată oportunitatea ambelor de a recunoaște potențialul asocierii celor două tehnologii. Nu voi insista asupra acestui aspect deoarece puteți afla mai multe informații despre introducerea suportului RSS de către cele două companii în cadrul rubricii Ultima oră.

Al doilea aspect care vine în sprijinul asocierii celor două tehnologii este adus chiar de Microsoft. Goliatul industriei software va oferi suport RSS în cadrul viitorului sistem de operare, Windows Vista. Este deja certă implementarea acestei tehnologii în Internet Explorer, însă este posibil ca și Outlook Express să permită recepționarea fluxurilor RSS. Și cum Microsoft a fost întotdeauna un deschizător de drumuri, de aici și până la adoptarea acestei modalități de către restul producătorilor software mai este doar un pas.

În altă ordine de idei, clientul de e-mail, așa cum îl cunoaștem cu toții, se va transforma chiar sub ochii noștri și va deveni programul care ne va ține la curent cu cele mai noi informații, fie că acestea vin din partea unor persoane de contact, fie că sunt știri furnizate de diverse site-uri. Asocierea celor două tehnologii nu este întâmplătoare, acestea având importante puncte comune. Este vorba, în primul rând, de aspectul de noutate pe care atât e-mail-ul, cât și fluxurile RSS îl presupun. În al doilea rând, ambele presupun recepționarea datelor la anumite perioade de timp stabilite de către utilizator. Pe de altă parte, utilizatorii care vor alege să folosească noul format vor constata că primirea noutăților prin intermediul fluxurilor RSS face derizorie recepționarea clasice și încă popularelor Newslettere.

Dacă se va realiza cu succes, unificarea celor două tehnologii ar putea duce la nașterea unui nou tip de aplicații, având la bază clientul clasic de e-mail. Pentru aceasta însă, producătorii vor fi nevoiți să aducă modificări importante programelor actuale. Nouă, celor care utilizăm în mod curent tehnologia RSS, nu ne rămâne decât să sperăm că vom beneficia de o eficientă modalitate de recepționare a informațiilor care ne interesează.

Liviu Mihai

Ultima oră

Noutățile care merită toată atenția

079

Interviu Microsoft

Unde mergem astăzi?

084

Mesagerie instantanee

Discuție directă

086



Laborator

În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi programe

090



Galerii Xtreme

O fereastră către lumea creativității 3D

096

Comunicații

În dialog cu Nokia

098

S-a lansat noua generație BitDefender!

Pentru protecția eficientă a calculatorului instalați BitDefender 9 Professional Plus de pe DVD și introduceți cheia de mai jos:



4D9660883D247CC92E77

ULTIMA ORĂ

NOUTĂȚILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENȚIA

MAI MULT DECÂT E-MAIL

Yahoo! Mail va oferi suport RSS

Neputând să țină pasul cu Gmail în ceea ce privește spațiul de stocare, Yahoo! încearcă să-și îmbunătățească serviciul de e-mail prin introducerea a diverse facilități. Este cazul suportului RSS (Really Simple Syndication), pe care popularul serviciu de poșta electronică îl va oferi propriilor utilizatori. Inițial, Feed-urile RSS vor fi disponibile doar pentru o parte a

utilizatorilor actuali, dar numărul conturilor care vor include această facilitare va crește în timp, pe parcursul testării.

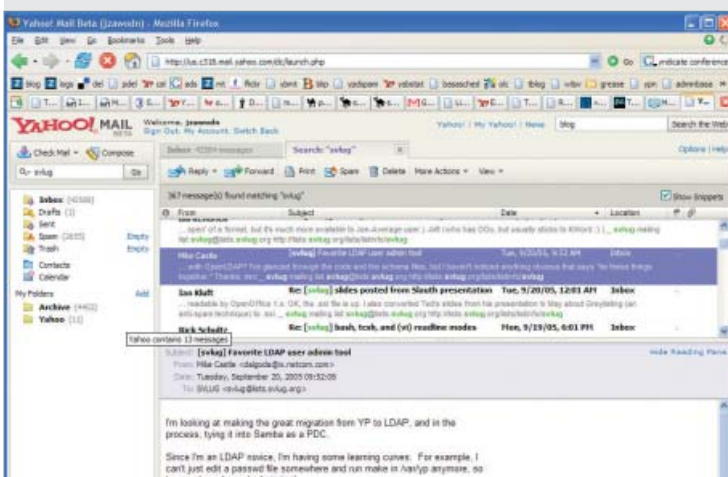
Ca orice mare companie, și Yahoo! urmărește un profit de pe urma noii facilități. Acesta va fi obținut din reclamele care vor fi incluse în cadrul fluxurilor RSS, probabil alăturate reclamelor site-ului care emite fluxurile respective.

PROBLEMELE COMUNITĂȚILOR

Wikipedia își pierde din credibilitate



Autointitulată enciclopedia liberă, Wikipedia constituie la ora actuală una dintre cele mai importante surse de informare pentru mulți utilizatori. În afară de faptul că accesul la informații nu este condiționat de criterii comerciale, Wikipedia permitea practic oricui (chiar fără a fi înregistrat) să editeze articole. Tocmai din această cauză era inevitabilă apariția informațiilor eronate. Wikipedia a fost aspru criticată în urma apariției unor date false din perioada 1961-1963 legate de asasinarea președintelui american John Kennedy. Jimmy Wales, fondatorul Wikipedia, susținea că informațiile care nu corespund realității sunt corectate în doar câteva minute. Însă informațiile eronate legate de asasinarea președintelui american au rămas pe site timp de 132 de zile înainte de a fi corectate. Din cauza faptului că editarea articolelor era permisă oricui, era practic imposibilă găsirea persoanei vinovate. Astfel, s-a luat decizia limitării dreptului de creare și editare a articolelor doar pentru membrii înscrși.



VIRUS FEDERAL

Sober se întoarce

Binecunoscutul virus Sober și-a făcut o reîntrare spectaculoasă în scenă printr-o nouă variantă care le dă puternice bătăi de cap oficialilor celor mai importante agenții federale de securitate din Statele Unite. Și asta nu din cauza pericolității propriu-zise a codului malițios, ci a formei pe care o îmbracă. Câmpul From al e-mail-ului purtător de virus pretinde că expeditorul este fie FBI, fie CIA, iar în unele cazuri chiar BKA (Agenția Germană de Securitate). Subiectul conține fraze precum "You visit illegal websites" sau "Your IP was logged". Mesajul conține un formular atașat a cărui deschidere duce, bineînțeles, la infectarea calculatorului respectiv. Agențiile americane de securitate au avertizat utilizatorii

asupra faptului că nu au nici o legătură cu e-mail-urile în cauză și recomandă să nu se deschidă atașamentele infectate. În doar patru luni de activitate virusul Sober a cunoscut deja 25 de variante, iar zona geografică cel mai afectată a fost America de Nord.

În altă ordine de idei, Softwin a dat publicității Topul malefic al toamnei 2005, top ce are în vedere codurile malițioase care au afectat calculatoarele de la noi din țară în decursul lunilor septembrie, octombrie și noiembrie. În perioada analizată au fost create peste 20.000 de noi versiuni de viruși. Cei mai periculoși viruși pentru România în această perioadă, conform Softwin, au fost Zafi, Netsky, Mytob și Sober.

TOP MALEFIC TOAMNA 2005

Nume virus	Infectări (%)
1 Win32.Zafi.B@mm	21.80
2 Win32.Netsky.P@mm	11.26
3 Win32.Worm.Mytob.BI	5.66
4 Win32.Sober.AD@mm	4.69
5 Win32.Antiman.A@mm	4.24
6 Win32.Doombot.B@mm	3.43
7 Win32.Lovgate.V@mm	3.07
8 Win32.Antiman.Gen@mm	2.70
9 Win32.Worm.Mytob.C	2.38
10 Win32.Zafi.D@mm	2.27
Alții	38.50

GOOGLE - LA CUMPĂNA DINTRE ANI

Vestii bune și vestii proaste

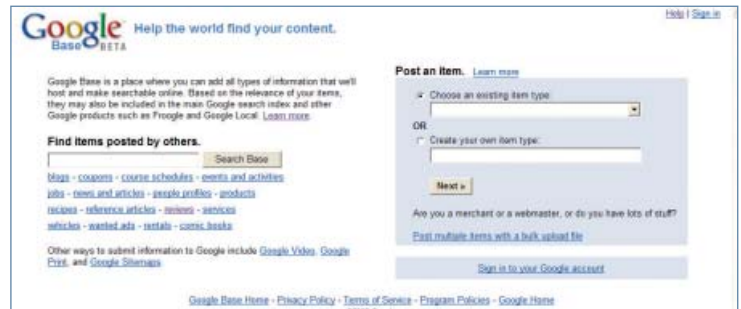
Din ciclul nici o lună fără cel puțin un nou serviciu, Google a lansat recent Google Base (<http://base.google.com>). Noul serviciu le permite utilizatorilor să facă upload diverselor tipuri de informații, de la rețete la anunțuri sau articole de interes general. Google Base se dorește a fi o imensă bază de date în care informația să fie organizată pe categorii și să poată fi găsită extrem de rapid. Printre cele mai importante categorii se regăsesc blog-uri, activități și evenimente, locuri de muncă, știri și articole, produse, rețete culinare, vehicule, reclame etc. Rezultatele generate de noul



Google Base este posibil să fie afișate și în cadrul altor servicii, precum propriul motor de căutare Froogle sau altele. Deși a fost întâmpinat de numeroase critici în presa de specialitate de peste Ocean, cei de la Google susțin că sunt mulțumiți de funcționalitatea actuală a serviciului și de modul în care acesta a fost primit de utilizatori.

Un alt serviciu proaspăt lansat este Google Analytics. Acesta se adresează creatorilor de site-uri și producătorilor de publicitate. Prin intermediul noului serviciu, aceștia pot obține informații relevante legate de obiceiurile online ale utilizatorilor, precum cei mai căutați termeni ori tipul de reclamă care atrage cei mai mulți utilizatori. Google Analytics este disponibil deocamdată în 17 limbi, printre care cele mai importante limbi de circulație internațională. În momentul redactării acestei știri înscrierile pentru acest serviciu erau sistate, cei de la Google motivând acest lucru prin numărul mare de utilizatori înscriși încă de la lansarea serviciului.

Dacă nu au auzit de Google până acum, microbiștii au șanse mari să afle în viitorul apropiat cine este și cu ce se ocupă compania americană. Și acest lucru deoarece Google a intrat în cursa pentru sponsorul principal al celor de la Manchester



United. O dată cu venirea la conducerea celebrului club britanic a unui patron american și apropierea de final a contractului încheiat cu Vodafone, jucătorii echipei Manchester United se pare că vor avea inscripționat pe tricouri numele unei importante companii de IT din Statele Unite. În cursă, alături de Google, se mai află IBM și Yahoo!.

Gmail, serviciu de e-mail care oferă în prezent peste 2.600MB, dispune începând cu această lună de un antivirus cu ajutorul căruia vor fi scanate automat atașamentele. Dacă este detectat un virus, se va încerca inițial curățarea fișierului respectiv. Dacă este imposibilă curățarea, fișierul respectiv nu va putea fi descărcat. În cazul trimiterii unui e-mail care conține un fișier infectat, de asemenea, nu va fi posibilă expedierea acestuia decât după eliminarea atașamentului virusat. Google nu a făcut cunoscut numele producătorului și, din păcate, scanarea nu poate fi dezactivată. Și, ca și cum o nouă dată pe lună nu mai este suficientă pentru Gmail, Google a introdus în această lună suport RSS și posibilitatea vizionării

atașamentelor. Introducerea suportului RSS pentru Gmail vine la mai puțin de o săptămână după ce Yahoo! a făcut același lucru în cazul versiunii Beta a Yahoo! Mail. Metoda aleasă de Gmail pentru această facilitate nu pare a fi cea mai inspirată. Utilizatorul poate alege fluxurile dorite din directorul avut la dispoziție în cadrul ferestrei de configurare sau poate căuta fluxul dorit. Știrile recepționate sunt afișate deasupra listei de mesaje. Din păcate, metoda aleasă de Google permite afișarea unei singure știri. Funcția de afișare a atașamentelor le permite utilizatorilor să vizioneze în format HTML documentele Microsoft Office, OpenOffice sau cele în format PDF atașate la e-mail.

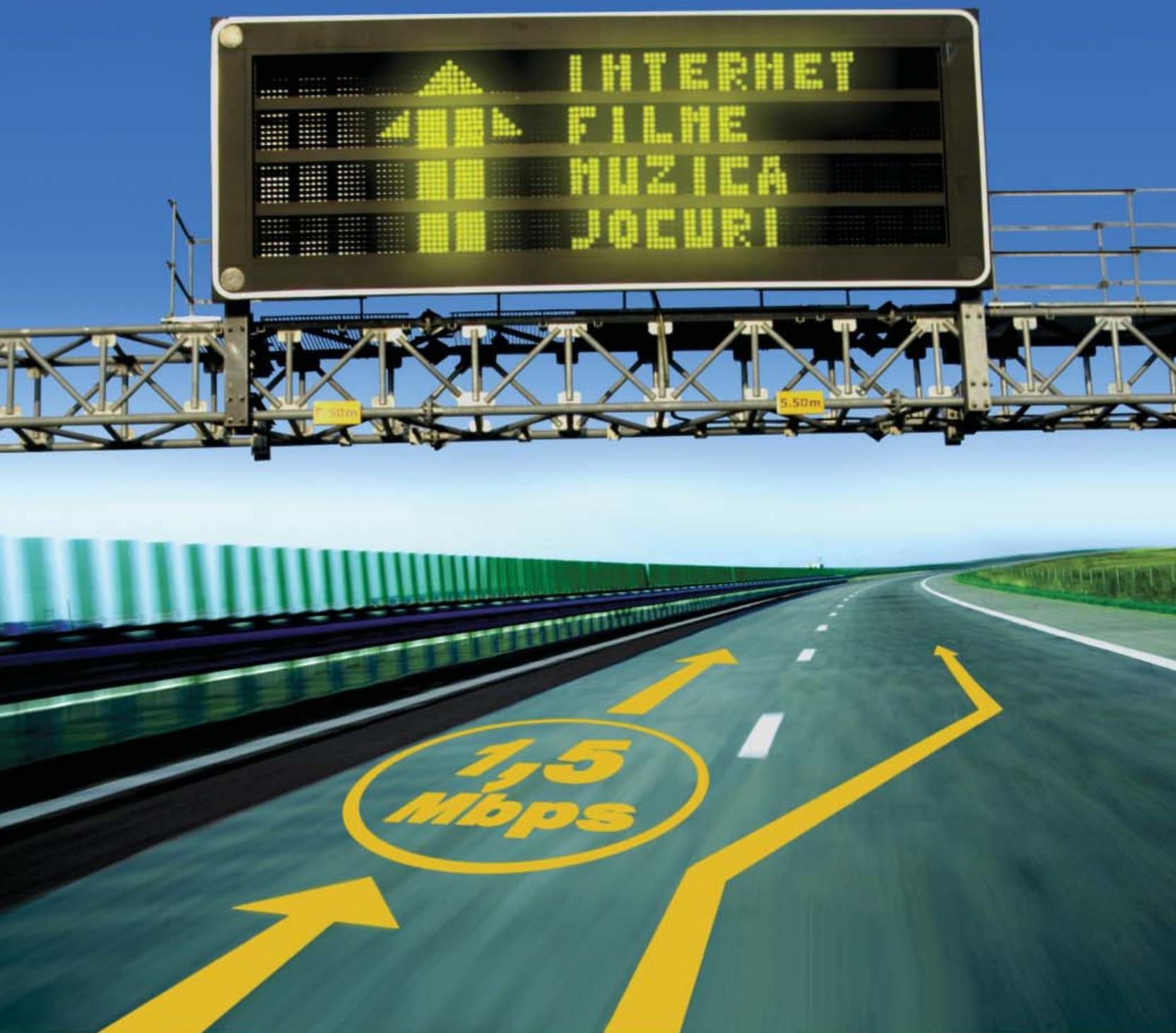
Din păcate pentru cei de la Google, în ultima vreme au avut parte și de vestii mai puțin bune. Expertii în securitate au descoperit că Google Desktop le permite hackerilor să acceseze informații confidențiale stocate pe calculatorul-victimă. De vină este - și de această dată - o gaură de securitate din Internet Explorer al cărui engine este folosit de Google Desktop pentru deschiderea paginilor Web.

ATENȚIE LA CLIENȚII DE INSTANT MESSAGING!

Virusii vizează AmericaOnLine

Nici mesageria instantanee, ai cărei clienți au făcut obiectul testului din acest număr, nu este scutită de codurile malițioase. IMlogic, companie specializată în soluții de securitate pentru acest segment de programe, avertizează asupra răspândirii unui bot extrem de periculos. IM.Myspace04.AIM vizează rețeaua America OnLine. Acesta se transmite sub forma unui mesaj ce conține un link care, odată accesat, va duce la infectarea calculatorului respectiv. Odată copiat, acesta se va trimite automat tuturor persoanelor din lista de contacte a

clientului de Instant Messaging. IM.Myspace04.AIM va trimite apoi persoanelor din lista de contacte diverse mesaje, acestea fiind convinse că mesaje respective sunt scrise de posesorul contului. Aspectul care îi îngrijorează pe specialiștii de la IMlogic este capacitatea de răspuns a bot-ului care, dacă selectează textul potrivit, poate convinge persoanele suspicioase că mesajul vine cu adevărat din partea posesorului contului cu pricina. Acesta trimite mesaje precum "lol no its not a virus" sau "lol thats cool".



Astral TRIPLAY

CaTV & Internet & Telefonie pentru acasă

Ai tot net-ul pe banda ta.

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

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

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

*valabil pentru abonamentul Astral TeleFix 5.

CATV | INTERNET ȘI DATE | TELEFONIE



XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

www.bcd.com



Cinefililor le este bine cunoscut site-ul www.imdb.com, Internet Movie Data Base, de pe care pot afla informații despre filmele preferate. Dar nu numai filmele beneficiază de o astfel de bază de date, ci și desenele animate. The Big Cartoon Database este titlul site-ului pe care atât copiii, cât și adulții îl pot vizita pentru a afla diverse informații despre cele mai populare desene animate care ne-au bucurat de-a lungul timpului.



www.everythingusb.com

USB (Universal Serial Bus) reprezintă la ora actuală una dintre cele mai utilizate metode de conectare a diverselor componente la calculator. Acest site se va dovedi util celor care folosesc în mod curent portul USB. Alături de prezentarea componentelor care folosesc acest port, aici pot fi găsite cele mai interesante noutăți, informații esențiale despre modul de funcționare a conexiunii prin USB și chiar programe utile în acest sens.



www.extropia.com

Dezvoltarea aplicațiilor Web nu este un lucru atât de simplu pe cât ar putea părea la prima vedere. De aceea, creatorii aplicațiilor Web apreciază orice sprijin pe care îl pot primi. Fenomenul OpenSource este cel care vine în sprijin și de această dată. Site-ul pe care noi vi-l propunem în cadrul acestei rubrici conține proiecte OpenSource, precum magazine online, manager de informații personale, forumuri etc.



<http://gmailtips.com>

Popularitatea serviciului de e-mail lansat acum aproape doi ani de cei de la Google, Gmail, face de prisos orice prezentare a acestuia. Însă același motiv stă la baza creării unei comunități numeroase de utilizatori de Gmail. Site-ul pe care vi-l propunem reprezintă doar o mică parte a acestei comunități.

GmailTips.com conține sfaturi utile scrise de utilizatorii Gmail pentru utilizatorii Gmail.



www.gamer-talk.net

Chiar și jucătorii mai stau de vorbă, în pauza de încărcare dintre două niveluri și, evident, unde puteau să schimbe păreri decât pe un site dedicat producțiilor interactive? Cu un design simplu, acest site se bazează pe principiul accesibilității, fără reclame colorate care să omoare utilizatorii cu dial-up. Există prezentări, impresii, ultimele noutăți și forumuri extinse, de toate pentru toți jucătorii, indiferent de platforma lor preferată.

ANIMALE DE CASĂ

Câinele este cel mai bun prieten al omului. Cel puțin așa se spune. Tot câinele este, conform statisticilor, cel mai iubit animal de către oameni. Dar este doar unul dintre animalele de companie sau de casă, cum se mai spune. Pisicile, papagalii și peștii sunt alte animale care își găsesc locul în casele oamenilor și inimile copiilor. Unora le plac pisicile, altora doar câinii, în timp ce alții preferă un acvariu cu pești bogat colorați. Indiferent de preferințe, cei care dețin un animal de casă trebuie să cunoască modul de viață și aspectele specifice necuvântătoarei pe care o îngrijește, pentru că deținerea unui astfel de animal înseamnă și o responsabilitate în plus.

www.petzone.ro

PetZone este unul dintre cele mai complete site-uri dedicate animalelor de casă de pe Web-ul românesc. Vizitând acest site, am găsit un design interesant, care face

foarte ușoară descoperirea secțiunilor importante. Acestea sunt în număr de șase: câini, pisici, papagali, pești, reptile și alte animale. Secțiunile disponibile conțin rubrici comune, precum descrierea celor mai importante rase, sfaturi pentru dresaj, asociații ale deținătorilor de animale etc., dar și rubrici specifice, precum evenimente chinologice în cadrul secțiunii pentru câini sau alegerea unei pisici în cadrul secțiunii pentru aceste animale. Din păcate, doar secțiunile care vizează câinii și pisicile oferă o cantitate mare de informații, restul rezumându-se la rubrica de anunțuri și un număr mic de articole.

www.zooland.ro

Deși numele ne-ar putea sugera un site care are în vedere animalele sălbatice, ZooLand este dedicat, în mare parte, tot animalelor de casă. Informațiile au în vedere aceleași animale ca și în cazul site-ului

prezentat anterior, însă nu sunt uitate nici celelalte tipuri de animale, de exemplu, cabalinele beneficiind de o atenție deosebită. Cu toate acestea, cea mai mare atenție este acordată tot celui mai bun prieten al omului. Printre principalele secțiuni ale site-ului regăsim sănătatea animalelor, regimul nutrițional, dresajul, lista cabinetelor medicale, a organizațiilor de protecție a animalelor etc. Din păcate, organizarea pe secțiuni a site-ului lasă de dorit, neexistând o delimitare precisă a acestora. Creatorii site-ului au acordat o atenție deosebită raselor de câini, aici fiind prezentate peste 75 rase de câini din întreaga lume.

În afara site-urilor generice, Web-ul românesc oferă informații specifice unui anumit animal. Este și cazul site-ului www.gemon.ro, dedicat porcușorilor de Guineea. Disponibil în două limbi, română și maghiară,

site-ul nu impresionează deloc prin design, însă oferă foarte multe informații legate de puțin cunoscuta specie de animale. Istoricul speciei, principalele rase, genetica, comportamentul animalului, hrănirea, îngrijirea și reproducerea sunt cele mai importante secțiuni ale site-ului, însă sunt disponibile și alte informații, precum varietăți de culori și blană sau valoare nutritivă a diverselor alimente.

<http://cgportal.lx.ro> este un site dedicat rasei de câini Ciobănesc german. Acesta nu conține informații despre specia respectivă precum site-urile prezentate mai sus, ci se dorește a fi o galerie de imagini trimise de posesorii acestei rase. În momentul redactării acestui articol erau disponibile 361 de imagini. Cei care doresc să afle mai multe informații despre Ciobănescul german pot vizita site-ul www.ciobanescgerman.net.

ACUM TE POȚI ABONA ȘI ONLINE LA

WWW.XPC.RO

XtremPC

ABONEAZĂ-TE ȘI AI PE LOC UN SUPER CADOU DE LA XTREMP

Primești 12 reviste plus:

- ✳ 20% REDUCERE FAȚĂ DE PREȚUL DE PE COPERTĂ
- ✳ LIVRARE GRATUITĂ LA TINE ACASĂ ÎN FIECARE LUNĂ
- ✳ PREȚUL REVISTEI GARANTAT PE DURATA ABONAMENTULUI

COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE
ACUM
TALONUL DE ABONAMENT

Prima revistă cu DVD din România



CADOU!
Breloc XtremPC



CADOU!
Șapcă
XtremPC





INTERVIU MICROSOFT

UNDE MERGEM ASTĂZI?

În dialog cu Tudor Galos, Regional Windows Client PM al Microsoft pentru Europa de Sud-Est despre ambițiile și planurile de viitor ale Microsoft, în pragul lansării unor noi versiuni de Windows și Office.

XPC: Când va fi lansată cea de-a zecea versiune DirectX și care vor fi cele mai importante caracteristici?

X.Y.: Microsoft DirectX este un set de interfețe de programare multimedia integrate în sistemele de operare Microsoft Windows. DirectX oferă o platformă de dezvoltare standard, ce permite dezvoltatorilor să acceseze facilități ale hardware-ului fără a scrie cod specific pentru hardware. Pe scurt, este o tehnologie care crește performanțele grafice și audio în jocuri sau filme. DirectX a fost lansat prima oară în 1995 și este un standard recunoscut în dezvoltarea aplicațiilor multimedia. Versiunea curentă DirectX este 9.0c. Facilitățile DirectX 10 se vor regăsi în Windows Vista și vor fi disponibile pentru noua generație de aplicații grafice proiectate pe platforma Windows.

XPC: Ce ne puteți spune despre suita OneCare? Este aceasta bazată pe soluția achiziționată de la GeCad?

X.Y.: Windows OneCare Live este un serviciu automatizat de la Microsoft care gestionează activitățile vitale ale calculatorului, astfel încât utilizatorul nu mai trebuie să se teamă de diversele atacuri de securitate. Acest serviciu oferă multe beneficii, dintre care putem enumera protecția calculatorului prin integrarea tehnologiilor antivirus, firewall și antispyware, optimizarea performanțelor calculatorului, protecția datelor prin facilități de backup și restore, menținerea calculatorului la zi cu

ultimele update-uri de securitate. Serviciul a fost lansat în fază Beta în noiembrie 2005 și este disponibil la <http://ideas.live.com>. La ora actuală, el înglobează protecție antivirus și firewall, facilități de back-up și restore, precum și unelte de gestiune a PC-ului. În versiune Beta, serviciul lucrează doar pe versiunile în engleză de Windows XP cu SP2. Foarte interesant la acest serviciu este faptul că facilitățile sale de antivirus sunt bazate pe tehnologia antivirus achiziționată de la GeCad.

XPC: A reușit programul Genuine Validation să-și atingă scopul măcar parțial?

X.Y.: Programul Windows Genuine Advantage a fost lansat în iulie 2005, pentru a proteja clienții și partenerii Microsoft de efectele negative ale copiilor de Windows piratate sau falsificate. WGA diferențiază valoarea Windows-ului original de cel piratat, permițându-le utilizatorilor să beneficieze din plin de toate facilitățile sistemului de operare Windows XP, de update-uri și îmbunătățiri, precum și de multe oferte gratuite prezente pe siturile Windows Genuine Advantage. Până la ora actuală, peste 75 de milioane de PC-uri din lumea întreagă au trecut prin procesul de validare WGA, astfel încât suntem foarte mulțumiți de evoluția acestui program.

XPC: Având în vedere că versiunea pe 64 biți a sistemului de operare Windows XP Professional a fost lansată de ceva vreme, cum vedeți

dezvoltarea software-ului nativ pe 64 biți? Nu prea sunt susținători ai acestei tehnologii, să îi spunem așa. Va fi o trecere lentă la aplicațiile pe 64 biți sau o explozie a acestora la un moment dat?

X.Y.: Tehnologia pe 64 de biți reprezintă viitorul tehnologic al PC-urilor și acest lucru îl vedem și prin focusul crescut al principalilor implementatori de hardware din industrie. La ora actuală, este drept, reprezintă o tehnologie mai mult de nișă, cu beneficii mari în zona dezvoltării de aplicații multimedia, jocuri 3D, proiectare asistată de calculator, procesări matematice. Însă utilizarea sa se extinde și către alte zone, lucru posibil datorită platformei .Net Framework 2.0 și datorită Visual Studio 2005. Astfel, un programator sau o echipă de programatori poate lucra la un proiect și poate alege platforma-țintă a proiectului (32 biți, 64 biți) fără a schimba vreo linie de cod în program. Codul va fi compilat astfel în tehnologia de 64 de biți, iar programul va beneficia de toate facilitățile de calcul rapid a procesoarelor pe 64 biți. În concluzie, programatorii nu trebuie să schimbe absolut nimic în modul în care au scris aplicații până acum - Visual Studio 2005 poate face pe același cod versiuni separate pentru edițiile de 32 biți și 64 biți. Deja vedem tot mai multe aplicații pe 64 biți, tot mai multe jocuri pentru pasionați, tot mai multe aplicații multimedia. Credem că adoptarea acestei platforme se va face treptat, dar, precum am spus, ea reprezintă viitorul tehnologic al PC-urilor.

XPC: Internet Explorer 7 va include un filtru AntiPhishing. Ce principiu stă la baza acestuia?

X.Y.: Cei care fac atacurile de phishing se bazează pe e-mail-uri false și pe situri de web frauduloase, care afectează nu numai indivizii, dar și organizațiile cu care aceștia au legături de afaceri. Pentru a proteja utilizatorii de astfel de atacuri, Microsoft a dezvoltat un filtru de phishing în Internet Explorer 7 care consolidează cele mai noi informații din industrie pentru a avertiza utilizatorii despre riscurile de pe diverse surse. Filtrul de phishing din Internet Explorer 7 folosește o combinație de euristici de învățare, scanare pe client pentru caracteristici suspecte și o facilitare opțională online care utilizează servicii dinamice din industrie pentru o soluție robustă și completă. Astfel, filtrul folosește trei sisteme de verificare. Primul compară site-urile pe care utilizatorul dorește să le viziteze cu un set de site-uri cunoscute, salvate local, care sunt actualizate periodic prin Windows Update. Al doilea sistem de verificare analizează site-urile pe care utilizatorul dorește să le viziteze pentru caracteristici cunoscute ale site-urilor de phishing, iar al treilea trimite site-urile la un serviciu online folosit de Microsoft, pentru o verificare în timp real a prezenței acestora în listele „negre”.

XPC: Considerați că browser-ul celor de la Mozilla, Firefox, este o amenințare reală pentru Internet Explorer?

X.Y.: În timp ce Internet Explorer reprezintă alegerea a milioane de utilizatori din lumea întreagă datorită valorii unice pe care o oferă, respectăm decizia unor clienți de a utiliza browsere alternative. Microsoft continuă să investească masiv în Internet Explorer, în facilități de securitate care au fost oferite cu Service Pack 2 la Windows XP și în Microsoft Security Response Center. De asemenea, încurajăm firmele dezvoltatoare de software să continue să proiecteze add-on-uri pentru a extinde funcționalitățile Internet Explorer. Toate acestea, combinate cu suportul gratuit pe care Microsoft îl oferă clienților săi, cât și cu nivelul de compatibilitate ridicat al site-urilor și al aplicațiilor cu Internet Explorer, fac din browserul Microsoft o alegere convingătoare.

XPC: Cum va decurge unificarea celor două rețele de Instant Messaging (MSN și Yahoo!), când va avea loc procesul efectiv și care sunt cele mai importante implicații pentru utilizatori?

X.Y.: Yahoo! Inc și Microsoft au anunțat în septembrie 2005 intenția de a conecta utilizatorii serviciilor lor de mesagerie instant la nivel global. Primul acord de interoperabilitate major între doi ofertanți importanți de servicii de mesagerie instant la nivel mondial le va da posibilitatea utilizatorilor Windows Live Messenger și Yahoo Messenger să interacționeze, formând cea mai mare comunitate de consumatori de mesagerie instant din lume, estimată la peste 275 de milioane de utilizatori. În afara schimbului de mesaje, utilizatorii celor două rețele vor putea să vadă prezența online a contactelor, să schimbe emoticioane și să adauge în lista de prieteni contacte din ambele rețele. Clienții noștri ne cer de ceva timp facilități de intercomunicare cu alte rețele, iar Microsoft și Yahoo împart împreună obiectivul de a

oferi interoperabilitate între cele două rețele, menținând în același timp securitatea și intimitatea utilizatorilor lor. Primele facilități de interoperabilitate vor fi introduse în a doua jumătate a anului 2006.

XPC: Nou lansatul portal Live.com se bazează în principal pe tehnologia RSS. Credeți că acesta va fi viitorul portalurilor Web?

X.Y.: Prin Windows Live, Microsoft a făcut un pas necesar în evoluția relației dintre PC și Web, unde caracteristicile serviciilor „live” sunt combinate cu beneficiile utilizării unui rich-client pentru oferirea unui experiențe bogate de utilizare. Lumea IT evoluează, iar compania Microsoft evoluează și ea, satisfăcând nevoile clienților prin intermediul serviciilor online. Evoluția unor factori influențatori și a unor elemente importante în ultimii ani, cum ar fi ieftinirea componentelor hardware și de stocare, creșterea puterii de calcul, creșterea penetrării PC-urilor, creșterea penetrării broadband-ului, explozia conectivității wireless, interoperabilitatea crescută a datelor prin standarde publice cum ar fi XML, digitizarea și disponibilitatea online a unui volum uriaș de informații, permite astfel de noi scenarii. Prin RSS, informațiile digitale pot fi personalizate și livrate utilizatorilor într-un format dorit de aceștia.

XPC: Vor coexista pe viitor cele două portaluri Web ale Microsoft, Live.com și MSN?

X.Y.: Windows Live este construit în paralel cu MSN.com, un lider global în servicii cu peste 440 milioane de utilizatori unici în întreaga lume, mai mult de 215 milioane utilizatori activi de MSN Hotmail, 185 milioane utilizatori de MSN Messenger și peste 25 milioane spații MSN create de utilizatori pentru a-și partaja pozele, weblogurile și interesele. MSN.com continuă să ofere conținut bogat și acces la serviciile Windows Live. Când serviciile Windows Live vor fi lansate în versiune finală, MSN va oferi conținut programatic și va lucra împreună și în sinergie cu serviciile Windows Live.

XPC: Majoritatea utilizatorilor dispun încă de doar 2MB spațiu de stocare pentru mesajele de pe

Hotmail. Ne puteți spune dacă și când va fi disponibil mai mult spațiu pentru toți utilizatorii?

X.Y.: Spațiul de stocare nu este neapărat un factor diferențiator pentru serviciile online de e-mail-uri. Însă cei care testează acum Windows Live Mail, versiunea Beta, primesc 2GB de spațiu de stocare, pentru a vedea dacă într-adevăr este un necesar un astfel de spațiu de stocare.

XPC: Ce cotă de piață deține Windows Mobile și cum este acesta situat în comparație cu cel mai important competitor, Symbian?

X.Y.: Conform raportului Canals, pe al treilea semestru al anului 2005 Windows Mobile deține o piață de 18% din dispozitivele mobile.

XPC: Știm că lansarea lui Windows Vista este programată pentru sfârșitul anului 2006. Este aceasta dată în pericol de a nu fi respectată?

X.Y.: Data de lansare a Windows Vista a rămas programată pentru sfârșitul anului 2006, nu a intervenit nici o schimbare.

XPC: Numiți, vă rugăm, cele mai importante trei facilități, din punctul dumneavoastră de vedere, pe care Windows Vista le va aduce cu titlu de noutate.

X.Y.: Windows Vista va fi fundamentul viitorului computațional, cu îmbunătățiri majore în domeniul securității și fiabilității, în domeniul graficii și, nu în ultimul rând, în domeniul optimizării activităților zilnice. Este primul (și cel mai important) pas către o nouă eră computațională, bazată pe încredere, securitate, răspundere, intuiție și conectivitate. Windows Vista va ridica nivelul încrederii utilizatorilor în PC-uri, le va oferi claritate și noi facilități de conectivitate.

XPC: Ce preferă Microsoft să promoveze cu prioritate în ceea ce privește jocurile: Xbox ori PC-ul clasic?

X.Y.: Microsoft susține în egală măsură Xbox, Xbox 360 și jocurile pe platforma Windows. Lucrăm cu nume din cele mai importante din industrie pentru a crea jocuri avansate pentru Xbox 360 și Windows și suntem dedicați în a crea un standard pentru noua generație de jocuri pe toate platformele.



**Multiplicare:
CD-uri, DVD-uri,
casete audio,
carti de vizita pe CD,
servicii conexe.**

Str. Eugen Lovinescu nr. 5, sector 1 - Bucuresti
tel/fax: 021-22.33.133, tel: 031-402.50.60, 031-402.50.61
GSM: 0743.153.300, 0743.153.301, 0743.153.302, 0743.153.304
www.kenson-optical.com



MESAGERIE INSTANTANEE

DISCUȚIE DIRECTĂ

Într-o lume în care comunicarea joacă un rol important în toate domeniile, mesageria instantanee se dovedește un mijloc comod și eficient de a ține legătura cu cei dragi.

NIMENI NU POATE NEGA IMPORTANȚA COMUNICĂRII.

De-a lungul timpului, comunicarea a păstrat pacea și a câștigat războaiele. A învins distanțele și a ajutat informația să circule rapid și neîngrădit. Ca orice activitate umană, comunicarea are nevoie de mijloace prin care să poată fi realizată. Iar în prezent nu ne putem plânge că ducem lipsă de astfel de mijloace. Internetul este unul dintre acestea. Marea rețea mondială, cum mai este numit, oferă suficiente posibilități de comunicare. Modalitățile pe care Internetul le pune în slujba comunicării sunt formatul text, transmisia audio și video. Comunicarea în format text oferă la rândul ei două posibilități: clasicul e-mail și mesageria instantanee. Cele două nu se exclud reciproc, așa cum susțin unii specialiști, conform cărora datorită avantajelor oferite de mesageria instantanee e-mail-ul se va retrage nu peste mult timp din scenă pentru a-i face loc acesteia. E-mail-ul va coexista în continuare cu mesageria instantanee. Dacă ar fi să încercăm o comparație cu corespondenții din viața de zi cu zi, am putea asemăna e-mail-ul cu poșta clasică iar mesageria instantanee cu telefonarea (fixă sau mobilă). Așa cum telefonarea nu va substitui niciodată complet poșta clasică, cu ale sale scrisori și plicuri, în același fel e-mail-ul va supraviețui într-un Internet dominat (în ceea ce privește comunicarea) de mesageria instantanee.

Mesageria instantanee, sau Instant Messaging-ul, este preferată în locul e-mail-ului datorită principalului avantaj pe care aceasta îl conferă, și anume comunicarea în timp real. Aceasta presupune purtarea unei convorbiri în mod similar discuțiilor directe, cu deosebirea derulării în scris a acesteia. Practic, spre deosebire de e-mail, mesageria instantanee le oferă utilizatorilor posibilitatea replicării imediate la interpelare.

La ora actuală utilizatorii pot alege dintr-o multitudine de programe de Instant Messaging. Pe lângă aplicațiile oferite de cele trei mari companii, Yahoo!, Microsoft și Google, aceștia au la dispoziție numeroase alternative. Acestea din urmă pot fi împărțite în două categorii: programe care pot fi folosite pe baza unei rețele proprii de Instant Messaging și programe care nu dispun de o rețea proprie, însă permit accesul la mai multe rețele importante. Pentru alegerea programului de mesagerie instantanee, utilizatorul trebuie să țină cont, pe lângă facilitățile pe care noi le vom expune în cadrul acestui test comparativ, de rețeaua ori rețelele la care va avea acces. Un program care dispune de nenumărate facilități este inutil dacă nu permite accesarea rețelei folosite de persoanele cu care se dorește comunicarea.

CUM AM TESTAT


Testul comparativ a fost realizat pe un sistem dotat cu un procesor Sempron la 3000+ și o

memorie RAM de 512MB DDR-400. Nota finală a avut în vedere următoarele criterii: funcționalitatea aplicațiilor în proporție de 60%, ergonomia acestora de 25%, resursele și compatibilitatea în proporție de 15%.

Pe partea de funcționalitate am avut în vedere cele mai importante facilități pe care un program de acest tip trebuie să le ofere. Am împărțit aceste facilități în trei categorii: convorbiri în format text, audio și video. În ceea ce privește convorbirea în scris, am urmărit funcții precum formatarea textului, salvarea discuțiilor în cadrul unei arhive, posibilitatea expedierii mesajelor offline (care pot fi recepționate de un utilizator neconectat) etc. De asemenea, am avut în vedere posibilitatea organizării în grupuri a contactelor, editarea și aplicarea unui status eventual pe baza prezenței/lipsei utilizatorului din fața calculatorului, existența alertelor vizuale, respectiv audio etc. Pe partea de transfer al fișierelor am urmărit modul în care această facilitate poate fi utilizată și existența unei funcții de Photo Sharing. Am notat și opțiunile de invizibilitate incluse de unele aplicații.

Referitor la convorbirile audio, respectiv audio-video, am urmărit ușurința cu care acestea pot fi realizate și calitatea transmisiunii sunetului și imaginii.

Liviu Mihai



Producător: America Online
Web: America Online
Tip licență: Addware

Verdict **64.95**

AOL Instant Messenger 5.9

O fi un program popular în rândul americanilor, însă nouă nu ne-a plăcut. Ergonomia este unul dintre aspectele care trag în jos acest program. În plus, vremea clienților de Instant Messaging Addware (care afișează reclame ori bannere publicitare) a apus de ceva vreme. Nu am apreciat nici faptul că la fiecare pornire a programului este deschisă o instanță a browser-ului Web cu una din paginile portalului America OnLine.


COMUNICARE

Fereastra în care se poartă discuțiile oferă majoritatea opțiunilor importante. Textul poate fi formatat, pot fi trimise emoticoane și create link-uri automat. Este posibilă, de asemenea, stabilirea legăturilor de voce, respectiv video cu ajutorul camerei Web. Pentru a atrage atenția sau a impresiona interlocutorul, se pot trimite așa-numitele expresii. Însă, din

păcate, acestea nu sunt incluse în programul propriu-zis. Cei de la America OnLine obligă utilizatorii, încă dată, să acceseze site-ul oficial pentru a descărca și folosi fișierele necesare.

FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Trimiterea imaginilor se realizează în același mod ca și celelalte tipuri de fișiere. Am fi preferat să avem la dispoziție un modul special pentru Photo Sharing.



Producător: Gaim
Web: <http://gaim.sourceforge.net>
Tip licență: Freeware

Verdict **65.45**

Gaim 1.5

Deși nu a reușit să se impună în lupta cu programe mult mai populare, precum cele oferite de marile portaluri gen MSN sau Yahoo!, Gaim include o serie de facilități interesante, care ne-au convins să-i acordăm o notă mai mare la acest capitol. Acesta dispune de versiuni pentru Windows, Linux, BSD, MacOS X și se poate conecta la unele dintre cele mai importante rețele, precum MSN Messenger, Yahoo! sau ICQ.

COMUNICARE

Una dintre cele mai interesante facilități ale acestui program este posibilitatea configurării și utilizării simultane a mai multor conturi din cadrul aceleiași rețele. De exemplu, utilizatorii care dispun de două sau mai multe conturi pe MSN sau altă rețea suportată pot fi online pe ambele simultan. În această situație, listele de contacte vor fi unificate, însă se vor păstra grupurile.

FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Gaim include una dintre cele mai utile facilități pentru un astfel de program, și anume corectarea ortografică a cuvintelor. Acest lucru este posibil datorită dicționarului Open Source, Aspell. Este instalată doar versiunea pentru limba implicită configurată în sistemul de operare. Dacă limba implicită a sistemului de operare este româna, atunci va fi instalată doar versiunea pentru română.



Producător: Google
Web: www.google.com/talk
Tip licență: Freeware

Verdict **63.40**

Google Talk 1.0 Beta

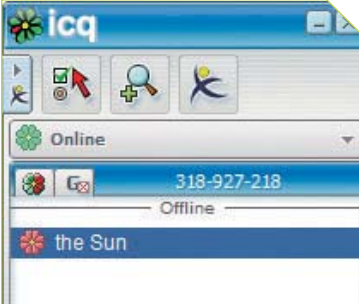
Dincolo de entuziasmul generat de intrarea pe piața mesageriei instantanee a lui Google, programul în sine lasă destul de mult de dorit. Este lipsit de majoritatea facilităților cu care ne-am obișnuit la alte programe similare. Google Talk impresionează prin simplitate. Doar atât. Este posibil totuși ca, pe viitor, Google să renunțe la simplitate și să aducă numeroase facilități propriului program.

COMUNICARE

Dacă am face o comparație între Google Talk și alte programe de Instant Messaging, mai vechi și mai complexe, am putea spune că mesajele trimise cu acesta reprezintă un e-mail simplu, în format text, iar celelalte programe ar reprezenta e-mail-uri complexe, în format HTML. Aceasta deoarece nu este posibilă formatarea textului. Lipsesc chiar și banalele emoticoane.

FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Google Talk facilitează realizarea convorbirilor audio între cei doi interlocutori, iar calitatea sunetului este cea mai bună dintre toate programele testate. Utilizatorul poate opta pentru salvarea convorbirilor. Însă, din păcate, Google Talk nu poate salva decât o mică parte - cea mai recentă - a convorbirii. Din păcate, lista facilităților care lipsesc este mult mai lungă.



Producător: ICQ
Web: www.icq.com
Tip licență: Addware

Verdict **69.30**

ICQ 5.04

ICQ este o adevărată legendă în rândul programelor de Instant Messaging. Însă, ca orice legendă, nici el nu a scăpat de perioada decăderii. Această decădere este cel mai bine reflectată de migrarea masivă a utilizatorilor către alte rețele. Iar reclamele afișate atât în cadrul ferestrei principale, cât și al celor în care se derulează discuția propriu-zisă îi micșorează și mai mult șansele de a câștiga locul întâi în topul preferințelor utilizatorilor.

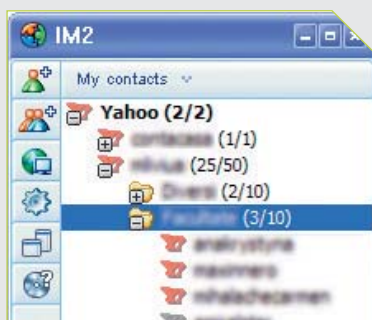
COMUNICARE

Programul oferă toate modalitățile uzuale de comunicare, inclusiv de voce și cameră Web. Spre deosebire de majoritatea aplicațiilor testate, butoanele care facilitează accesul la cele mai importante funcții sunt plasate în partea dreaptă a ferestrei. Am găsit ca fiind dificilă formatarea textului deoarece, în loc să ofere o bară de butoane cu cele mai importante opțiuni de formatare,

este necesară accesarea unei ferestre suplimentare în care se schimbă caracteristicile textului.

FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Salvarea convorbirilor se face într-o manieră originală și în același timp utilă. Este posibilă salvarea acestora doar pentru anumiți corespondenți. Xtraz Center este facilitatea care permite, printre altele, personalizarea programului.



Producător: IM2.com
Web: www.im2.com
Tip licență: Freeware

Verdict

75.05

IM2 1.5

Deși nu este tocmai unul dintre cele mai cunoscute programe în categoria din care face parte, IM2 a fost surpriza acestui test. Din multe puncte de vedere se aseamănă cu mult mai popularul Trillian. Poate chiar importa conturile configurate în Trillian.

COMUNICARE

IM2 permite conectarea la cele mai importante rețele de Instant Messaging: AIM, ICQ, MSN și

Yahoo!. Este posibilă și conectarea la rețeaua IRC. Am apreciat, de asemenea, posibilitatea conectării simultane, prin mai multe conturi, la aceeași rețea. Însă, spre deosebire de Gaim, care oferă o facilități asemănătoare, IM2 afișează contactele separat, pe fiecare cont în parte.

FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Deși se aseamănă cu Trillian din multe puncte de vedere, IM2 nu

este un program lipsit de originalitate. De exemplu, sunetele numeroase și amuzante care însoțesc diverse activități precum tastarea mesajelor și chiar emoticoanelor primite și trimise. Comunicarea între doi utilizatori care folosesc acest program poate fi securizată cu ajutorul tehnologiilor de criptare. De asemenea, interfața poate fi modificată prin intermediul skin-urilor.



Producător: Microsoft
Web: <http://messenger.msn.com>
Tip licență: Freeware

Verdict

83.80

MSN Messenger 7.5

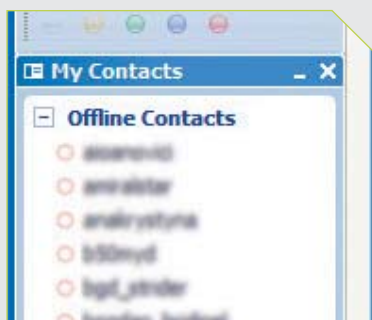
Produsul celor de la Microsoft este principalul contracandidat al câștigătorului acestui test. Diferența dintre cele două programe nu este mare, însă e în defavoarea lui MSN Messenger. Cu toate acestea, programul semnat Microsoft se bucură de un număr de utilizatori fideli care nu vor schimba în curând clientul de Instant Messaging chiar dacă rețelele Yahoo! și MSN vor fi unificate începând de anul viitor.

COMUNICARE

Deși beneficiază de multe versiuni și ani de experiență, MSN Messenger nu oferă una dintre cele mai utile facilități ale unui client de Instant Messaging. Este vorba de trimiterea mesajelor offline interlocutorilor neconectați. În schimb, utilizatorii care găsesc confortantă exprimarea sentimentelor prin intermediul emoticoanelor vor aprecia lista bogată în astfel de elemente.

FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Plug-in-ul prin care sunt afișate ca status melodiile ascultate în Winamp este foarte popular în rândul utilizatorilor de Yahoo! Messenger. MSN Messenger include această facilități cu ajutorul vreunui plug-in activat în mod implicit, dar pentru Windows Media Player. Un punct forte ale acestui program îl constituie numărul mare de emoticoane și elemente multimedia.



Producător: Cerulean Studios
Web: www.ceruleanstudios.com
Tip licență: Freeware

Verdict

77.50

Trillian 3.1 Basic

Cel mai popular program care permite conectarea la mai multe rețele, Trillian, dispune de două versiuni: Basic (gratuită) și Pro (contra cost). Am ales să o testăm pe cea dintâi, chiar dacă oferă mai puține facilități decât versiunea Pro, ținând cont de faptul că celelalte programe sunt, la rândul lor, gratuite. Chiar și așa, Trillian Basic le oferă suficiente facilități chiar și celor mai pretențioși utilizatori.

COMUNICARE

Sunt puține lucruri pe care i le putem reproșa lui Trillian la acest capitol. Unul dintre acestea ar fi compatibilitatea limitată a emoticoanelor cu unele rețele. Ergonomia ferestrei în care se poartă conversația este una foarte ridicată, fiind prezente doar butoanele care facilitează accesul la cele mai importante funcții. Aceeași fereastră poate fi configurată să se închidă automat după trimiterea unui mesaj.

FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Pentru anumite cuvinte Trillian afișează definiția acestora. Este suficientă plasarea cursorului doar pentru câteva secunde deasupra cuvântului cu pricina, iar programul va afișa descrierea lui, importată de pe site-ul Wikipedia sub forma unui tooltip. Fișierele transferate pot fi salvate automat în directoare create pe baza numelui rețelei în cadrul căreia s-a realizat transferul.



Producător: Yahoo!
Web: <http://messenger.yahoo.com>
Tip licență: Freeware

Verdict

90.45

Yahoo! Messenger 7.0

Clientul de Instant Messaging al celor de la Yahoo! a reușit de-a lungul timpului și al ultimelor versiuni să se mențină în topul preferințelor noastre. Spre deosebire de alte programe similare care au fost alese de utilizatori grație rețelei în care doreau să comunice, Yahoo! Messenger a reușit să impună rețeaua Yahoo! și datorită funcționalității ridicate pe care o oferă.

COMUNICARE

Emoticoanele (nu foarte numeroase, dar suficiente), așa-numitele Audibile (imagini și sunet în format Flash) sau IMVironment-ul (personalizarea mediului de comunicare), sunt elemente devenite indispensabile pentru mulți dintre utilizatorii acestui program. Cea mai recentă versiune aduce și o funcționalitate superioară pe partea de convorbiri audio.

FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Photo Sharing este una dintre cele mai interesante facilități pe care Yahoo! Messenger la include. Aceasta permite vizionarea fotografiilor în timp real împreună cu interlocutorul. Nu putea să lipsească nici integrarea unora dintre secțiunile portalului american, utilizatorii putând fi la curent cu starea vremii sau putându-se delecta cu jocurile online.

	Yahoo! Messenger 7.0	MSN Messenger 7.5	Trillian 3.1 Basic	IM2 1.5	ICQ 5.04	Gaim 1.5	AOL Instant Messenger 5.9	Google Talk 1.0 Beta
Producător	Yahoo!	Microsoft	Cerulean Studios	IM2.com	ICQ	Gaim	America Online	Google
Web	http://messenger.yahoo.com	http://messenger.msn.com	www.ceruleanstudios.com	www.im2.com	www.icq.com	http://gaim.sourceforge.net	www.aim.com	www.google.com/talk
Tip licență	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Addware	Freeware	Addware	Freeware
Opțiuni								
Status modificabil	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Împărtășirea contactelor în grupuri	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Lista contactelor ignorate	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Alerte audio/vizuale	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da
Invizibilitate	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Convorbiri audio	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Conferințe	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Webcam	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Transfer fișiere	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Photo Sharing	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Formatare text	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Mesaje offline	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Salvarea convorbirilor	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Alegere imagine/avatar	Da/Da	Da/Nu	Da/Nu	Da	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Nu/Nu
Emoticoane	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Autoldie	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Mediu personalizabil	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Suport Skin-uri	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Note								
Funcționalitate	92	82	80	75	68	72	70	59
Resurse și compatibilitate	85	89	75	82	70	55	53	90
Ergonomie	90	85	73	71	72	56	60	58
Verdict	90.45	83.80	77.50	75.05	69.30	65.45	64.95	63.40

MESAGERIE INSTANTANEE DIRECT ÎN BROWSER

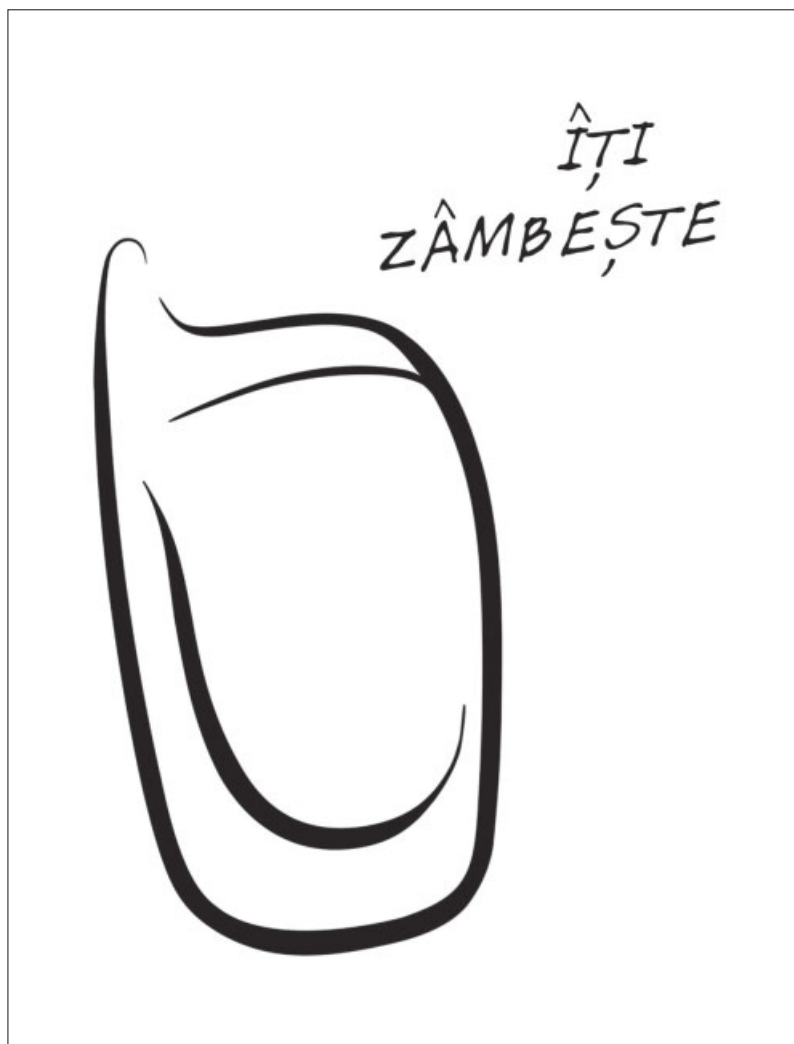


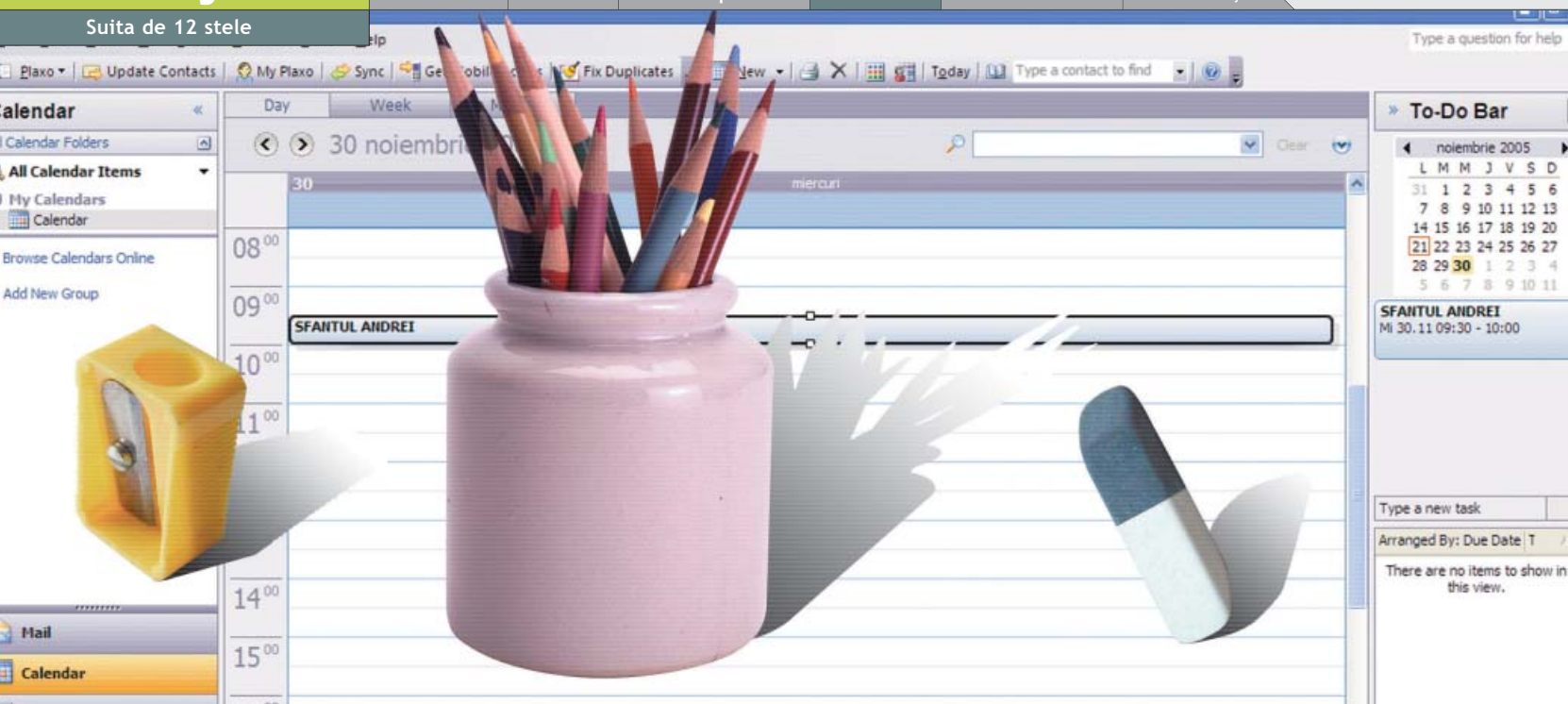
Mesageria instantanee ca tehnologie oferă mai multe mijloace prin care poate fi utilizată. Cel mai important dintre acestea este reprezentat de clienții de Instant Messaging, precum cei testați în numărul curent. În afară de aceștia, comunicarea prin intermediul rețelelor respective poate fi realizată și Web based. Acest lucru presupune accesarea rețelei cu ajutorul browser-ului Web. Motoda se dovedește utilă, spre exemplu, în situația în care nu este instalat un client de Instant Messaging și nici nu este posibilă sau nu se dorește instalarea acestuia.

Rețeaua MSN poate fi accesată din browser la adresa <http://webmessenger.msn.com>.

Prima condiție pentru a utiliza acest serviciu este dezactivarea facilității de blocare a ferestrelor de tip pop-up incluse în majoritatea browserelor actuale. Designul paginii Web reușește să reproducă destul de bine interfața clientului oficial al rețelei MSN, astfel încât utilizatorii să nu fie nevoiți să se adapteze la o nouă interfață.

www.e-messenger.net este adresa pe care utilizatorii pot intra pentru a folosi un client de Instant Messaging Web based care permite accesarea rețelelor MSN, Yahoo! și AOL. Notificările de logare a utilizatorilor și mesajele primite sunt afișate în ferestre de tip pop-up. Sunt posibile crearea și modificarea status-urilor, precum și alegerea opțiunii de invizibilitate.





SUITA DE 12 STELE

MICROSOFT OFFICE 12

Deși mai este un an până la preconizata lansare a suitei de birou a celor de la Microsoft, puteți afla de pe acum, citind acest articol, care sunt atuările celei de-a douăsprezecea versiuni.

NU ESTE NICI UN SECRET FAPTUL CĂ suita office semnată Microsoft este de departe cea mai bună și cea mai utilizată la ora actuală. Alternative sunt. Comerciale și chiar Open Source. Însă, fără a fi fan Microsoft, recunosc că, deși am testat alternativele, nu am fost convins de nici una dintre acestea. Obişnuința, ușurința utilizării și poate puțin conservatorism m-au determinat să mă întorc de fiecare dată la Microsoft Office. Nici Open Office și nici alte programe nu au reușit să atingă nivelul de funcționalitate și ergonomie oferit de Microsoft Office.

CE-AM AVUT ȘI CE-AM CÂȘTIGAT După sistemul de operare Windows, pachetul Microsoft Office este al doilea produs pe scara popularității dintre cele create de gigantul software din Redmond. Cu toate acestea, în ultimii ani Microsoft Office s-a aflat pe o traiectorie descendentă. Cândva, acesta aducea aproximativ 50% din profitul total al Microsoft. Anul trecut însă, încasările din vânzarea pachetului (sau produselor componente vândute

separat) a reprezentat mai puțin de o treime din profitul total al companiei. Problema pare a fi nerentabilitatea upgrade-ului. De la Microsoft Office 97 până la Microsoft Office 2003 îmbunătățirile aduse de fiecare versiune au fost insuficiente, în cele mai multe cazuri, pentru a-i determina pe majoritatea celor care au cumpărat versiunile anterioare să facă upgrade. Pe de altă parte, este la fel de adevărat că pachetul celor de la Microsoft oferă o funcționalitate ridicată și că loc mult de îmbunătățiri revoluționare nu prea mai este. Spre exemplu, cele mai importante facilitățile aduse de Microsoft Office 2000 au fost integrarea anumitor servicii Web, clipboard-ul Office (care permitea copierea a până la 12 elemente ori maximum 4MB în memoria sistemului pentru a putea fi mai apoi lipite selectiv în documentul curent sau în alte documente), SDI (Single Document Interface) și, nu în ultimul rând, meniuri și toolbar-uri personalizabile. Office XP, lansat în 2001, pe lângă o serie de instrumente colaborative, a adus trei

facilități relativ importante: Task Pane (panoul care permite printre altele deschiderea documentelor, aplicarea stilurilor, consultarea dicționarului explicativ, traducerea cuvintelor etc.), Smart Tag-urile (elemente vizuale care facilitează lipirea unor elemente în formatul dorit de utilizator, dezactivarea facilității Autocorect etc.) și îmbunătățirea funcției de recuperare a documentelor deteriorate în urma închiderii accidentale a programului. Microsoft Office 2003 a venit și cu mai puține noutăți. Noile funcții se rezumau, în principiu, la distribuirea mai multor ediții și crearea unor tipuri de documente bazate pe formatul XML (Extensible Markup Language). Acestea sunt, în principiu, cele mai importante facilități pe care Microsoft Office le-a implementat în ultimele versiuni.

PREGĂTIRI DE LANSARE

Microsoft încearcă să bătătorească, în prezent, calea viitoarei versiuni. Cea de-a douăsprezecea. Aceasta este prevăzută să apară o dată cu Microsoft Vista, la sfârșitul anului 2006.

Însă Vista este deja în urma programului, iar Microsoft Office 12 este în întârziere față de Vista, a cărui versiune de test a apărut deja în urma cu câteva luni. Așa că cei de la Microsoft vor trebui să găsească o soluție pentru a lansa ambele produse împreună. Și, după cum merg lucrurile, acest eveniment va avea loc probabil în cursul anului 2007. Nu ar fi prima și probabil nici ultima oară când Microsoft nu ar reuși să respecte programarea și ar amâna lansarea unui produs. Este totuși de înțeles acest lucru.

12, NUMĂRUL NOROCOS

După 11 versiuni, cea mai mare problemă pe care o întâmpină Microsoft legată de pachetul office este oferirea unui imbold pentru upgrade. Nu este ușor să convingi un utilizator care a achiziționat o versiune anterioară să facă upgrade - plătind suplimentar până la câteva sute de dolari - pentru câteva funcții noi de care nu este convins că are nevoie. Marketingul are și aici un rol important în a convinge utilizatorul că are nevoie de o

funcție despre care nici nu auzise până la momentul respectiv. De aceea, era nevoie ca versiunea 12 să aducă acel ceva care să atragă atenția și interesul utilizatorilor și, în special, al companiilor.

Acel ceva nu va mai fi de această dată limitat la câteva facilități noi. Versiunea 12 aduce o interfață redesenată aproape în întregime. Este adevărat că ultimele versiuni au adus de fiecare dată modificări la nivelul interfeței. Însă de această dată este mai mult decât o simplă prăminire. Mult mai mult. Este regândit modul în care utilizatorul accesează cele mai importante funcții.

Microsoft Office 12 este doar numele de cod al noii versiuni, fiind foarte probabil ca cei de la Microsoft să aleagă un nume corespunzător pachetului a cărui promovare a început-o deja.

PRINCIPIUL SCHIMBĂRII

Pentru cei mai mulți utilizatori, Microsoft Word, de exemplu, este doar un simplu editor de text cu ajutorul căruia pot îngroșa sau sublinia textul. Pentru alții însă, este mult mai mult de atât. Dar aceștia din urmă sunt destul de puțini. Degeaba aplicațiile pachetului Microsoft Office includ meniuri bogate în facilități dacă acestea sunt necunoscute majorității utilizatorilor. Cei de la Microsoft sunt conștienți de acest lucru. În consecință, au decis ca noua versiune să fie mult mai accesibilă acestui tip de utilizatori, celor care folosesc, în principal, funcțiile elementare. Iar acest lucru nu putea fi realizat decât prin regândirea și redesenarea interfeței. Aceasta a fost ideea care a stat la baza schimbării radicale a interfeței versiunii 12. Ce a ieșit vom analiza în cele ce urmează.

INTERFAȚĂ NOU-NOUȚĂ

Am avut la dispoziție pentru testare prima versiune Beta a pachetului Microsoft Office 12. Ca și în cazul

sistemului de operare Windows Vista, varianta Beta 1 de Microsoft Office 12 este orientativă, incluzând unele dintre cele mai importante facilități ale versiunii finale, fiind însă posibilă apariția și a altor funcții până la data lansării oficiale.

Așa cum spuneam, principalul punct de atracție și primul aspect care iese în evidență la deschiderea inițială a aplicațiilor componente ale pachetului le reprezintă interfața. Scopul declarat al acesteia este furnizarea accesului rapid la facilitățile pe care le folosesc în mod curent majoritatea utilizatorilor. Microsoft a decis să renunțe la meniurile clasice (File, Edit, View, Format etc.). S-a considerat că înșiruirea tuturor facilităților disponibile pe meniuri este de prisos atâta vreme cât utilizatorul nu apelează, în mod curent, decât la un anumit set de funcții. Astfel s-a ajuns la așa-numitul Ribbon. Acesta înlocuiește, în noua versiune, atât meniurile, cât și bara clasică de butoane. Ribbon-ul este alcătuit din tab-uri, care la rândul lor includ butoane organizate pe categorii în funcție de domeniul de aplicare. Majoritatea butoanelor au dimensiunea de 32x32 pixeli (duble față de butoanele obișnuite) și sunt însoțite și de text. Cuvântul cel mai potrivit pentru caracterizarea noii interfețe este spectaculos. Însă, tocmai din cauza dimensiunii butoanelor, este recomandată o rezoluție de cel puțin 1280x1024 pixeli.

Înlocuirea meniurilor și a barei clasice de butoane cu acest Ribbon creează, la început, impresia că au rămas mai puține funcții. Nu este așa. Iar acest aspect dovedește tocmai faptul că noua interfață își atinge scopul, și anume evidențierea facilităților accesate în mod frecvent de majoritatea utilizatorilor. Din păcate, în versiunea pe care am testat-o nu este posibilă modificarea în nici un fel a Ribbon-ului. Însă, cunoscând importanța pe care Microsoft o acordă ergonomiei, putem bănuși că versiunea finală va include această facilități.

Un element important al Ribbon-ului îl constituie așa-numitele tab-uri Context Sensitive. Acestea nu sunt afișate în mod normal, dar apar în momentul în care este selectat un anumit element. Spre exemplu, selectarea unei imagini va duce la afișarea tab-ului Picture Tools, care include cele mai importante opțiuni legate de editarea imaginilor, iar mutarea cursorului în cadrul unui tabel va duce la afișarea tab-ului Table Tools care conține, bineînțeles, opțiunile pentru tabele.

Quick Access Toolbar este, de asemenea, o parte importantă a noii interfețe. Este, de fapt, corespondentul clasiceilor Toolbar-uri pe care utilizatorul le poate configura după propriul plac, adăugând și eliminând butoanele pe care le consideră utile, respectiv pe care nu le folosește. În mod implicit, singurele butoane disponibile sunt Save, Undo și Redo.

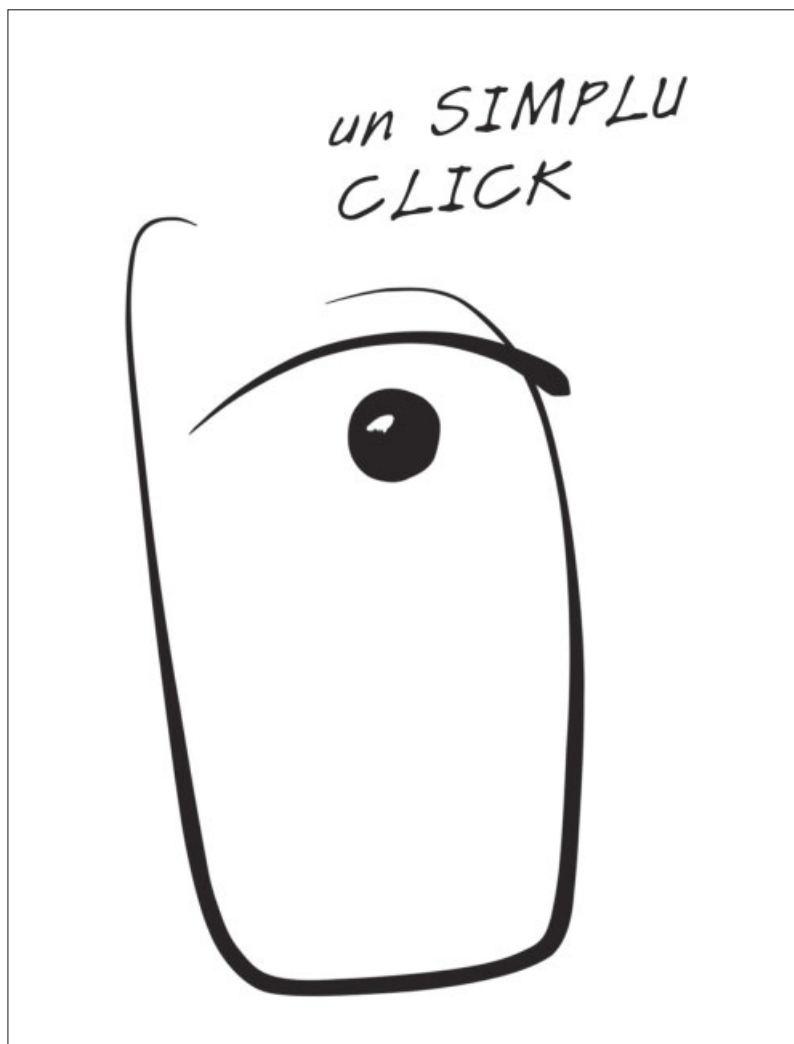
Spuneam că Microsoft urmărește înlocuirea meniurilor clasice cu acest Ribbon. Este adevărat. Cu o singură excepție: meniul File, care a supraviețuit acestei schimbări, însă

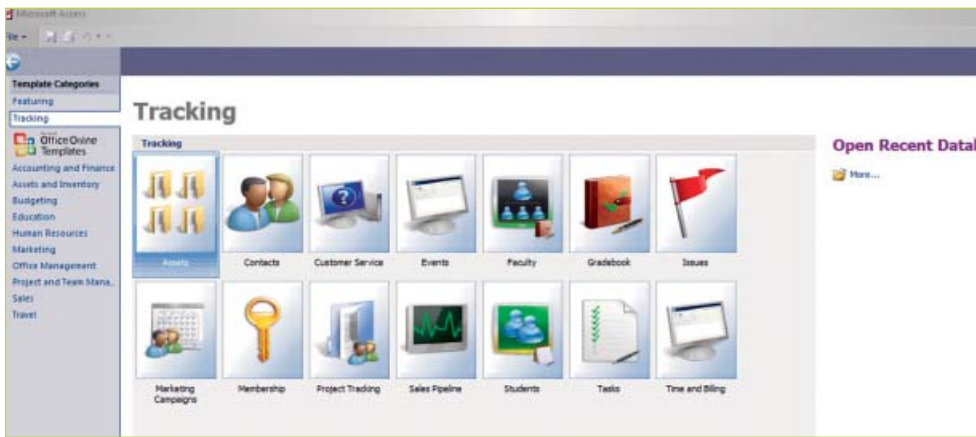
complet transformat. Este, de fapt, o adaptare a meniului Start din Windows XP și oferă o dispunere similară a elementelor: funcțiile meniului se regăsesc în partea stângă, iar documentele deschise recent în dreapta. Și, continuând lista similitudinilor, butonul care permite accesarea ferestrei de opțiuni și cel de închidere a programului sunt plasate în partea inferioară a meniului, în același mod în care butoanele Log Off și Shut Down se regăsesc în cadrul meniului Start din Windows XP.

Un alt indiciu al faptului că Microsoft își orientează suita office către segmentul utilizatorilor mai puțin avansați este detalierea informațiilor conținute de Tooltip-uri. Noua versiune de Microsoft Office oferă, în cadrul Tooltip-urilor, informații atât despre modalitatea de accesare a funcțiilor, cât și modul care operează acestea.

ATAUURILE NOII VERSIUNI

Ca și versiunile precedente, nici Microsoft Office 12 nu vine cu noutăți revoluționare, însă aduce o





serie de îmbunătățiri notabile pe partea de funcționalitate. Cele mai importante dintre acestea vizează colaborarea și partajarea documentelor în rețea și introducerea unui nou format denumit Office XML. Microsoft a decis ca documentele noi versiuni să aibă la bază codul XML. Din acest punct de vedere, utilizatorul va observa două lucruri: o nouă extensie și o dimensiune redusă a documentelor. Extensiile specifice aplicațiilor componente ale pachetului Microsoft Office vor căpăta fiecare câte un X. Adică .doc va deveni .docx, xls va deveni.xlsx și așa mai departe. Fișierul salvat este, de fapt, o arhivă ZIP care conține informații despre toate stilurile și elementele componente ale documentului. Principalul avantaj al acestui aspect este dimensiunea redusă a documentului. Pentru a ne face o idee despre diferența dintre dimensiunea noului format și a celui de până acum, am salvat documentele create în ambele formate. Rezultatele pot fi catalogate drept cel puțin impresionante. De exemplu, același document care în format Microsoft Word 2003 are 1,1MB atinge doar 118KB în noul format!

În afară de acestea, noua versiune aduce o serie de îmbunătățiri mai puțin mediatizate. Printre acestea se regăsesc meniul de tip pop-up, ce apare instantaneu în momentul care este selectat un fragment de text și care include cele mai importante opțiuni de formatare a textului și aplicarea activă a anumitor elemente (de exemplu, la crearea unui tabel, numărul de coloane și de rânduri crește sau scade în funcție de direcția de mișcare a cursorului).

MICROSOFT WORD

Cea mai utilizată aplicație a pachetului, Microsoft Word, beneficiază, bineînțeles, de toate îmbunătățirile generale ale noii versiuni plus cele specifice. În ceea ce privește îmbunătățirile specifice, merită menționată facilitatea Document Inspector, care verifică documentele înainte de a fi trimise pentru a nu conține comentarii sau fragmente de text ascuns.

Microsoft Word beneficiază acum de un Status Bar mult îmbunătățit. De fapt, toate aplicațiile noi versiunii dispun de un Status Bar îmbunătățit, însă nu identic. Unele facilități cu care acesta este prevăzut sunt specifice doar anumitor aplicații. Însă poate cel mai important aspect îl constituie faptul că poate fi personalizat. Utilizatorul poate

alege care dintre opțiunile disponibile vor fi incluse pe Status Bar. Iar acestea sunt suficiente. Pe lângă afișarea numerelor paginilor, a limbii pentru corectură și a modurilor de vizualizare, este prezent un Slidebar care permite mărirea/micșorarea paginii, afișarea numărului de cuvinte (per total și per selecție), a modificărilor etc.

MICROSOFT EXCEL

Aplicația de calcul tabelar conține, la rândul ei, o serie de noutăți mai mult sau mai puțin importante. Deși nu cred că mulți utilizatori vor crea vreodată documente de asemenea dimensiuni, trebuie totuși menționat faptul că, în noua versiune, Microsoft Excel poate lucra cu Worksheet-uri care să conțină un milion de rânduri și 16.000 de coloane. Page Layout este un nou mod de vizualizare care îi permite utilizatorului să editeze documentele și, în același timp, să vadă modul în care acestea vor arăta după ce vor fi listate la imprimantă. O altă facilitate importantă este așa-numita Structured Referencing. Selectând un tabel, utilizatorul are acum posibilitatea de a da clic dreapta și a alege un format predefinit pe care să-l aplice rapid întregului tabel.

MICROSOFT ACCESS

Responsabil de crearea și editarea bazelor de date, Microsoft Access este exemplificarea ideală a alegerii celor de la Microsoft de a schimba radical modul în care sunt accesate funcțiile disponibile cu ajutorul unei interfețe redeseinate aproape în întregime. Microsoft Access era, până acum, aplicația considerată cel mai puțin prietenoasă. Versiunea 12 aduce un nou aspect, ce va fi cu siguranță apreciat de utilizatorii începători. A fost îmbunătățită librăria de Template-uri, acestea fiind mult mai ușor accesibile. Un alt aspect care beneficiază de îmbunătățiri este importul datelor din diverse surse. Este foarte facilă acum importarea, spre exemplu, a tabelelor din Microsoft Excel sau a agendei de contacte din Microsoft Outlook. Ca și în cazul aplicației Microsoft Excel, Microsoft Access oferă un mod de vizualizare globală a bazei de date. Gruparea informațiilor în funcție de anumite criterii poate fi realizată cu ajutorul unui Wizard.

MICROSOFT POWERPOINT

Programul dedicat creării prezentărilor nu a beneficiat, cel puțin până la această oră, de o

foarte mare atenție din partea echipei de programatori Microsoft. Una dintre cele mai importante noi facilități este posibilitatea salvării librăriilor dinamice de slide-uri pe servere SharePoint. Salvarea modului de aranjare a elementelor componente ale unui slide este o altă noutate importantă. Cu ajutorul acestei facilități, crearea unui slide nou cu un design asemănător slide-ului precedent se face mult mai ușor, nemaifiind necesare copierea și lipirea elementelor de pe un slide pe altul.

MICROSOFT OUTLOOK

În stadiul actual, Microsoft Outlook este singura aplicație din pachetul Microsoft Office 12 varianta Beta 1 care nu beneficiază de noua interfață. De altfel, noutățile importante sunt doar în număr de două. Este vorba, pe de o parte, de To-Do Bar - o listă plasată în partea dreapta a ferestrei (întocmai facilității Task Pane din Microsoft Office 2003, facilitate la care se pare că s-a renunțat cu această nouă versiune). Această listă conține cele mai importante elemente curente, precum activitățile zilei în curs, e-mail-urile marcate cu steguleț, întâlnirile etc. Pe de altă parte, am putut remarca o îmbunătățire importantă adusă funcției de căutare. Este vorba de o casuță integrată în fereastra principală a programului, care permite căutarea anumitor informații în cadrul mesajelor electronice. Spre deosebire de vechea funcție de căutare, cea care deschidea o fereastră separată pentru afișarea e-mail-urilor găsite, mesajele care îndeplinesc criteriile căutării sunt acum afișate chiar în lista de e-mail-uri, fiind filtrate toate celelalte mesaje.

O VARIANTĂ BETA ATIPICĂ

Deși doar o primă versiune de test, varianta pe care am avut posibilitatea să o testăm s-a dovedit a fi suficient de stabilă pentru a putea fi deja utilizată. Singurele probleme pe care le-am întâmpinat pe parcursul testării au constat în răspunderea relativ greoaie a anumitor funcții, în special legate de Ribbon-ul noii interfețe.

PENTRU UNII MUMĂ, PENTRU ALȚII CIUMĂ

Legat de interfață se ridică cel mai important semn de întrebare în ceea ce privește Microsoft Office 12. Cei de la Microsoft par convingși că noua interfață va genera reacții pozitive din partea utilizatorilor. Părerea noastră este că interfața noii versiuni va încânta, în special, utilizatorii începători și mai puțin pe cei avansați, care utilizează majoritatea facilităților disponibile pe baza combinațiilor de taste. Noua interfață presupune un grad ridicat de utilizare a mouse-ului, ceea ce este puțin probabil să mulțumească utilizatorii avansați. Dincolo de supoziții, rămâne de văzut dacă noutățile pe care noua versiune le aduce, atât la nivelul interfeței, cât și în ceea ce privește funcționalitatea, sunt suficiente pentru rentabilizarea upgrade-ului și revigorarea rezultatelor financiare ale pachetului Microsoft Office.

Liviu Mihai

Hallmark Card Studio 2006 Deluxe

Un program care merită toate felicitările. Pe care le puteți face cu el.



VĂ SUNĂ CUNOSCUT NUMELE DE Hallmark? S-ar putea să fie din cauza canalului de televiziune, știți, cel gen HBO, care însă dă filme pentru gospodine ostenite și lacrimoase. Dar ar trebui să știți că la bazele imperiului Hallmark stau banalele felicitări. De la începutul secolului trecut, când un tânăr la vârsta majoratului, Joyce Clyde Hall, punea în 1910 bazele unei afaceri îndrăznețe, și până în ziua de astăzi, când din cele 6 miliarde de felicitări vândute anual în Statele Unite jumătate sunt comercializate de Hallmark Cards Inc, sunt zeci de ani de istorie.

Hallmark este unul din cele mai cunoscute branduri din domeniul felicitărilor și n-ar trebui să mire pe nimeni că s-au gândit să își speculeze renumele creând un soft prin intermediul căruia utilizatorii ar putea să își printeze propriile felicitări, după ce eventual le-au personalizat în prealabil.

Hallmark Card Studio apare cam de prin 2001, de atunci modelele predefinite crescând exponențial în număr, astfel că în prezent sunt

disponibile aproape 5000 de modele, plus o bibliotecă impresionantă de imagini și clip arts care ocupă patru CD-uri. Este adevărat că impresionează mai mult prin cantitate decât prin varietate, dar în mod sigur acest aspect nu poate fi trecut cu vederea, cum nu trebuie ignorate nici cele aproape 50 de fonturi personalizate Hallmark, speciale pentru felicitări.

Practic programul vă permite să alegeți din diverse categorii tematice o felicitare, pe care o puteți printa (o imprimantă color alimentată cu carton lucios este un accesoriu indispensabil pentru această variantă) sau o puteți trimite pe e-mail, ca fișier avi cu sunet. Alegerea formatului .avi este puțin dubioasă, când Flash ar fi fost mai de preferat pentru că oferă și interactivitate. Dar, oricum, trăim într-o lume în care poșta dă faliment din cauza e-mail-urilor, deci această opțiune este binevenită. Singura problemă este că detectarea automată a programului de e-mail atunci când apăsați pe butonul "Send" din program este destul de defectuoasă. În cazul meu, a pornit Outlook Express, în care nu era configurat serverul de mail, din moment ce folosesc Outlook normal, dar un server Exchange. Dar din fericire filmul poate fi exportat și atașat unui mail din orice program doriți.

Felicitările predefinite pot fi personalizate în secțiunea Art Studio, unde puteți să creați și unele noi dacă doriți, imbinând imagini și text. Interfața este tipică pentru un program gen "hobby", destinat unui public larg, nu doar cunoscătorilor. În speță

avem butoane mari, colorate, a căror utilizare este evidentă din primul moment.

Dacă nu aveți niște idei foarte îndrăznețe, colecția de simboluri și imagini din Hallmark Card Studio se va dovedi suficientă pentru a putea asambla felicitări pentru orice ocazie. Singura problemă, din punctul meu de vedere, este că majoritatea clip-art-urilor disponibile sunt în stilul Hallmark, drăgălașe, sentimentaliste și neofensatoare în nici un fel, ceea ce înseamnă că nu prea pot fi create niște felicitări mai puțin convenționale (cu umor negru de exemplu).

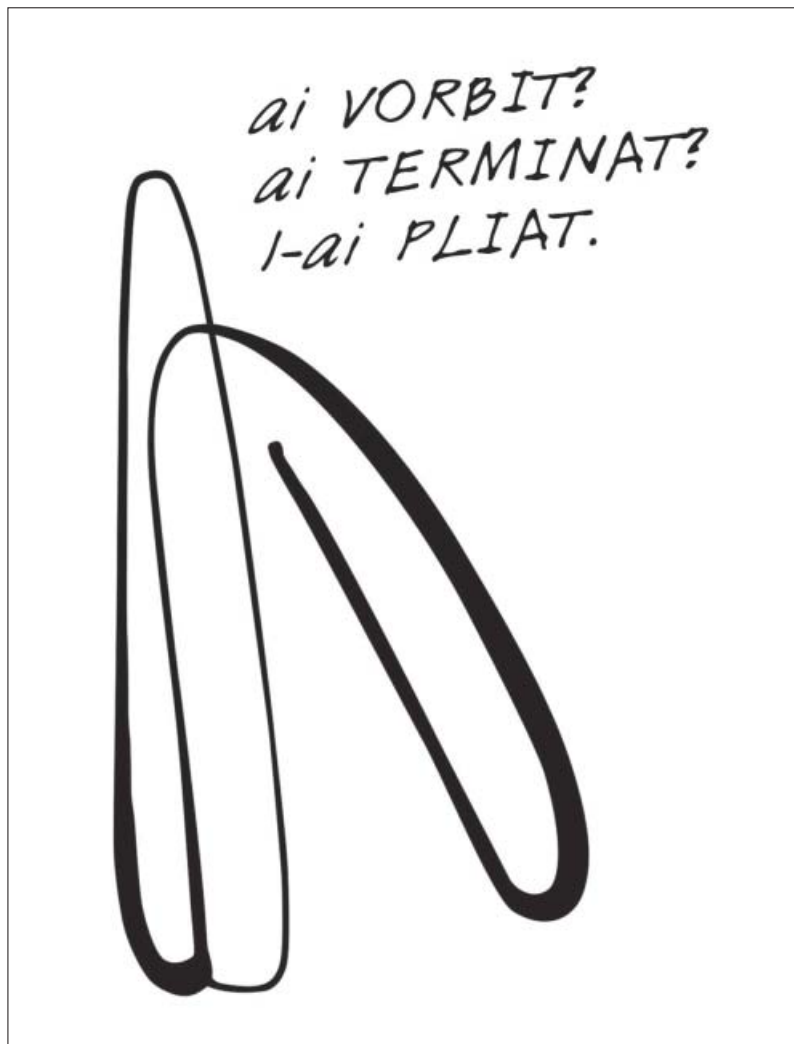
Este chiar amuzant că programul are o opțiune de parental-lock pentru a bloca accesul copiilor la conținutul "adult-only", dar cu toate acestea eu n-am reușit să găsesc nimic adult-only oricât m-am chinuit. Și m-am chinuit ceva vreme, curios fiind din fire.

Aparent, cei de la Hallmark sunt mult mai puritani decât pare.

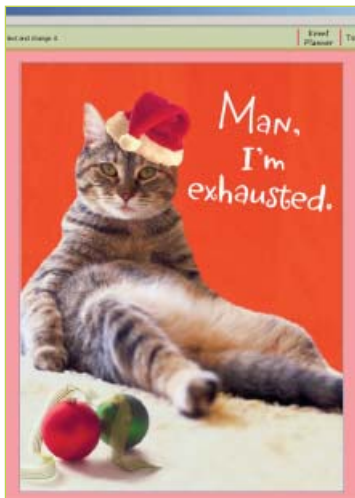
Pentru cei care au din întâmplare o versiune mai veche, aceasta de față nu aduce mari îmbunătățiri: sigur, avem 1000 de template-uri în plus, o creștere de 20% față de versiunea precedentă, dar, după cum am mai precizat, template-urile nu sunt atât de variate oricum. Singura opțiune suplimentară este un Event Planner, care vă permite să marcați într-un calendar toate aniversările și datele importante, astfel încât să nu pierdeți ocazia de a produce niște felicitări la momentul respectiv. Util, dar nu esențial.

Hallmark Card Studio este un program de nișă, dar este cel mai bun în domeniul său restrâns. Dacă aveți nevoie de așa ceva, nu stați prea mult pe gânduri. Prețul este rezonabil.

Adrian Dorobăț



Contact	
Producător	Creative Home
Web	www.hallmark.com
Detalii	
Versiune	2006 Deluxe
Cerinte	Pentium III 500MHz, 64MB RAM, Video DX 7 8MB
Platformă	-
Tip de licență	Shareware (29.99\$)
Evaluare generală	
+ este extrem de ușor de folosit chiar și de cel mai novice utilizator	
+ un număr semnificativ de fonturi personalizate Hallmark care fac toți banii	
+ o cantitate impresionantă de felicitări predefinite pentru orice ocazie pe care v-o puteți închipi	
+ prețul deloc piperat	
- varietatea clip-art-urilor lasă de dorit	
Verdict	



RSS Reader

GreatNews
1.0

RSS este una dintre tehnologiile Web care au cunoscut în ultima vreme o creștere accentuată în rândul utilizatorilor din întreaga lume. Ca urmare, a crescut și numărul programelor care permit accesarea fluxurilor RSS. Deși majoritatea acestora sunt disponibile contra cost, există și un număr redus de alternative gratuite. Una dintre acestea este GreatNews.

STIL ORIGINAL

Serviciul de e-mail al celor de la Google, Gmail, a fost cel care a inițiat înlocuirea directoarelor clasice cu așa-numitele Label-uri. GreatNews este primul RSS Reader care adoptă această strategie. În loc să împartă informațiile importante pe directoare, utilizatorul le poate aplica acestora un anumit label. Astfel, informațiile primite prin intermediul fluxurilor RSS pot fi catalogate rapid și regăsite ușor la o căutare ulterioară. Creatorii programului nu oferă, din păcate, o modalitate de eliminare a Label-ului aplicat.

INCOMPLET, DAR SUFICIENT

Deși nu dispune de toate facilitățile pe care le urmărim de la un astfel de program, GreatNews oferă totuși cele mai importante funcții. Dintre acestea amintim organizarea pe categorii a fluxurilor, filtrarea acestora (afișarea știrilor din ziua curentă, a celor necitite, a celor care conțin un anumit termen etc.), realizarea căutărilor, afișarea informațiilor în stil Newspaper pe baza template-urilor etc. De asemenea, sunt posibile importarea și exportarea fluxurilor în formate OPML și XML. Din păcate, GreatNews nu poate detecta automat fluxurile conținute de site-urile Web. Această facilitate ar fi permis o adăugare mai ușoară a fluxurilor prin simpla tastare a adresei site-ului respectiv.

Contact

Producător Curio Studio
Web www.curiostudio.com

Detalii

Versiune 1.0
Sistem Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă -
Tip de licență Freeware

Evaluare generală

+ consum redus de resurse
+ sistem de Label-uri
+ import/export fluxuri
- imposibilitatea detectării fluxurilor RSS

Verdict



Utilitar Internet

Google Web
Accelerator Beta

Portalul Google (titlatura motor de căutare este deja depășită) se angajează în din ce în ce mai multe arii de activitate, de la servicii Web la aplicații software, precum acest Google Web Accelerator.

CONTROVERSAT

Deși a fost lansat inițial în urmă cu mai multe luni, după numai câteva zile cei de la Google nu au mai permis descărcarea acestui program din motive încă neelucidate. De curând însă, Google Web Accelerator și-a reluat activitatea, putând fi descărcat fără nici o limitare. Ideea care stă la baza programului este una simplă. Ca motor de căutare, Google stochează pe propriile servere versiuni ale site-urilor pe care le indexează. Pentru a-și atinge scopul, Google Web Accelerator încarcă paginile de pe serverele proprii (pe cele care sunt stocate pe acestea).

PARȚIAL EFICIENT

Trebuie spus în primul rând că programul realizează accelerarea navigării atât pentru Internet Explorer, cât și pentru Firefox. Însă nu cu aceeași eficiență. Google Web Accelerator afișează în ambele browsere diferența de timp dintre încărcarea în mod normal a paginilor și încărcarea cu ajutorul programului. Pe parcursul testării am putut observa o încărcare mai rapidă a paginilor deschise cu Internet Explorer. În plus, uneori, din cauza lui Google Web Accelerator, Firefox omite încărcarea anumitor elemente, în special a imaginilor. De aceea, se va dovedi utilă posibilitatea opririi instantanee a accelerării. Opțiunile programului îi permit utilizatorului să aleagă activarea sau dezactivarea încărcării în avans a link-urilor, sublinierea distinctivă a acestora și specificarea site-urilor a căror încărcare accelerată nu se dorește.

Contact

Producător Google
Web <http://webaccelerator.google.com>

Detalii

Versiune Beta
Sistem Windows 2000 SP3, Windows XP
Program-gazdă Internet Explorer 5.5, Firefox 1.0
Tip de licență Freeware

Evaluare generală

+ sporul vitezei de încărcare a paginilor este uneori realmente vizibil
+ sublinierea link-urilor încărcate în avans
- unele incompatibilități cu Firefox

Verdict



Browser Web

Mozilla Firefox
1.5

Browser-ul care i-a speriat pe cei de la Microsoft a ajuns, după mai multe luni de dezvoltare și de amânări, la versiunea 1.5. Inițial, aceasta trebuia să fie de fapt versiunea 1.1. Însă cei de la Mozilla au considerat că, datorită numeroaselor facilități adăugate, numărul potrivit pentru această versiune este 1.5.

ȘI MAI BUN

Kit-ul de instalare are în continuare o dimensiune foarte mică. Numai 5MB în comparație cu Internet Explorer, care, în funcție de facilitățile dorite, poate varia între 11MB și 75MB. Facilitatea care beneficiază de cele mai multe îmbunătățiri este Tabbed Browsing. În primul rând, utilizatorul are acum posibilitatea de a muta tab-urile între ele prin Drag&Drop. În al doilea rând, este posibilă configurarea modului în care sunt deschise tab-urile. Utilizatorul poate decide deschiderea tab-urilor noi pentru link-urile accesate în alte aplicații, precum și pentru cele care deschid alt site. Am fi apreciat dacă cei de la Mozilla ar fi inclus facilitatea Session Saver, care permite salvarea și deschiderea tab-urilor. O altă îmbunătățire notabilă este adusă funcției de Update. Dacă până acum erau necesare descărcarea și instalarea în același director a noilor versiuni, Firefox 1.5 face posibil Update-ul automat. Pop-up Stopper-ul a fost, de asemenea, îmbunătățit.

MAI RAPID

Am observat pe parcursul testării noii versiuni o rulare și o deschidere mai rapide ale programului. Nici după instalarea mai multor extensii nu este vizibilă o rulare mult mai greoaie. De asemenea, Firefox deschide mult mai rapid paginile vizitate anterior, deoarece le încarcă din Cache într-un mod similar lui Opera.

Contact

Producător Mozilla
Web www.mozilla.com

Detalii

Versiune 1.5
Sistem Windows, Mac OS, Linux
Program-gazdă -
Tip de licență Freeware

Evaluare generală

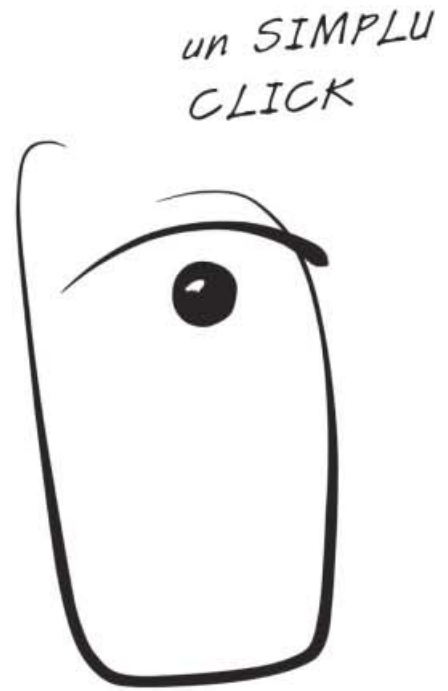
+ Tabbed Browsing îmbunătățit
+ funcție de update îmbunătățită
+ dimensiune redusă a kit-ului de instalare
+ încărcare mai rapidă a paginilor

Verdict





CREAT
pentru
OAMENI

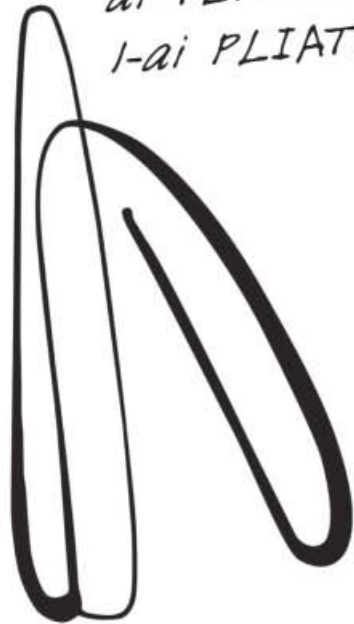


un SIMPLU
CLICK

ÎȚI
ZÂMBEȘTE



ai VORBIT?
ai TERMINAT?
I-ai PLIAT.



Simplu. Perfect.

Închis, ți se potrivește perfect în buzunar sau în palmă. Deschis, îți oferă o tastatură iluminată, ecran atrăgător și radio FM stereo. Cu un singur click, ai la dispoziție, în orice moment, o cameră VGA și un video recorder. Noul telefon Nokia 6101. Compact. Simplu. Perfect.
www.nokia.ro

NOKIA
6101

Club
NOKIA

Înscrie-te și bucură-te de avantaje
la www.nokia.ro/clubnokia

Serviciul Nokia pentru clienți
(021) 407.75.05
Apel cu tarif normal

NOKIA
Connecting People

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Cosmin Liviu Tudoran
lit3d_2004@yahoo.com

Foarte bune imaginile, una dintre cele mai frumoase mașini pe care le-am găzduit la Galerii Xtreme de-a lungul timpului. Sentimentul de artificialitate persistă, dar ca machetă/prototip nu prea i se poate reproșa mare lucru.



Ion Alin
alin3d@yahoo.com

Acum cam 3-4 săptămâni am început lucrul la această imagine, în care am încercat să reproduc cât mai exact biroul meu, cu tot ce este pe el. Pot să zic că este prima imagine cu adevărat complexă pe care o realizez.

Eh, așa începem toți, cu obiecte familiare, cu ce ne sare în ochi când ne uităm prin cameră. Dar, oricum, mai ai de experimentat: iluminarea este prea difuză, nu ai nici o sursă de lumină bine definită care să arunce umbre mai clare, iar texturile sunt disproporționate, existând o nepotrivire evidentă între lemnul biroului și lemnul dulapului de lângă. Așteptăm imagini mai "lucrate" pe viitor, pe măsură ce acumulezi mai multă experiență.



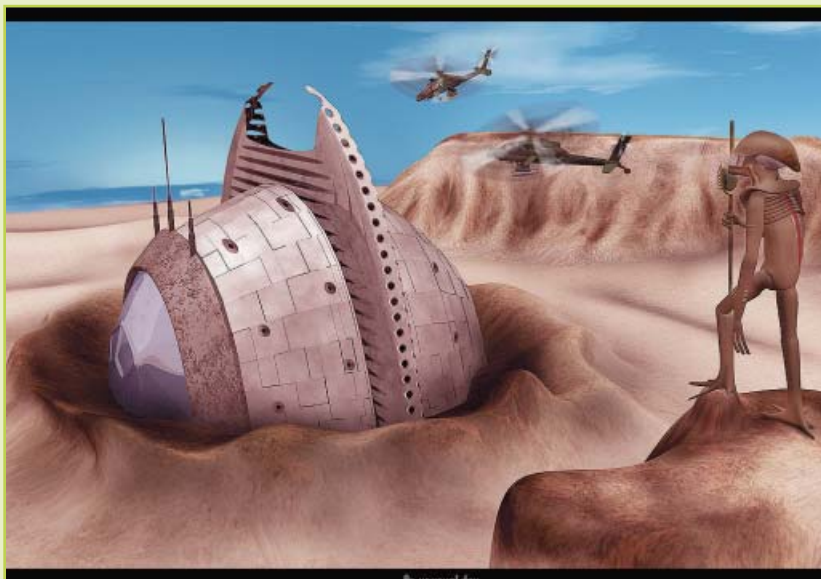
Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtremepc.ro sau prin poștă la: XtremPC, Splaiul Unirii 74, București 4. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întreg mediul de lucru și elementele imaginii realizate.



Richard Postelnicu
equilibrium3e@gmail.com web: <http://equilibrium3e.deviantart.com>

De data aceasta am încercat să fac o imagine mai detaliată. Am folosit Cinema 4D pentru modelare, BodyPaint pentru texturi și Photoshop pentru a schimba puțin culorile și pentru a obține efectul de la elice. Imaginea este participantă la concursul de pe cgtalk.com (<http://forums.cgsociety.org/showthread.php?t=286195>).

Chiar dacă elementele individuale ar fi putut fi mai bine realizate (extraterestrul are niște picioare cel puțin dubioase), per total imaginea are atmosferă, trimițându-ne cu gândul către unul din bizarele tablouri ale lui Salvador Dali. Aici punerea în scenă contează mai mult decât modelarea și texturarea, după cum puteți vedea.





FERCHEZAU MIHAI MIHAI

◀ Ferchezău Mihai Mirel
jonnybravo_87@yahoo.com

Salut! Aceasta este prima mașină pe care am modelat-o până acum. Sunt relativ nou în domeniul 3D (nici măcar un an experiență) și consider că acesta este primul meu model cu adevărat reușit. Este un concept car intitulat Piranha2k5 pe care l-am creat inițial ca un test de modelare a unui VW Passat, dar care a evoluat în ceva cu totul diferit.



FERCHEZAU MIHAI MIHAI

Scena are două lumini: un skylight și un omni light cu shadows enabled+final gather în render (mental ray), așa că fiecare poză a cerut undeva la 2,5-3 ore de randare (de vină este în mare parte PC-ul meu care are un simplu procesor Athlon 1.33MHz + 256MB DDRAM + ATI Radeon 9600 SE). Modelarea mașinii de la început până la render-ul final poate fi observată la <http://www.maxforums.org/thread.aspx?tid=340039>. De asemenea, este prezentă în galeria finished art în cadrul forumului de pe cgtalk <http://forums.cgsociety.org/showthread.php?t=297020>.

Pentru mai puțin de un an de experiență în domeniul graficii 3D, concept car-ul tău este într-adevăr o realizare deosebită. Toate laudele din partea noastră! Dar, deși este clar peste media imaginilor din această categorie pe care le primim pe e-mail, totuși parcă mașina nu este atât de bine finisată cum este cea a lui Liviu Tudoran. La o privire mai atentă, muchiile apar zimțate într-un mod bizar, îmbinările dintre bucățile componente nu sunt foarte subtile, iar per total parcă suprafețele nu sunt atât de bine definite pe cât ar trebui să fie. Dar suntem siguri că aceste amănunte devin vizibile doar în cazul imaginii mari văzute la 100% pe ecranul monitorului, în paginile revistei aceste defecte s-ar putea să nu mai fie atât de evidente. Mult succes în continuare!



FERCHEZAU MIHAI MIHAI

FORUMUL XTREMPc

Concurs de fotografie

Începând din acest număr, concursul de fotografii de pe forumul XtremPC are o oglindă în paginile revistei. Și pentru că, în intervalul dintre două apariții ale revistei, pe forum au loc două concursuri, cele două fotografii câștigătoare se vor întrece în finala premiată de XtremPC cu un abonament pe trei luni la revista cu DVD sau cu CD (la alegerea câștigătorului), precum și cu o șapcă și un breloc purtând sigla XtremPC. Fotografia câștigătoare a acestei ediții a concursului se numește British Sunset și a fost făcută de Ciprian Rusen din București pe plaja din Bournemouth, Marea Britanie, folosind un aparat foto Nikon Coolpix 7600.



“Românii sunt un public foarte deschis față de terminalele ce integrează tehnologii de ultimă oră.”

În dialog cu Nokia despre telefoanele inteligente, aplicațiile acestora și tehnologia 3G



Imfred de Jong

Managing Director

Nokia Ungaria & România

XPC: Ce șanse sunt ca Nokia să înceapă să utilizeze Windows Mobile ca sistem de operare pentru modelele sale de telefoane mobile?

I.J.: Nokia utilizează sistemul de operare Symbian, lider în domeniul sistemelor de operare pentru telefoane mobile inteligente. Sistemul de operare Symbian este cel mai robust sistem de operare, optimizat pentru dispozitivele mobile, care susține deschiderea și permite interoperabilitatea. Symbian a fost lansat în 1998 de Ericsson, Nokia și Psion. Astăzi, Symbian se află în proprietatea Ericsson, Nokia, Panasonic, Siemens, Samsung și Sony-Ericsson.

În februarie 2005, Symbian a introdus sistemul de operare Symbian v9, ce reprezintă o evoluție a modelului Symbian pentru securitate. Acest nou mod le permite operatorilor de rețea să implementeze servicii și conținut cu valoare adăugată, ca, de exemplu, serviciile de m-commerce, pentru a sprijini distribuția de conținut de calitate, protejat prin DRM (Digital Rights Management). De asemenea, a evoluat și certificarea Symbian Signed, astfel încât să îndeplinească noile cerințe pentru protejarea rețelelor, terminalelor și datelor împotriva abuzurilor.

XPC: Luând în considerare complexitatea software-ului integrat în ultima generație de telefoane mobile, apar inevitabil probleme de securitate, care pot fi speculate de persoane răuvoitoare, atât prin atacuri directe, cât și prin răspândirea de viruși informatici. Cum

privește Nokia acest aspect și ce măsuri va lua în cazul în care acest lucru devine o problemă?

I.J.: Nokia ia în serios orice problemă legată de securitate. Dezvoltăm și integrăm în mod constant cele mai avansate funcții pentru securitate în toate produsele noastre. Monitorizăm permanent situațiile de posibile abuzuri în ceea ce privește securitatea. Atunci când ni se supun atenției astfel de cazuri, le analizăm și luăm măsurile adecvate. Aceste activități includ și discuții permanente cu dezvoltatorii de aplicații-pilot.

La nivelul industriei, există percepția că aplicațiile ilegale, dezvoltate pentru a produce pagube, reprezintă o problemă reală. În acest caz, este o problemă cu care se confruntă întreaga industrie. Aceste aplicații (“malware”), printre care se numără virușii și “caii troieni”, pot afecta orice dispozitiv inteligent folosit ca platformă electronică și pot fi create utilizând aplicațiile disponibile comercial. Aceste abuzuri pot reprezenta probleme cu care se confruntă orice producător de dispozitive, inclusiv cei care fabrică telefoane inteligente. Nokia, împreună cu cele mai puternice companii din domeniul securității conținutului, consideră că actualele amenințări în ceea ce privește securitatea sunt minore și nu se compară cu cele din domeniul Internetului fix. În momentul de față, riscurile se limitează la cazurile în care un consumator descarcă o aplicație de la o sursă necunoscută sau nesigură și permite instalarea pe un telefon inteligent sau acceptă instalarea unui mesaj/aplicație pe un dispozitiv inteligent.

Industria mobilității se străduiește să anticipeze riscurile prin dezvoltarea unor instrumente de control. De exemplu, rețelele mobile ale operatorilor au un nivel ridicat de securitate, utilizând soluții pentru a împiedica pătrunderea virușilor și a altor elemente de conținut cu potențial distructiv pe telefoanele mobile. Un exemplu îl constituie scannerile de conținut bazate pe rețea. Arhitectura telefoanelor mobile are la rândul ei un efect important asupra gradului de securitate. De asemenea, există și alte funcții pentru securitate, de care dispun telefoanele mobile recente, despre care mulți utilizatori nici nu știu. În plus, sunt din ce în ce mai mult adoptate diverse programe globale de testare a aplicațiilor. Acestea verifică siguranța sursei și a conținutului.

În calitate de lider în domeniul dispozitivelor mobile, Nokia își propune un rol activ în dezvoltarea instrumentelor de control al securității și al măsurilor de prevenire a abuzurilor. De asemenea, colaborăm cu jucători-cheie din cadrul industriei și cu puternice companii din domeniul securității conținutului în diverse direcții. Amintim colaborarea cu alți producători de software și dispozitive pentru

a promova programe globale de testare a aplicațiilor, cum ar fi programele “Symbian Signed” și “Java Verified”. Totodată, Nokia participă la dezvoltarea standardelor deschise pentru securitate. În 2003 a inițiat o colaborare cu AMD, HP, IBM, Intel și Microsoft, alăturându-se Trusted Computing Group (TCG), care își propune să creeze standarde deschise pentru producătorii din domeniul electronic. Nokia distribuie numai aplicații create de dezvoltatori cunoscuți și de încredere. Nokia Operator Delivery Server (DLS) poate verifica aplicațiile descărcate pentru a detecta și îndepărta aplicațiile periculoase, precum virușii, înainte de a ajunge la destinatar. De asemenea, Nokia colaborează activ cu producători de software antivirus. Există deja antivirus pentru dispozitivele bazate pe platforma Series 60.

XPC: Cât credeți că va dura tranziția de la terminalele GSM actuale la terminalele 3G? Și, mai ales, când credeți că această tehnologie va deveni accesibilă pentru majoritatea utilizatorilor, având în vedere costurile implicate?

I.J.: Nokia estimează că numărul total al abonaților 3G/WCDMA va atinge 70 de milioane până la sfârșitul anului 2005, de la 16 milioane în 2004. Așadar tendința în domeniul 3G este una pozitivă. Pe lângă serviciile de voce eficiente în ceea ce privește costurile, avantajele 3G sunt reprezentate de serviciile pentru date, cum sunt redarea de conținut video în timp real, e-mail mobil și navigarea pe Internet. 3G oferă acces mai rapid și mai ușor la serviciile existente. De exemplu, utilizatorii pot să îmbogățească o convorbire telefonică pe mobil cu secvențe video online sau pot naviga pe Internet mai rapid decât înainte, în timp ce vorbesc la telefon. Videoconferințele vor oferi un plus de valoare în comunicare. Cu toate acestea, este greu de prevăzut în ce an terminalele GSM vor fi înlocuite de terminalele 3G, și asta pentru că, în multe țări, utilizatorii solicită funcții de bază, cum sunt cele pentru voce și transmitere de SMS. Nu toți oamenii au nevoie sau doresc un terminal care să integreze cele mai noi tehnologii și din acest motiv este dificil de prevăzut când anume terminalele GSM vor ieși din uz. În ceea ce privește a doua întrebare, consider că în anii următori serviciile și terminalele 3G vor deveni mai accesibile. Acest lucru s-a întâmplat cu toate noile dispozitive și tehnologii: în momentul lansării și în primii trei-patru ani care urmează ele sunt accesibile pentru puțină lume, dar ulterior costurile scad.

XPC: Nokia N-Gage are un nou competitor, în condițiile în care Sony a lansat PlayStation Portable. Va exista în viitor o a doua versiune a acestei platforme pentru jocuri?

I.J.: Nokia este hotărâtă să ofere mobilitate în industria jocurilor. Împreună cu companii de top din această industrie, cu dezvoltatori și operatori, Nokia creează o experiență complexă și interactivă pe telefoanele optimizate pentru jocuri.

N-Gage și N-Gage QD, cea de-a doua versiune a platformei pentru jocuri, sunt dispozitive puternice pentru comunicare, cu funcționalitate specifică telefoanelor inteligente și un design optimizat pentru joc. Cu peste 50 de titluri anunțate, Nokia va continua să extindă portofoliul de jocuri N-Gage cu o combinație de francize pentru titluri foarte cunoscute și de funcții N-Gage unice (de exemplu, X-Men Legends), precum și cu titluri exclusive pentru N-Gage (de exemplu, Pathway to Glory). Până în prezent, Nokia a vândut peste două milioane de dispozitive N-Gage, cele mai puternice piețe ale noastre fiind țări precum China, India și Spania. Printre planurile de viitor referitoare la N-Gage se numără dorința noastră de a aduce experiența N-Gage pe telefoanele inteligente Nokia. Jocurile pe telefonul mobil continuă să reprezinte o direcție importantă de dezvoltare pentru Nokia, atât în ceea ce privește N-Gage, cât și soluția pentru jocuri Java SNAP Mobile.

XPC: Ce ne puteți spune despre cea de-a treia ediție a browser-ului pentru S60?

I.J.: Platforma S60, ediția a 3-a, prezentată pe 14 februarie la Congresul mondial 3GSM de la Cannes, este primul pas în cadrul strategiei noastre de a extinde această platformă. Aceasta este concepută special pentru a sprijini extinderea în zona de mijloc a dispozitivelor mobile. Ediția a 3-a introduce un nou nivel de flexibilitate și securitate, permițându-le producătorilor să creeze mai ușor dispozitive care se adresează piețelor de masă. Noile evoluții includ suport pentru arhitecturi hardware cu un singur chip sau cu dublu chip, performanță superioară prin optimizarea codului, securitate integrată sporită, precum și noi aplicații și funcții pentru multimedia (de exemplu, player pentru muzică) și pentru uzul companiilor (sincronizare e-mail).

Ediția a 3-a oferă o platformă solidă pentru aplicațiile utilizate de companii, printr-un mediu de dezvoltare nefragmentat, cu suport pentru C++, Java, JavaScript, Python și HTML. De asemenea, amintim adaptarea (customizarea) de ultimă oră printr-un set extins de instrumente precum meniul de operator, teme interfață utilizator, mod Idle activ și printr-un cadru de customizare bine definit. Ediția a 3-a dispune de noul cadru de securitate care protejează date de importanță majoră și oferă un grad sporit de securitate pentru dezvoltarea de aplicații și pentru activitățile unei companii.

XPC: Cât de mult vor aprecia românii serviciile de televiziune pe telefonul mobil oferite de terminale precum Nokia N92?

I.J.: Românii sunt un public foarte deschis față de terminalele ce integrează tehnologii de ultimă oră, așa că sperăm că vor aprecia avantajele oferite de Nokia N92. Acest terminal este primul dintr-o gamă de produse care combină televiziunea convențională cu mobilitatea pentru a crea o nouă categorie - televiziunea mobilă. Ne așteptăm ca românii să fie mulțumiți de acest serviciu complex. Cui nu i-ar plăcea să aibă un televizor în buzunar? Nokia are convingerea că asemenea dispozitive care oferă programe tv vor atrage atenția grupului-țintă de utilizatori, constituit din cei care lansează tendințe, comunitatea de

afaceri și utilizatorii tineri, care doresc să beneficieze de ultimele noutăți în materie de imagini, televiziune mobilă și jocuri.

XPC: Vă rugăm să ne dați câteva informații despre "casa digitală" așa cum o vede Nokia.

I.J.: Nokia N80 este primul terminal care permite conectarea în rețea, acasă, între televizoare, sisteme audio și calculatoare personale compatibile, asigurând o funcționare impecabilă. Nokia N80 reflectă și armonizează activitatea profesională și viața personală, oferind instrumente pentru creșterea productivității ce pot fi utilizate în deplasare, divertisment multimedia și fotografiere în mediul mobil, alături de un design care transmite ideea de succes. Așa arată casa digitală a zilelor noastre. În viitor, facilitățile oferite vor fi evident mai complexe.

Nokia și-a extins strategia în domeniul convergenței prin completarea gamei multimedia Nokia Nseries cu trei noi dispozitive; pe lângă Nokia N80, am introdus Nokia N92 (primul dispozitiv mobil din lume cu receptor DVB-H integrat) și Nokia N71.

Cu aceste noi dispozitive, utilizatorii pot să urmărească programe tv wireless, să asculte muzică în timp real, să împărtășească fotografii și să trimită mesaje prin e-mail cu documente atașate, utilizând tehnologii precum 3G, WLAN și Universal Plug and Play (UPnP). Tehnologia UPnP, un standard necesar pentru o rețea interoperabilă în casa digitală, permite identificarea automată și controlul de la distanță al dispozitivelor. Printre acestea se numără dispozitive și servicii precum calculatoarele personale și imprimantele din rețea sau dispozitivele electronice casnice.

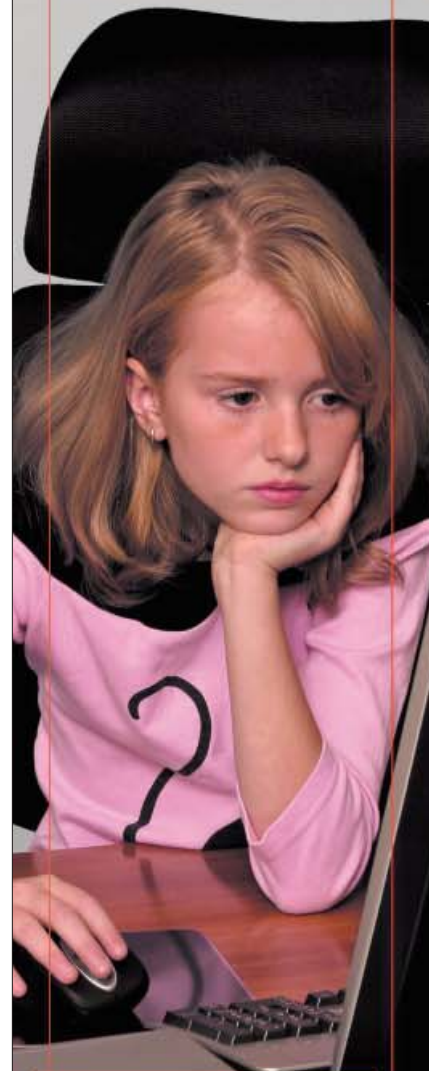
Utilizatorii doresc ca dispozitivele lor să funcționeze împreună și să împărtășească conținutul, acesta este conceptul de "casă digitală". Am anticipat apariția dispozitivelor de convergență, știam că viața va deveni din ce în ce mai mobilă, de aceea am creat, încă din 1999, o nouă divizie, Nokia Home Communications, care se concentrează asupra dezvoltării de platforme pentru casa digitală și a soluțiilor de comunicații bazate pe tehnologia IP, destinate mediului casnic.

XPC: Ce ne puteți spune despre Club Nokia, recent lansat în România?

I.J.: Ne-am bucurat să lansăm Club Nokia în România, deoarece apreciem interesul românilor pentru mobilitate și fidelitatea lor față de marca și terminalele Nokia, așadar este un lucru firesc să-i tratăm în cel mai bun mod cu putință. Am dorit să-i aducem mai aproape de marca noastră, să-i invităm alături de comunitatea globală a utilizatorilor Nokia. Club Nokia este deja disponibil în 23 de țări din spațiul EMEA. Odată prezent și în România, le vom oferi servicii de înaltă calitate deținătorilor de terminale Nokia.

Prin apartenența la Club Nokia, românii vor putea să se bucure de avantaje unice și să facă parte din comunitatea Nokia. Club Nokia le oferă utilizatorilor informații despre noile lansări de produse, prioritate atunci când au nevoie de suport și o gamă de oferte în exclusivitate. Membrii din România vor putea participa la diverse evenimente, la programe de testare, vor beneficia de informații lunare, conținut digital gratuit de Crăciun, tratament preferențial pentru serviciile de reparații. În acest moment avem patru puncte de service, trei în București și unul în Cluj.

Rețeaua 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 experimentală.

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

jocuri



Bogdan Bridinel

Ceva vechi, ceva nou, ceva împrumutat

Continuările de jocuri sunt ca nunțile americane. Din păcate însă, sunt mult mai dese.

Este surprinzător cât de bine se aseamănă lista de obiecte cerută de tradiția nunților americane (așa cum le văd eu prin prisma televizorului) cu lista de elemente pe care se construiește o continuare de joc. Este nevoie în primul rând de ceva vechi - partea care a fost apreciată la primul joc -, apoi de ceva nou, care să aducă un sentiment de prospețime. Pe urmă se adaugă ceva împrumutat, pentru că, dacă a apărut un joc de succes în genul respectiv, este nevoie ca părțile lui reușite să fie încorporate și în noua apariție, iar la final mai vine și ceva albastru, adică (aici o trag puțin de păr, ca să-mi iasă), să zicem, grafică mai bună. Se amestecă totul într-un vas magic, iar ceea ce rezultă este un joc total nou, care totuși seamănă cumva cu toate jocurile ce au apărut înaintea lui. Uneori merge, dar din ce în ce mai multe ori se dovedește că nu merge, că doar atât nu este suficient.

Într-un studiu recent și oarecum interesant (ca să nu mai spun oarecum discutabil), un analist al companiei americane Wedbush Morgan Securities (firmă specializată în analize financiare, investiții și alte asemenea activități mai mult sau mai puțin interesante) observă că, după o perioadă lungă de continuă creștere, anul acesta vânzările de jocuri se află pe o pantă descendentă și că de acest fenomen este afectată chiar perioada sărbătorilor, de obicei plină de cântece și voioșie pentru cei implicați în domeniul jocurilor. Jucătorii s-au plictisit de continuări și clone, concluzionează cam din senin studiul nostru, ceea ce, după cum spuneam, se poate discuta (nu pot ignora faptul că cel mai bine vândut joc al momentului este Need for Speed Most Wanted, o continuare descrisă perfect de rețeta despre care vorbeam mai sus), dar nu se poate contrazice pe de-a-ntregul. Chiar și simplul fapt că un

analist economic a ajuns să fie exasperat de mulțimea de continuări pe care le vede înseamnă ceva. Dacă un astfel de observator extern se simte blazat, atunci cum se simt cei care chiar se joacă?

Puțin blazați, aș zice eu. Nu trebuie decât să ne uităm la proasta primire (reflectedă și de vânzări) de care au avut parte câteva titluri recente, care altminteri păreau să fie destinate locului unu în top, pentru a înțelege că oamenii s-au plictisit de același lucru împachetat într-un ambalaj mai lucios. Quake 4 este cel puțin un shooter decent, chiar foarte bun pe alocuri, dar este considerat în mod nedrept de unii o ratare de proporții. De ce? Pentru că acești oameni au tot jucat așteptând acel moment care să îi surprindă și să-i impresioneze atât de mult încât să-i facă să se oprească măcar pentru câteva secunde paralizați de încântare. Când un joc se numește Quake, "decent" este prea puțin. Acel moment de măreție nu a venit, iar de la dezamăgire la frustrare nu este decât un pas. La fel a pătât și Dungeon Siege 2. Primul joc din serie a fost primit exagerat de bine, atât de jucători, cât și de critici, pentru că avea un aer de prospețime, iar câteva elemente, ca lipsa timpilor de încărcare, erau ieșite din comun. Dungeon Siege 2 este un joc mai bun, dar nu cu mult, iar superficialitatea sa, moștenită de la primul joc, a fost acum criticată mult mai dur.

Așadar, lecția pentru producători este că uneori "nou" înseamnă mai mult decât "bun". Este mult mai interesant să joci ceva nou și deosebit, chiar dacă imperfect, decât ceva lipsit de defecte, dar și de lucruri care să atragă atenția. Succesul unor jocuri ca Resident Evil 4 ori Civilization IV (reinventări serioase ale seriilor din care fac parte) sau ca Gun (un joc ieșit din comun, deși nu neapărat foarte bine realizat) ar trebui să fie un exemplu pentru toată lumea.

Ultima oră

Noutăți din lumea jocurilor 101

Interviu Valve Software

În dialog cu Mike Dunkle 102

Avanpremieră 2006

Cele mai așteptate jocuri 104

Neverwinter Nights 2

Revenirea mult așteptată în universul AD&D 110

SiN Episodes

Serial interactiv pe Steam 111

PoP: The Two Thrones

Prințul persan se întoarce acasă 112

Need For Speed: Most Wanted

Mașini furioase, femei frumoase și grafică orbitoare 114

Battlefield 2: Special Forces

Conflicte moderne între echipe de elită 116

Gun

Povești din Vestul Sălbatic 118

Knights of the Temple II

Templul împotriva diavolului 120

The Matrix: Path of Neo

Povestea matricei prin ochii Alesului 121

Star Wars Battlefront II

Câmpul de bătălie Star Wars se întregeste 122

Stubbs the zombie

Ospătar, o porție de creier pane, te rog! 124

Crime Life: Gang Wars

Viața grea din ghetou 126

And then there were none

Zece negri mititei au plecat să cineze... 127

Resident Evil 4

Spania așa cum n-ați mai văzut-o niciodată 128

Console

SSX on Tour
MR. Driller Drill Spirits 129

ULTIMA ORĂ

NOUTĂȚI DIN LUMEA JOCURILOR

CAMPIONATELE VISA ONLINE

Câștigătorul merge la Torino

World Cyber Games este de departe cel mai important și popular concurs de jocuri din lume. Asta nu înseamnă că nu există și alte competiții, deschise tuturor jucătorilor, nu doar clanurilor specializate. Campionatele Visa-Torino 2006 le-au oferit tuturor celor care considerau că au abilități pentru bob, slalom uriaș și snowboard posibilitatea să se întrecă online pentru a putea reprezenta România la o competiție ce se va desfășura la Torino, în Italia, în timpul Jocurilor Olimpice de Iarnă. Câștigătorul competiției naționale a primit cadou o excursie la Torino, iar cei clasati pe locurile doi și trei, premii în notebook-uri ThinkPad de la Lenovo și sisteme home theatre de la Panasonic. La concursul final vor participa competitori din 23 de țări, în momentul încheierii competițiilor naționale România aflându-se pe locul patru, după Canada, China și Italia. Premiul cel mare constă într-o excursie la Beijing oferită tot de Visa.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sam Fisher se întoarce

Se pare că cei de la Ubisoft au realizat potențialul comercial al agentului secret și nu se mai opresc din produs jocuri cu Sam Fisher. Astfel, ei au anunțat Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent, următorul titlu din seria de acțiune stealth care îl are ca protagonist pe musculosul tăcut, dar mortal.

Noul Splinter Cell va revoluționa genul stealth prin introducerea conceptului de agent dublu, Sam Fisher infiltrându-se acum într-o grupare extremistă în încercarea de a stopa un atac terorist.

Pe lângă adrenalina cauzată de a lucra și pentru NSA, și pentru teroriști, jocul va oferi o poveste ramificată cu sfârșituri multiple, misiuni variate în toate colțurile lumii (Asia, Africa, SUA), precum și cele mai noi arme și utilitare din dotarea NSA.

Seria Splinter Cell este una dintre cele mai bine vândute serii ale studiourilor Ubisoft, înregistrând vânzări de mai mult de 12.5 milioane de exemplare în întreaga lume, de la lansarea ei care a avut loc în 2002.



XBOX 360 LA START

O lansare cu probleme

Pe 22 noiembrie, într-un hangar special amenajat din deșertul Mojave, Microsoft a invitat peste 3000 de jucători împătimiti la ceea ce, pentru compania din Redmond, s-a vrut a fi evenimentul anului: lansarea Xbox 360. Oferta de jocuri pentru noua consolă era însă destul de restrânsă (200 de titluri pentru America de Nord și doar 12 pentru Japonia) și, pentru ca tabloul să fie complet, au început să apară nemulțumiri și probleme.

O primă serie de nemulțumiți au fost clienții forțați să cumpere noua consolă alături de un bundle consistent de titluri care poate nu interesau atât de mult.

Altă serie de console a fost afectată de problema cablurilor de alimentare defecte, care se supraîncăleau și blocau consola numai după câteva minute de joc.

Deși s-au găsit entuziaști care au rezolvat această problemă prin suspendarea acelor cabluri problematice în aer pentru o circulație mai bună a aerului în jurul lor, defectul de fabricație a rămas.

O problemă generală a noilor Xbox 360 pare a fi deteriorarea discurilor după câteva citiri ale acestora în unitatea optică din consolă. Nu puțini au fost cei care au raportat că unitatea le-a zgâriat discurile, făcându-le necitibile.

Atacați din toate părțile (inclusiv cu procese intentate de clienți nemulțumiți), cei de la Microsoft, prin vocea lui Molly O'Donnell - purtătoarea de cuvânt a diviziei Xbox -, au recunoscut că unele serii de Xbox 360 au câteva probleme, însă numărul consolelor afectate de



fi

posibilă.

Bineînțeles că aceste probleme au afectat serios și cifrele de vânzări ale noii console de la Microsoft. NPD Group a raportat vânzarea a doar 320.000 de exemplare Xbox 360 față de cele 400.000 la care spera Microsoft. Cei de la Business Week au mers și mai departe, demontând o consolă Xbox 360 și analizând prețul fiecărei componente. Astfel, s-a



ajuns la concluzia că fiecare unitate de Xbox 360 le produce o pierdere (de la 71\$ la 126\$) celor de la Microsoft, costul de fabricație fiind mai mare decât cel de vânzare (299\$ pentru varianta standard și 399\$ pentru cea cu hard-disk și controller wireless).

Lansarea unor titluri mult așteptate (cum ar fi Dead or Alive 4 sau Gears of War) ar putea redresa corabia Xbox 360, care parcă merge în derivă acum. Mai apare însă un semn de întrebare: cât de actuală va mai fi Xbox 360 în viitorul apropiat?

Deja jocuri pretențioase cum ar fi Quake 4 sacadează pe consola celor de la Microsoft, majoritatea celor care vor să cumpere o consolă de nouă generație îndreptându-și atenția către principalul contracandidat: PlayStation3, viitorul sistem de home entertainment de la Sony.

“Partea de retail este una foarte importantă și va fi în continuare, dar cred că peste cinci ani cam 50% din cumpărători vor fi obișnuiți cu achizițiile online.”

În dialog cu Mike Dunkle, Director of Cafe Operations în cadrul Valve Software, despre sistemul de distribuție online Steam, programul Cyber Cafes, competițiile online și tot ce implică jocurile realizate de Valve.



Mike Dunkle

Director of Cafe Operations
Valve Software

XPC: Pentru început, spuneți-ne câte ceva despre Valve și activitatea dumneavoastră în cadrul companiei.

M.D.: Lucrez în cadrul Valve de cinci ani și mă număr printre primii oameni care au lucrat la dezvoltarea Steam. Valve are la ora actuală aproximativ 100 de angajați, dintre care circa 80 sunt programatori, iar ceilalți 20 se ocupă de afacerea propriu-zisă, de partea de management sau marketing. În ceea ce privește activitatea pe care o desfășor, în mare parte este legată de programul Cyber Cafes, care include circa 6000 de astfel de localuri în toată lumea. La ora actuală, adăugăm cam 1000 de cafenele pe lună, activitatea cea mai intensă fiind în Asia - Coreea, Taiwan, Malaezia. În acest moment, programul meu include, în afară de România, deplasări în Rusia, Bulgaria, Cehia, pentru a dezvolta în continuare sistemul Cyber Cafes. (n.r. - reprezentantul Valve Software în România este Computer Games Online. Prețul pentru un abonament Cyber Cafe, care include toate jocurile de la Valve Software plus

Mike Dunkle a devenit membru Valve în anul 2000, având o vastă experiență pe parcursul a 10 ani în ceea ce privește dezvoltarea afacerilor și marketingul de înalt nivel pe piața de embedded software. În cadrul companiei din Bellevue, el este responsabil de toate operațiunile legate de Cyber-cafenele care licențiază jocurile Valve, de competițiile online, de turnee, licențierea de software și de dezvoltare de afaceri în general.

jocurile care vor fi lansate, este de 4 euro+TVA/lună/PC).

XPC: Care ar fi principalele avantaje ale unui sistem de distribuție online cum este Steam?

M.D.: În primul rând, posibilitatea de a avea un joc chiar în ziua în care acesta este lansat. De exemplu, în acest moment suntem în stadiul de preloading pentru Darwinia. Tot ce trebuie să facem este să trimitem un mesaj care va decodifica elementele deja încărcate la toate cafenelele sau tuturor celor care au precomandat Darwinia. Am procedat la fel și cu Ragdoll Kung Fu, iar în Asia, cafenelele au rămas deschise până dimineața pentru jucători. De asemenea, vom distribui și conținut episodic, de tipul SIN Episodes. Retail-ul este scump pentru un producător care vinde 50.000 sau 100.000 de copii, dar pentru Steam este perfect. Acesta a fost cazul cu Ragdoll Kung Fu și, dacă urmăriți piața, veți vedea că mai sunt și alte companii care procedează ca noi. Distribuția online devine o parte importantă, și Electronic Arts a apelat la ea, deci este evident că distribuția retail și cea online pot împărți piața fără nici o problemă.

XPC: Cât de profitabilă este pentru un producător utilizarea Steam în locul canalelor retail obișnuite?

M.D.: Depinde de vânzări, evident. Deocamdată nu avem de ajuns de multe cifre, astfel că nu vă pot oferi date exacte. Partea de retail implică producția discurilor, a ambalajelor, costurile de transport, dar online apare costul lătimii de bandă (este mai ieftin, dar oricum semnificativ). Încercăm să ne asigurăm în permanență că avem de ajuns de multe servere, că fiecare utilizator beneficiază de viteză suficientă; în acest moment, avem circa 200 de servere care livrează conținut în toată lumea.

XPC: Câți utilizatori are Steam în acest moment? Și care sunt cele mai populare jocuri?

M.D.: Există jucători care au mai multe conturi, astfel că o estimare totală este destul de greu de realizat. Dar, ca IP-uri unice, avem în acest moment 2.5 milioane de utilizatori înregistrați

care se conectează lunar și beneficiază de update-uri și de jocurile Valve. Cel mai popular joc este, evident, Counter-Strike și intenționăm să organizăm competiții de acest gen în Coreea, dar și în România. În ianuarie plănuiți o competiție de Counter-Strike: Source în Cyber Cafe-urile din America de Nord și sperăm să reușim același lucru și în Marea Britanie. Această competiție va fi organizată sub forma unei "Counter-Strike: Source Night", o zi din săptămână fiind dedicată exclusiv acestui joc.

XPC: O mare problemă a producătorilor de jocuri în ziua de azi este pirateria. Cum se descurcă Valve din acest punct de vedere?

M.D.: Companiile de jocuri se implică mult mai mult. Discutăm cu poliția, ne protejăm drepturile de autor; personal, țin o legătură strânsă cu Microsoft, iar unul din scopurile noastre ar fi să legalizăm 75% din Cyber Cafe-uri. Dacă putem opri 5% din piraterie, ar fi un pas uriaș; de altfel, acesta este unul dintre motivele pentru care mă aflu în România, pentru a ajuta la oprirea pirateriei. Și în celelalte țări, în Serbia, Bulgaria, Rusia, Cehia, o parte importantă a obiectivelor mele o reprezintă stoparea pirateriei.

XPC: În afară de piraterie, pentru jucători o problemă importantă este trișarea. Cum îi împiedicați să trișeze într-un joc atât de popular cum este Counter-Strike, de exemplu?

M.D.: Avem o echipă special desemnată care lucrează la un software împotriva cheat-urilor, dar cred că atât timp cât rulați pe un server securizat n-ar trebui să fie astfel de probleme. Valve închide conturi, de altfel contractele noastre prevăd obligativitatea de a lupta împotriva pirateriei. Uneori cred că oamenii au două conturi, unul pentru trișat și altul unde joacă la fel ca ceilalți, corect.

XPC: Dacă tot discutăm despre jocuri, Valve intenționează să distribuie exclusiv prin Steam add-on-ul pentru Half-Life 2, Aftermath?

M.D.: Încă nu s-a luat o decizie finală din acest punct de vedere, iar în acest moment nu cred

că vreun joc va fi distribuit exclusiv prin Steam decât dacă este de mică anvergură.

XPC: Aftermath a fost amânat din cauza implementării tehnologiei folosite în Lost Coast?

M.D.: Acest gen de detalii ține de echipa de programatori, dar pot să vă spun că Aftermath va apărea când va fi gata. Toată lumea râde de această frază, am auzit-o de nenumărate ori, dar la Valve suntem pretențioși, facem și desfacem propriile jocuri de nenumărate ori. Deocamdată, Aftermath este programat pentru lansare în februarie-martie 2006. Nimănu-i place să întârzie; dar Half-Life 2, de exemplu, a fost apreciat de toată lumea.

XPC: Care ar fi potențialul unui sistem de distribuție similar, dar care să folosească P2P sau BitTorrent?

M.D.: Să folosim Torrent-ul în cadrul Steam... căutăm întotdeauna posibilități; de altfel, Valve l-a angajat pe fondatorul torrent-ului; încercăm să mergem înainte și să găsim cele mai bune metode pentru a distribui conținutul. Conexiunile de tip torrent funcționează oarecum diferit față de Steam, pentru că la primele oamenii iau unul de la altul conținutul; noi distribuim pe servere, iar acestea distribuie utilizatorilor, ceea ce mi se pare eficient. La un moment dat, ajunseseam la 10GB/s, astfel că încercăm constant să oferim de ajuns de multă lățime de bandă. De altfel, ca o ironie, o gospodărie de nivel mediu din America are o conexiune mai mică de 1.5MB/s, în timp ce în Coreea ajunge până la 25MB/s pe fibră optică, într-o gospodărie oarecare. O conexiune bunicică, ce să zic... Oricum, în ceea ce privește BitTorrent-ul, luăm întotdeauna în considerare noile tehnologii, exact ca în jocurile pe care le facem. Valve este o companie tehnologică.

XPC: În ce sens este Steam diferit față de alte sisteme de distribuție similare?

M.D.: Steam este într-o continuă creștere. Dintr-un punct de vedere din interior, din start a trebuit să oferim suport pentru întreaga comunitate de Counter-Strike 1.6, ceea ce nu a fost deloc ușor. Steam se dezvoltă, s-a schimbat, folosește diferite tipuri de tehnologii. Poate că ar fi putut apărea mai repede... Poate, dar până la urmă a ieșit mai bine. În ciuda a ceea ce se spune, dacă Steam nu era gata, nu ar fi fost inclus în Half-Life 2; Steam a fost de fapt gata înaintea jocului, astfel că într-un fel el a așteptat după Half-Life 2. Un alt test important, poate cel mai important, a fost beta-testul pentru Counter-Strike: Source.

Tehnologia electronică este genul de tehnologie care nu se oprește din dezvoltare niciodată, apare mereu ceva nou. Doar ca un mic exemplu, lățimea de bandă s-a schimbat drastic în ultimii ani, iar ca să iei un patch îți lua o grămadă de timp. Steam oferă posibilitatea de a scăpa de asemenea probleme.

XPC: Valve este una dintre companiile care oferă un puternic suport comunității de modding. Cum poate un mod să ajungă un nou Counter-Strike?

M.D.: Dacă aveți ceva jucabil, ne contactați și ne dați un demo, ne întâlnim, stăm de vorbă; există și unele cerințe, cum ar fi să ai 1000 de utilizatori sau altele asemănătoare, dar nu este nimic foarte strict. Dacă este jucabil, o să ne uităm. Valve crede în companiile mici, de aceea SDK-urile sunt la dispoziția tuturor celor interesați, este nevoie doar de un cont de Steam pentru a avea acces la ele. Echipelile mici, liceenii... de fapt și Counter-Strike a fost realizat de niște liceeni. Sunt o grămadă de oameni care folosesc tehnologia Source pentru RPG-uri, jocuri de sport sau de curse, evident și FPS-uri... dar nu este obligatorie folosirea tehnologiei noastre, Ragdoll Kung Fu și Red Orchestra sunt două exemple în acest sens.

XPC: Cum ați proceda dacă o companie v-ar propune să distribuiți și muzică sau filme?

M.D.: Am discutat despre lucrul acesta. Nimic din tehnologia Steam nu împiedică distribuția și a altor tipuri de conținut. Dar deocamdată nu avem planuri pentru a distribui altceva în afară de jocuri.

XPC: Care ar fi predicțiile pentru dezvoltarea Steam în următorii, să zicem, cinci ani? Veți renunța complet la distribuția clasică, retail?

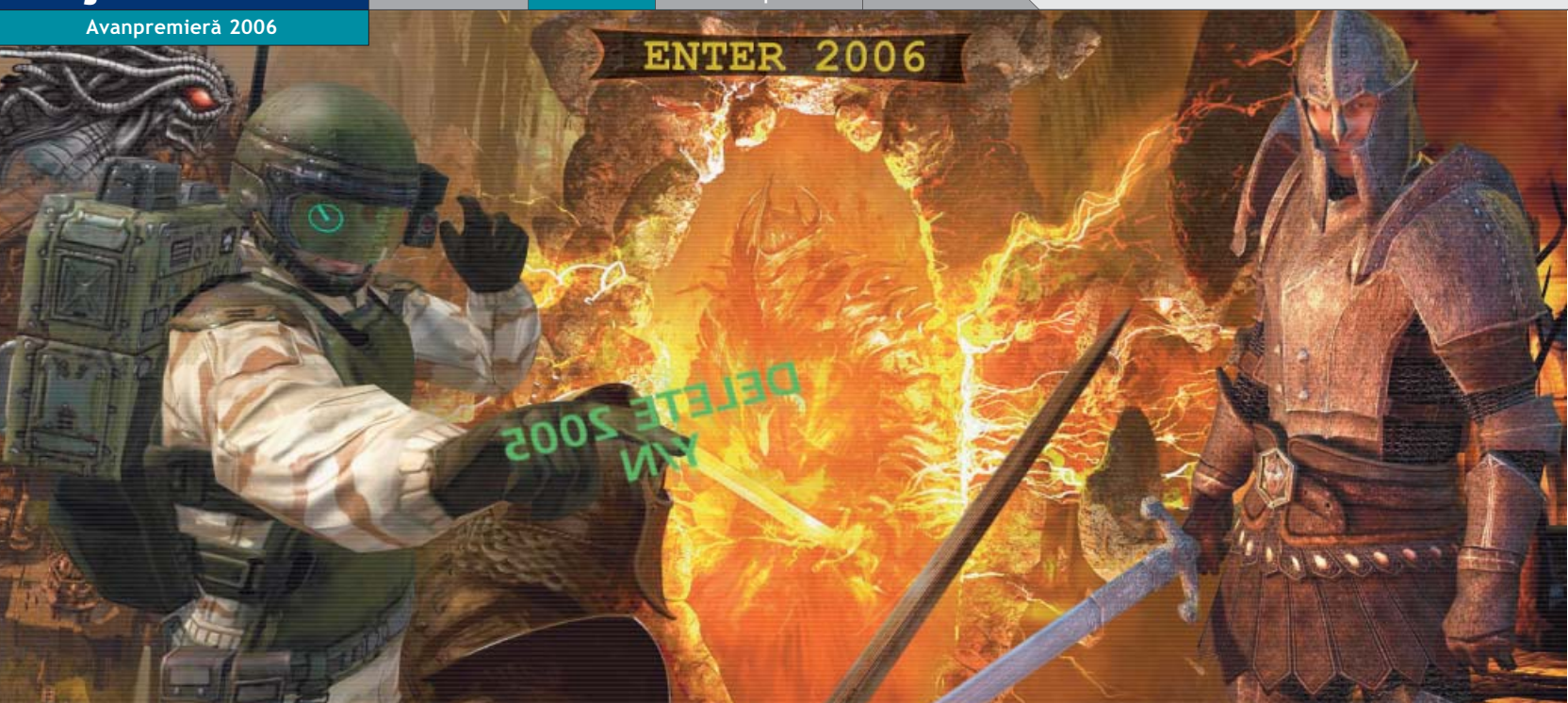
M.D.: Distribuția retail, Steam și Cyber Cafe-urile sunt trei chestiuni diferite, care se completează una pe alta. Partea de retail este una foarte importantă și va fi în continuare, dar cred că peste cinci ani cam 50% din cumpărători vor fi obișnuiți cu achizițiile online. Personal, n-am mai cumpărat de vreo doi ani nici un fel de software retail, îl iau doar online. Problema actuală a cumpărătorilor este că încă sunt obișnuiți să aibă un pachet colorat, discurile și manualul pe hârtie. Distribuția online va continua să crească în timp, dar nu neapărat în detrimentul celei retail. Până la urmă, ideea din spatele Steam și a distribuției prin Steam este să le dăm ocazia producătorilor mici să iasă în evidență.



PROGRAMUL OFICIAL CYBER CAFE

Cea mai simplă metodă (în afară de comiterea unei ilegalități, evident) pentru un Internet cafe să ruleze jocurile produse de Valve este programul pus la punct de companie. Există deja și la noi în țară săli de Internet care utilizează acest sistem contra unei taxe lunare, având acces la toate produsele Valve, dar și la toate update-urile și suportul tehnologic. Deocamdată, în programul Cyber Cafe sunt incluse Half-Life 2, Half-Life 2: Deathmatch, Half-Life 2: Lost Coast, Half-Life: Source, Counter-Strike: Source, Counter-Strike, Counter-Strike: Condition Zero, Deathmatch Classic, Day of Defeat: Source, Day

of Defeat, Half-Life, Opposing Force, Blue Shift, Half-Life Deathmatch, Ricochet, Team Fortress Classic, Rag Doll Kung Fu. În perioada de preloading se află pe Steam Darwinia și Red Orchestra: Ostfront 41-45 (originalul Red Orchestra a câștigat concursul "Make Something Unreal" organizat de NVIDIA), acesta din urmă fiind realizat pe motorul Unreal 2.5. În Red Orchestra jucătorii pot alege dintre 28 de arme de infanterie sau pot deveni membri ai unei echipe ce operează unul dintre cele 14 vehicule prezente pe frontul rusesc dintre anii 1941 și 1945.



AVANPREMIERA 2006

CELE MAI AȘTEPTATE JOCURI

Ca la fiecare început de an, v-am pregătit o listă foarte cuprinzătoare cu jocurile despre care credem că merită urmărite, pentru că se vor dovedi cele mai interesante ale perioadei care urmează.

ANUL 2005 A FOST UNUL DECENT din punctul de vedere al jocurilor, chiar dacă, am zice noi, nu într-un totuși remarcabil. Dacă 2004 a avut o serie de FPS-uri importante luptându-se pentru supremație și a avut în Rome: Total War un punct de referință în domeniul jocurilor de strategie, 2005 a fost parcă ceva mai lipsit de evenimente spectaculoase, chiar dacă jocurile bune nu au lipsit.

Genul FPS a avut și acum cota sa parte din atenția noastră, în special datorită lui F.E.A.R., o combinație reușită de acțiune la persoana întâi și survival horror. De apreciat pentru faptul că este un FPS, dar deviază într-un mod interesant de la rețeta clasică este și Brothers in Arms, care include și o cantitate de strategie în amestec. Demn de remarcat este creșterea constantă a MMORPG-urilor, dintre care s-au distins pentru noi Guild Wars și World of Warcraft. Bineînțeles, în mare parte, vedetele anului au fost continuările unor serii de succes, ca Civilization, Grand Theft Auto, Splinter Cell, Knights of the Old Republic, Battlefield și Age of Empires.

Dar poate mai interesante de atât, ca momente memorabile, sunt cele câteva jocuri originale care au punctat anul. Preferatul nostru rămâne ciudatul, dar fermecătorul Darwinia, ceea ce nu înseamnă că nu ne-a plăcut și Psychonauts, un joc ce combină acțiunea și comedia într-un tot unitar foarte impresionant. O mențiune merită și Boiling Point, un joc ce nu va fi poate reținut de nimeni ca fiind cel mai bun, din cauza problemelor sale tehnice, dar care ne-a încântat prin lipsa de modestie și dorința clară de a avea absolut orice poate avea un joc. Tot acest an a fost și cel care a adus o primă reușită indiscutabilă a industriei românești de jocuri prin Silent Hunter 3, care sperăm că va fi urmat și de altele.

Care este cel mai bun dintre jocurile anului 2005 nu vom încerca să spunem, pentru că este un verdict prea subiectiv și fiecare dintre noi are propria opinie. Cu siguranță că toate titlurile menționate mai sus au suportorii lor, care ar dori să le vadă pe primul loc. În schimb, vom încheia partea legată de anul ce a

trecut aruncând o privire pe lista pe care am făcut-o la începutul lui, pentru a vedea cât de bine ni s-au îndeplinit previziunile și a trage poate ceva concluzii despre previziunile pe care le vom face în paginile care urmează.

Așadar, aruncând o privire pe avanpremieră anului 2005, remarcăm că în primul rând dezamăgirile sunt jocurile care nu au apărut. Elders Scrolls IV: Oblivion, STALKER: Shadow of Chernobyl și Gothic 3 sunt principalele titluri pe care le așteptam în acest an, dar pe care se pare că le vom aștepta și în 2006. Ca fiind relativ dezamăgitoare, pentru că nu au reușit să fie extraordinare, chiar dacă nu au fost nici foarte slabe, am numi Serious Sam 2, Quake 4 și Black and White 2. Dezamăgitoare pentru că sunt încă atât de învăluite în secret încât nu avem nici o idee când vor apărea și cum vor fi, sunt Dragon Age, Fallout 3 și Bioshock. Dezamăgitor pentru că încă se zbate la hotarul dintre viață și moarte, dar nu înțelege să abandoneze lupta este, ca de obicei, Duke Nukem Forever.

Acestea fiind zise, putem trece la numele celor mai interesante jocuri din 2006, așa cum le vedem noi acum. În mod cert unele dintre ele vor fi amânate pentru anul viitor, iar altele se vor dovedi mai slabe decât sperăm, dar n-avem ce face, așa funcționează viața. Pe de altă parte, suntem siguri că vor exista și câteva revelații la care nici nu ne gândim acum. Lista, foarte mare, am ordonat-o de data aceasta pe genuri, ceea ce servește la a demonstra diferența de volum dintre cele mai populare și cele mai puțin populare genuri. Vom începe cu cel mai popular gen, deși, din cât se pare, 2006 nu va fi anul său.

ACȚIUNE

Dacă ultimii doi ani au fost în mare parte dominați de jocurile de acțiune, anul acesta ni se pare puțin dezamăgitor din acest punct de vedere. Câteva continuări, câteva jocuri ce pot fi descrise prin sintagma englezească "spin-off" (jocuri care au ca punct de pornire serii cunoscute, dar se îndepărtează de acestea prin stil și gen), alături



de câteva titluri originale interesante, venite însă de la producători care încă nu au demonstrat încă abilități deosebite, compun lista de jocuri de acțiune pe care le așteptăm în 2006. Mult mai puțin, am zice, decât ceea ce oferă lista de RPG-uri și cea de jocuri de strategie.

10. Timeshift

Producător: Saber Interactive

Publisher: Atari

Data lansare: 21.03.2006

Am fi ceva mai entuziasmați în privința lui Timeshift dacă nu ar veni de la producătorii foarte mediocri Will Rock, însă, în aceste condiții, nu putem decât să apreciem că ceea ce se vede în acest moment este destul de impresionant și să sperăm că aparențele nu înșală. Timeshift se încadrează în tendința actuală de a realiza FPS-uri cu elemente unice, care le diferențiază de ceilalți reprezentanți ai genului, elementul său deosebit fiind un costum care îi permite eroului să oprească timpul, să îl încetinească și să îl dea înapoi. Inspirația din noile jocuri Prince of Persia este evidentă, dar este interesant de văzut cum vor fi aceste elemente folosite într-un FPS, mai ales că, se pare, eroul se luptă cu o armată uriașă, pe care nu o poate învinge fără abilitățile sale speciale.

9. Hitman: Blood Money

Producător: IO Interactive

Publisher: Eidos

Data lansare: primul trimestru 2006
Seria Hitman părea la un moment dat să prindă prea multă viteză și să piardă din calitate, așa că apreciem faptul că Blood Money a avut parte de mai multă atenție decât Hitman: Contracts, pe care l-am considerat parțial dezamăgitor. În acest al patrulea joc, asasinul cu numele de cod 47 este prins în mijlocul unui

război între două agenții specializate în crimele plătite și trebuie să se descurce pe cont propriu pentru a supraviețui. Baniile câștigate din asasinat vor conta mai mult acum, pentru că sunt necesari pentru a obține arme mai bune și pentru a le face upgrade-uri celor vechi. Agentul 47 a căpătat și o mulțime de abilități noi, ca cea de a folosi inamicii drept scuturi, cea de a ține armele pregătite, dar parțial mascate sau cea de a se sui pe acoperișul unui lift. Rămân stilul bazat pe subtilitate, în loc de violență, și designul misiunilor bazat pe ideea de a oferi cât mai multe variante de a rezolva o problemă.

8. They Hunger: Lost Souls

Producător: Black Widow Games

Publisher: N/A

Data lansare: N/A

They Hunger este numele unui mod de Half-Life descris de producători ca un "first person survival horror action adventure" (de toate pentru toți, adică), care s-a bucurat de suficient succes încât să ajungă să fie transformat într-un joc complet, de data aceasta bazat pe engine-ul lui Half-Life 2. Povestea este relativ banală - jucătorul se luptă cu o armată de zombie într-o mănăstire antică -, iar numărul de jocuri cu temă horror aflate la orizont nu este tocmai mic, dar They Hunger rămâne interesant. Deocamdată însă nu este clar nici cum, nici când va începe să fie distribuit, producătorii declarând doar că analizează opțiunile pe care le au la dispoziție (este foarte probabil să folosească Steam, dar probabil vor și o metodă mai tradițională de distribuție).

7. Call of Cthulhu

Producător: Headfirst

Publisher: Bethesda / 2K Games

Data lansare: 01.03.2006

Call of Cthulhu este unul dintre cele câteva titluri din lista noastră care suferă puțin din cauza unei perioade foarte lungi de producție, dar care totuși încă ne mai interesează. Un action/adventure deghizat ca FPS, Call of Cthulhu este bazat pe povestile de groază ale lui H.P. Lovecraft și aruncă jucătorul în anii 1920, într-un oraș în care se întâmplă lucruri foarte ciudate. Lipsa oricărui element de interfață ajută la imersiunea în povestea întunecată a jocului, iar problemele mentale ale eroului, manifestate prin halucinații și alte evenimente neplăcute, întăresc atmosfera de groază. Momentan am spune că grafica pare puțin depășită, dar din toate celelalte puncte de vedere Call of Cthulhu promite foarte mult.

6. Tomb Raider: Legend

Producător: Crystal Dynamics

Publisher: Eidos

Data lansare: 01.02.2006

Avem o atitudine ambivalentă față de Legend. Pe de o parte, am zice că deja au fost prea multe jocuri Tomb Raider și prea multe dintre ele au fost slabe, așa că este poate mai bine ca seria să se oprească. Pe de altă parte suntem curioși să vedem ce pot să facă din această serie noii producători, Crystal Dynamics, recrutați de Eidos să-i înlocuiască pe cei de la Core Design. Crystal Dynamics sunt producătorii seriei Soul Reaver, ceea ce ne dă speranțe că se vor descurca cu noul Tomb Raider. Din câte se știu până acum, noul joc va reveni la rețeta primului, bazându-se pe explorarea a diverse locuri foarte misterioase de pe glob cu ajutorul abilităților acrobatice ale eroinei mai mult decât pe împușcături și peisaje urbane.

5. Prey

Producător: Human Head

Publisher: 2K Games

Data lansare: 06.06.2006

Un joc ce pare pentru o vreme să împărtășească soarta lui Duke Nukem Forever, uitat pentru totdeauna în producție și blestemat să se lupte cu avansul tehnologic care depășește viteza de producție a realizatorilor săi, Prey se află acum din ce în ce mai aproape de lansare. Versiunea finală se bazează pe engine-ul de DOOM 3 și arată foarte bine, ca să nu mai spunem că beneficiază de câteva idei extrem de originale. Eroul este capturat de o navă extraterestră cu proprietăți neobișnuite, ceea ce

înseamnă că încăperile, conectate prin portaluri, sunt foarte variate și bizare, iar elementele banale, cum este gravitația, se dovedesc a funcționa într-un mod surprinzător. De exemplu, eroul poate găsi "câi gravitaționale" care îl ajută să meargă pe pereți și prin alte zone aparent inaccesibile. Pe deasupra, întreg mediul este destructibil, oferind posibilități tactice noi. În mod clar ceva ce vrem să vedem.

4. Unreal Tournament 2007

Producător: Epic Games

Publisher: Midway

Data lansare: 2006

Cei de la Epic Games nu se tem să admită că pentru ei evoluția grafică reprezintă cel mai important element atunci când realizează o continuare, așa că nu este surprinzător că în UT2007 vor, din punctul de vedere al jucabilității, să revină la stilul primului UT mai curând decât să meargă în alte direcții. Asta nu înseamnă că vor dispărea vehiculele sau modurile de joc pe echipe (va exista un mod numit Conquest, în care două echipe se vor bate pentru dominarea unor niveluri de dimensiuni nemaivăzute până acum într-un joc Unreal), ci că se va reveni la ritmul alert al primului joc, iar armele își vor recăpăta duritatea, după ce fuseseră reduse mult ca putere în jocurile mai noi. Bineînțeles, grafica, bazată pe cea mai nouă tehnologie Unreal, va depăși cu ușurință orice există în acest moment.

3. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Producător: GSC Game World

Publisher: THQ

Data lansare: 01.02.2006

Amânare după amânare a adus STALKER în 2006, iar asta ne-a scăzut și nouă considerabil entuziasmul pentru el. Este clar că există probleme și nu putem să nu ne întrebăm dacă cei de la GSC sunt într-adevăr capabili să realizeze ceea ce au promis: un FPS cu o lume vastă, în care jucătorul își va putea croi propriul destin, explorând, luptând împotriva a tot soiul de anomalii și interacționând cu o mulțime de personaje. Nu putem nici să ignorăm faptul că ceea ce reprezenta ultimul răcnet în domeniul graficii la momentul anunțării jocului acum este un lucru destul de obișnuit, ceea ce înseamnă că STALKER nu mai poate avea



același impact pe care l-ar fi avut dacă apărea la timp. În ciuda acestor probleme, ne păstrăm în mare parte optimismul intact și sperăm să vedem STALKER măcar înainte de sfârșitul acestui an.

2. Commandos Strike Force

Producător: Pyro

Publisher: Eidos

Dată lansare: 14.03.2006

Plasarea atât de bună a FPS-ului bazat pe seria Commandos poate să pară surprinzătoare, însă noi suntem din ce în ce mai impresionați de ceea ce auzim despre acest joc. Nu este vorba despre un simplu FPS care împrumută numele unei serii de tactică, ci de un FPS care chiar are elemente tactice și care se bazează pe aceeași idee, aceea de grup mic, format din soldați cu abilități speciale. Există trei personaje, care pot participa împreună la o misiune: spionul, care se poate furișa în spatele liniilor inamice și poate folosi uniforme inamicilor uciși pentru a se deghiza, lunetistul, care elimină țintele de la distanță, și Green Beret, care se bazează mai mult pe violență și folosirea armelor. În acest fel este recreată la persoana întâi experiența jocurilor Commandos, ceea ce reprezintă un lucru pe care chiar dorim să îl vedem.

1. Enemy Territory: Quake Wars

Producător: Splash Damage

Publisher: Activision

Dată lansare: N/A

Se pare că Battlefield va avea concurență în domeniul FPS-urilor de multiplayer cu număr mare de participanți, pentru că producătorii interesantului, dar nu foarte popularului Wolfenstein: Enemy Territory s-au asociat din nou cu cei

de la id Software, pentru a ataca în mod serios acest domeniu. Hărțile vor avea dimensiuni mai reduse decât cele din Battlefield, axându-se cam pe 24 sau 32 de jucători, dar vor fi construite în așa fel încât lupta să fie mereu localizată într-un punct, ceea ce va face ca un număr mare de jucători să participe la fiecare schimb de focuri. Vor exista și vehicule, care vor fi folosite în echipă, iar marele bonus este faptul că există două tabere distincte, oamenii și extraterestrii Strogg, fiecare cu armele sale.

STRATEGIE

În ultima vreme, domeniul jocurilor de strategie pare să se fi plafonat puțin, dar 2006 promite să schimbe situația. Câteva titluri noi și originale, alături de revenirea unor serii foarte iubite, conturează o listă îmbucurătoare pentru iubitorii de strategii.

10. Jagged Alliance 3D

Producător: MiST Land

Publisher: Strategy First

Dată lansare: N/A

Dacă nu ar fi la atât de mult timp de la apariția celui mai recent joc din serie, Jagged Alliance 3D ar fi mult mai bine așezat pe lista noastră. La fel ca și câteva alte jocuri prezentate în acest articol, Jagged Alliance 3D este o continuare care nu vine de la creatorii originalului, așa că rămâne de văzut cât de bine se vor descurca noii producători. În orice caz, putem spune despre Jagged Alliance 3D că se va baza pe aceeași rețetă ca și originalul, punându-i la dispoziție jucătorului un număr de mercenari care pot fi recrutați și folosiți pe parcursul unei serii de scenarii tactice pentru a

elibera o țară din mâinile unui dictator malefic. Speranța moare ultima, așa că sperăm și noi că cei de la MiST Land vor călca cu succes pe urmele Sir-tech.

9. Desperados 2: Cooper's Revenge

Producător: Spellbound

Publisher: Atari

Dată lansare: 21.03.2006

Spellbound este un producător care s-a specializat în a imita rețeta seriei Commandos, dar care nu a reușit mereu să se ridice la înălțimile pe care le-a țintit. Desperados a fost primul, dar și cel mai reușit joc de acest gen al companiei, așa că apreciem revenirea în Vestul Sălbatic și sperăm că episoadele mai nefericite ca Robin Hood: The Legend of Sherwood sau Chicago 1930 au fost depășite. Totuși, trebuie observat că, la fel cum Pyro a făcut din Commandos un FPS, Spellbound a inclus în Desperados 2 o parte de acțiune, jucătorul putând oricând să preia controlul unui personaj și să îl manevreze ca într-un joc de acțiune la persoana a treia. Totuși, accentul rămâne pe planurile tactice bine puse la punct și executate cu exactitate, iar momentan aceasta este partea care ne interesează mai mult.

8. Caesar IV

Producător: Tilted Mill

Publisher: Vivendi

Dată lansare: 2006

După desființarea Impressions, se pare că soarta seriei Caesar este pecetluită, dar, în cele din urmă, din cenușa vechiului producător s-a născut unul nou, care a reușit să obțină dreptul de a continua seria. Primul joc al celor de la Tilted Mill - Children of the Nile - nu a fost însă un succes, așa că nu știm cât de bine vor evolua lucrurile pentru Caesar IV. Ceea ce se știe deocamdată (mediu 3D, care permite construirea de drumuri în toate direcțiile, nu numai pe orizontală și verticală, peste 100 de ore de joc) sună bine în teorie, dar rămâne de văzut dacă mai există suficientă energie în bătrâna serie. Noi sperăm că da, pentru că altfel ne temem că în viitor singurele jocuri în care vom putea construi orașe vor fi cele din seria Sim City, care apar rar și sunt, uneori, cam prea pașnice.

7. Galactic Civilizations 2: Dread Lords

Producător: 21.02.2006

Publisher: Stardock

Dată lansare: Strategy First

Primul Galactic Civilizations nu a reușit să atragă foarte mult atenția la vremea sa, deși a fost foarte apreciat de cei care așteptau un joc de acest gen și au fost dezamăgiți de Master of Orion III. Este vorba, după cum vă puteți da seama, de un joc 4X (explore, expand, exploit, exterminate), în care jucătorul pornește de la cârma unei planete și are ca scop cucerirea întregii galaxii. Primul joc avea o anumită simplitate care era un defect, dar și o calitate, pentru că îi dădea un ritm bun pentru un joc de strategie pe ture, dar cel de-al doilea merge pe mâna sofisticării. Fiecare navă din joc va putea fi personalizată cu modulele dorite de jucător, iar planetele vor avea la dispoziție un număr foarte mare de construcții posibile, care vor face jocul mult mai variat. În mod clar, Galactic Civilizations 2 nu va fi un joc pentru oricine, dar pentru cei care apreciază un TBS profund și de calitate va fi poate jocul anului.

6. Hammer & Sickle

Producător: Nival

Publisher: CDV

Dată lansare: 24.02.2005

Nici Silent Storm nu a avut parte de un succes răsunător, deși noi l-am apreciat foarte mult la vremea respectivă, așa că este surprinzător, dar plăcut că producătorii au curajul să mai încerce o continuare prin Hammer & Sickle. Așadar, vom avea din nou ocazia de a vedea un joc tactic în stilul lui Jagged Alliance, dar amplasat într-un context istoric și cu un mediu complet destructibil. De data aceasta însă acțiunea se petrece în timpul războiului rece și oferă o perspectivă mai puțin obișnuită asupra acestuia, aceea a soldaților sovietici. Componenta RPG, nu foarte dezvoltată în Silent Storm, va fi acum extinsă, existând chiar posibilitatea de a devia de la cursul principalului fir epic, pentru a rezolva misiuni secundare.

5. Paraworld

Producător: SEK

Publisher: Sunflowers

Dată lansare: primul trimestru 2006

Paraworld a apărut prin surprindere, cu puțin timp în urmă, dar ne-a captat atenția repede, pentru că pare foarte interesant și, pe deasupra, destul de original. În Paraworld, trei oameni de știință de pe Pământ aterizează într-o lume paralelă, locuită de dinozauri și triburi primitive de oameni. Drumul spre

casă este plin de pericole, așa că cei trei vor fi nevoiți să își construiască întregi armate, formate din oameni, dar și din dinozauri îmblânziți. Nu avem cum să nu fim încântați de idee, mai ales că imaginile lansate de Sunflowers arată o lume foarte spectaculoasă și migălos construită, pe care cu siguranță ne va face plăcere să o explorăm.

4. Heroes of Might and Magic V

Producător: Nival

Publisher: Ubisoft

Data lansare: februarie 2006

Să nu plasăm Heroes of Might and Magic V pe primul loc în listă poate părea o erezie, ținând cont de popularitatea uriașă pe care o are seria la noi în țară, dar, în condițiile în care este vorba despre un nou producător și o nouă perspectivă asupra seriei, încercăm să ne controlăm entuziasmul în privința lui HOMM V. Desigur, multe dintre semne sunt bune și s-ar părea că în plan mare cei de la Nival s-au achitat bine de sarcină, dar rămâne de văzut dacă designul hărților va fi superior celui arătat de Etherlords, seria de același gen cu HOMM de care Nival s-a ocupat până acum. Mai avem rezerve și în privința poveștii, dar nu vrem să fim exagerat de pesimiști și sperăm că noul joc HOMM îi va reda seriei gloria de altă dată.

3. Company of Heroes

Producător: Relic

Publisher: THQ

Data lansare: 2006

Relic Entertainment este unul dintre cei mai buni și consecvenți producători de jocuri de strategie, cu titluri ca Homeworld și Warhammer 40.000 la activ, iar Company of Heroes are toate șansele

să calce pe urmele acestora. Deși se folosește de decorul cam prăfuit al celui de-al doilea război mondial, jocul este indubitabil atrăgător, pentru că promite lupte foarte intense, axate mai mult pe tactică decât pe colectarea de resurse, unități inteligente, care știu să se adapteze la situație fără a fi dădăcite în mod constant de jucător, clădiri care pot fi cucerite și controlate, dar și demolate cu tancurile și, nu în ultimul rând, un nivel de detaliu grafic nemaivăzut până acum într-un astfel de joc. Expresia "o imagine face cât o mie de cuvinte" nu i se potrivește nici unui joc mai bine precum lui Company of Heroes.

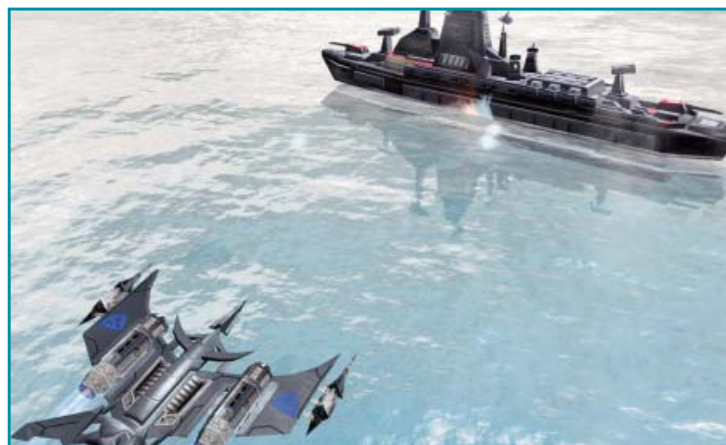
2. Rise of Nations: Rise of Legends

Producător: Big Huge Games

Publisher: Microsoft

Data lansare: 01.05.2006

Rise of Nations este, în opinia noastră, cel mai bun RTS pur lansat în ultimii ani, poate chiar cel mai bun reprezentant al genului, iar asta ne face foarte entuziaști în privința lui Rise of Legends. Ni se pare o decizie foarte inteligentă și trecerea la un decor fantastic, pentru că în acest fel se evită senzația de asemănare între original și continuare, din cauza căreia suferă principala serie competitoră, Age of Empires. Acțiunea se petrece pe un tărâm fantastic, în care se înfruntă o civilizație arabă în genul celei din "O mie și una de nopți" și una tehnologică inspirată de creațiile lui Leonardo da Vinci. Chiar dacă două facțiuni reprezintă mult mai puțin decât numărul de națiuni din Rise of Nations, acest lucru va fi compensat de faptul că între cele două diferențele sunt mult mai mari.



1. Supreme Commander

Producător: Gas Powered Games

Publisher: THQ

Data lansare: 2006

Majoritatea jocurilor de strategie sunt foarte timide și limitate de convențiile foarte stricte ale genului. De aceea s-a și bucurat de atât de mult succes la vremea sa Total Annihilation, un RTS care nu se temea să arunce la coș o mulțime de astfel de convenții, și de aceea ne interesează în cel mai înalt grad Supreme Commander, noua producție a creatorului lui Total Annihilation, Chris Taylor. În Supreme Commander, jucătorul va putea controla armate enorme, formate din unități extraordinar de diferite între ele din toate punctele de vedere, inclusiv din punctul de vedere al dimensiunii. Cele mai mari unități vor domina câmpul de luptă, ridicându-se la zeci de metri deasupra celor obișnuite. Ca și în Total Annihilation, lupta se va da pe sol, în aer și pe apă, ceea ce aduce o schimbare plăcută față de majoritatea noilor jocuri din gen, care par să fie renunțat la bătăliile navale. Arme de distrugere în masă, bătălii la o scară fără precedent și foarte multă variație în acțiune, acestea sunt lucrurile pe care le promite Supreme Commander și care îl propulsează pe primul loc între cele mai așteptate jocuri de strategie ale anului pentru noi.

RPG

După o perioadă mai grea, genul revine în forță și are poate cea mai interesantă ofertă dintre toate genurile anul acesta. Impresionant este și gradul de variație oferit de RPG-urile anului, fiecare fiind unic în felul său.

10. MageKnight Apocalypse

Producător: InterServ

Publisher: Namco

Data lansare: primul trimestru 2006

Unul dintre cele câteva RPG-uri cu accent pe acțiune de acest an este MageKnight, tipic prin faptul că oferă posibilitatea de a alege între cinci personaje cu abilități diferite și de a face arșice o varietate de monștri, dar neobișnuit prin faptul că fiecare dintre personaje are propria aventură, diferită măcar în parte de ale celorlalți. Interesant este și că cele patru personaje neselectate de jucător participă în felul lor la aventură, apărând pe parcurs și alăturându-i-se eroului.

9. Dungeons and Dragons Online: Stormreach

Producător: Turbine

Publisher: Atari

Data lansare: 28.02.2006

Ni se pare destul de ciudat ca cineva să se străduiască să achiziționeze licența Dungeons and Dragons, pentru ca apoi să folosească una din locațiile foarte puțin cunoscute ale acestui univers, dar pe de altă parte apreciem acest lucru, pentru că lumea fantastică din Dungeons and Dragons, cu elfii și dwarfii săi, este cel mai uzat decor de joc posibil, la egalitate cu cel de-al doilea război mondial. Jocul are ca punct de pornire un singur oraș, Stormreach, care va fi astfel foarte populat, însă aventurile se vor desfășura în dungeon-uri pe care jucătorii le vor explora în grupuri de dimensiuni relativ mici. Lupta se va desfășura în timp real, ceea ce reprezintă o deviere de apreciat de la politica standard a MMORPG-urilor, bazată pe stilul "dă click și așteaptă să moară cineva!".

8. Auto Assault

Producător: NetDevil

Publisher: NCSoft

Data lansare: trimestrul doi 2006

Piața MMORPG-urilor începe să se aglomereze, ceea ce încurajează





noile apariții să se diversifice și să încerce să exploreze noi teritorii, așa că nu trebuie să ne mire că un astfel de joc pune participanții la volanul unor vehicule înarmate, într-o lume a viitorului devastată de război și plină de pericole. Auto Assault ne interesează din două motive: contextul foarte neobișnuit și faptul că pune accentul pe acțiune mai mult ca alte apariții din acest gen. Jucătorii nu se vor limita să dea click-uri, ci vor trebui să își conducă vehiculele și să tragă cu armele, deși este adevărat că un grad de automatizare există (unele dintre arme urmăresc singure ținta, iar celelalte trag numai în față). O parte interesantă o constituie și fizica foarte evoluată, care permite mașinilor să interacționeze cu mediul în toate modurile posibil, inclusiv acela de a ciocni inamicii la viteză maximă.

7. Witcher

Producător: CD Projekt

Publisher: N/A

Dată lansare: N/A

Witcher este produs în Polonia și nu beneficiază de foarte multă publicitate, dar ne-a atras atenția din câteva motive. În primul rând se bazează pe o serie de cărți fantasy destul de apreciate, aparținând autorului polonez Andrzej Sapkowski, iar în al doilea rând beneficiază de suportul celor de la Bioware, care le-au oferit celor de la CD Projekt chiar și engine-ul lui Neverwinter Nights 2. Filmele de prezentare pe care le-am văzut până acum ne-au impresionat, sugerând un RPG complex, în care posibilitatea de a aborda orice problemă în o mulțime de moduri diferite este cel mai important element.

6. Dark Messiah of Might & Magic

Producător: Arkane Studios

Publisher: Ubisoft

Dată lansare: trimestrul trei 2006

Arx Fatalis, un RPG la persoana întâi în a cărui lume subterană jucătorul putea face o mulțime de lucruri, i-a recomandat pe cei de la Arkane ca producătorii ideali pentru un nou joc Might and Magic. După cum spune și numele, jocul este mai întunecat și violent decât majoritatea RPG-urilor recomandate pe cei de la Arkane ca producătorii ideali pentru un nou joc Might and Magic. După cum spune și numele, jocul este mai întunecat și violent decât majoritatea RPG-urilor recomandate pe cei de la Arkane ca producătorii ideali pentru un nou joc Might and Magic. După cum spune și numele, jocul este mai întunecat și violent decât majoritatea RPG-urilor recomandate pe cei de la Arkane ca producătorii ideali pentru un nou joc Might and Magic.

5. Gothic III

Producător: Piranha Bytes

Publisher: Aspyr

Dată lansare: primul trimestru 2006

Seria Gothic a fost de la început subapreciată de criticii din lumea vestică, din motive diverse, în general foarte superficiale, iar rezultatul a fost că producția jocurilor a mers mereu cu hopuri și a fost axată în principal pe nevoia de a mulțumi publicul din Germania, unde vânzările au fost cele mai mari. De aceea, încă este foarte neclar cum va ajunge Gothic III la noi și ce va oferi el, dar nu ne îndoim că vom avea parte de un RPG neliniar și uriaș ca dimensiuni, așa cum au fost și primele două jocuri. Se pare însă că vor exista mai multe indicii despre firul epic principal, pentru ca jucătorii să nu se mai simtă niciodată pierduți și lipsiți de scop, iar partea de luptă va suferi și ea unele schimbări, încă neprecizate.

4. Neverwinter Nights 2

Producător: Obsidian

Publisher: Atari

Dată lansare: trimestrul doi 2006

Cei de la Obsidian s-au specializat în a continua seriile începute de Bioware (au început cu Knights of the Old Republic), iar acum se află la cârma lui Neverwinter Nights 2, pe care promet să îl facă mult mai interesant decât originalul. Ca și Planescape Torment (cel mai bun joc realizat de cei de la Obsidian, pe vremea în care lucrau la Black Isle), Neverwinter 2 are o distribuție foarte interesantă, jucătorul putând să aibă alături un număr de maximum trei personaje, fiecare cu povestea lui și cu influență proprie asupra modului în care decurge aventura. Bineînțeles, caracteristicile principale ale primului Neverwinter Nights - multiplayer bine dezvoltat și editorul ușor de folosit - vor fi îmbunătățite în continuare.

3. The Elder Scrolls IV: Oblivion

Producător: Bethesda

Publisher: Bethesda

Dată lansare: 20.03.2006

Așa cum era de așteptat, Oblivion nu a putut apărea în 2005, deși producătorii s-au străduit destul de mult pentru a putea lansa jocul pe XBOX 360 imediat după apariția consolei. Partea impresionantă la Oblivion este că extinde numărul de posibilități aflate la dispoziția jucătorului, care poate acum să evite lupta sau să le întindă capcane inamicilor, iar partea dezamăgitoare este aceea că luptele sunt în continuare puțin prea simpliste. Despre partea de role-playing însă nu putem vorbi decât de bine. Personajele au acum o viață proprie, cu nevoi și priorități specifice, iar jucătorul poate interacționa cu fiecare în mai multe moduri, putând să le câștige încrederea pentru a beneficia de ajutorul lor. În ceea ce privește lumea în care se desfășoară acțiunea, ea este la fel de vastă și spectaculoasă ca și cea din Morrowind.

2. Titan Quest

Producător: Iron Lore

Publisher: THQ

Dată lansare: 2006

Inițial am privit Titan Quest ca pe o clonă oarecare de Diablo și nu i-am acordat foarte multă importanță, dar în timp, după ce am avut ocazia să vedem mai multe filme cu el în acțiune, a devenit tot mai clar că este vorba despre un joc foarte

serios. Acțiunea hack'n'slash pare să o emuleze pe cea din Diablo mult mai bine decât se întâmplă în celelalte jocuri care folosesc rețeta, iar decorurile (bazate pe Grecia și Egipt așa cum sunt ele văzute de miturile antichității), sunt excelent realizate și pline de viață. Va fi disponibil chiar și un editor care le va permite fanilor să creeze mod-uri și hărți noi.

1. Hellgate London

Producător: Flagship Studios

Publisher: Namco

Dată lansare: N/A

Produs, ca și Titan Quest, de un grup care a părăsit Blizzard pentru a-și forma propria companie, Hellgate London deviază destul de mult de la rețeta lui Diablo, deși în spirit este înrudit cu acesta. Eroul are de înfruntat o invazie demonică în Londra, iar statisticile și opțiunile tipice pentru un RPG sunt combinate cu ritmul unui joc de acțiune, dar perspectiva izometrică este înlocuită cu cea first-person. Un alt element neobișnuit este acela că inamicii nu mai sunt doar niște monștri fără minte, ci fac parte dintr-o societate organizată, care are o motivație ascunsă pentru acțiunile sale. Dintre toate jocurile din listă, Hellgate London este cel cu șansele cele mai mici de a fi lansat anul acesta, dar asta nu ne poate scădea din entuziasm.

SPORT

Domeniul jocurilor cu tematică sportivă (incluzându-le aici și pe cele cu mașini) nu este tocmai plin de surprize, fiecare am aducând fără nici o întârziere un nou FIFA, un nou Football Manager, un nou Need for Speed și așa mai departe. Din acest motiv nu avem foarte multe de spus la acest capitol, dar există totuși două jocuri care ne-au atras atenția.

2. Crashday

Producător: Moon Byte / Replay Studios

Publisher: Atari

Dată lansare: februarie 2006

Când a început, Crashday era doar visul a doi oameni care încercau să facă ceva mai bun decât o mare companie, dar Atari a remarcat potențialul ideii și le-a oferit celor doi posibilitatea de a-și continua proiectul cu ajutorul unui întreg studio, ceea ce crește șansele să vedem jocul într-un viitor apropiat. Crashday se aseamănă cu Trackmania prin traseele care oferă posibilitatea de a face cascadorii nebunești și prin prezența unui editor de trasee, dar

se deosebește de acesta prin caracterul mai realist al fizicii și prin modul mai rapid, mai violent chiar, de desfășurare a curselor.

1. Sensible Soccer

Producător: Codemasters

Publisher: Codemasters

Data lansare: trimestrul doi 2006

Sensible Soccer face parte dintr-o categorie de jocuri de fotbal uitate acum, bazate pe o perspectivă care arată foarte mult din suprafața de joc, permițând o abordare mai tactică a combinațiilor și o plasare mai controlată a loviturilor. Revenirea sa în scenă într-un moment în care singurele jocuri de gen au rămas FIFA și Pro Evolution Soccer ne surprinde, dar ne și bucură, pentru că a venit vremea ca acest domeniu să fie puțin zguduit de apariția unor noi competitori. Faptul că designerul care a creat originalul în 1992, John Hare, face și el parte din echipa de producție este de asemenea de natură să ne dea încredere în noul Sensible Soccer.

ADVENTURE

Nu surprinde pe nimeni cantitatea redusă de jocuri adventure, dar fanii genului se pot consola măcar cu gândul că toate cele trei jocuri menționate mai jos au șanse mari să fie foarte reușite.

3. Broken Sword 4

Producător: Revolution

Publisher: THQ

Data lansare: vara 2006

Inițial se părea că Broken Sword 3 va fi ultimul joc din serie, pentru că aceasta fusese plănuită ca o trilogie și pentru că oricum a avut parte de o primire lipsită de căldură din partea criticii, dar în cele din urmă s-a dovedit că succesul său a fost atât de mare încât i-a convins pe cei de

la Revolution să mai încerce o dată. Detaliile sunt vagi în acest moment, dar se pare că eroul principal se îndrăgostește de o femeie misterioasă, care apoi dispare și declanșează o aventură legată direct, într-un mod încă neexplicat, de soarta întregii omeniri.

2. Omikron: Karma

Producător: Quantic Dream

Publisher: N/A

Data lansare: N/A

După ce au lansat Omikron: The Nomad Soul, cei de la Quantic Dream au intrat într-o lungă perioadă de tăcere, întreruptă de lansarea în 2005 a lui Fahrenheit, un adventure foarte original care, din punctul nostru de vedere, arată una dintre direcțiile de urmat pentru cei care vor să mențină genul în viață. Acum, Quantic Dream a anunțat că nu a renunțat nici la Omikron, pentru care pregătește o continuare numită Karma. Mai mult de atât nu știm, decât că jocul va fi compatibil cu procesoarele pentru fizică AGEIA PhysX, despre care am vorbit în unul dintre numerele trecute. Destul de puțin, dar cum și așa jocurile adventure sunt foarte rare, ne mulțumim deocamdată și cu atât și-i dăm un vot de încredere lui Omikron: Karma.

1. Dreamfall: The Longest Journey

Producător: Funcom

Publisher: Funcom

Data lansare: trimestrul doi 2006

Deși amânat din 2005 pentru acest an, Dreamfall este unul dintre jocurile în privința cărora suntem foarte încrezători. Este vorba despre continuarea lui The Longest Journey, unul dintre cele mai bune jocuri adventure din ultimii ani și unul dintre puținele care se pot compara cu cele din perioada de glorie a genului, așa că avem toate motivele să fim încântați. Dreamfall va avea trei personaje principale care vor călători între mai multe lumi paralele, unele revenite din primul joc și altele, ca Winter, o lume aflată pentru totdeauna sub zăpadă. Elementele de aventură vor fi interconectate cu cele care amintesc de jocurile de acțiune, iar situațiile în care este pus jucătorul vor putea fi rezolvate în mai multe moduri, ceea ce diferențiază Dreamfall destul de mult de jocurile adventure tradiționale, care, de altfel, nici nu prea mai există.



ADD-ON-URI

Am separat de marea masă a jocurilor "întregi" două add-on-uri care, dată fiind popularitatea jocurilor pe care se bazează, vor fi așteptate cu foarte mult interes.

2. World of Warcraft: The Burning Crusade

Producător: Blizzard

Publisher: Vivendi

Data lansare: 2006

World of Warcraft a bătut într-un mod foarte categoric absolut orice record exista înaintea sa în domeniul MMORPG-urilor, reușind să mențină de unul singur pe linia de plutire Vivendi, un publisher aflat de foarte mult timp în suferință, dar norocos prin faptul că deține cel mai sigur producător de jocuri de PC care există, Blizzard Entertainment. The Burning Crusade introduce două noi rase, Blood Elves la Hoardă și una încă nedezevăluită la Alianță, alături de o zonă nouă pentru jucătorii de nivel mare (nivelul maxim va fi și el crescut de add-on, de la 60 la 70), zonă aflată dincolo de portalul magic deschis de orci atunci când au invadat lumea oamenilor. Numărul de noutăți este mult mai mare de atât, dar nu este nevoie să le menționăm pe toate pentru a deveni clar că nici un posesor de World of Warcraft nu va dori să joace fără add-on, o dată ce acesta va apărea.

1. Half-Life 2: Aftermath

Producător: Valve Software

Publisher: Electronic Arts / Valve

Data lansare: 2006

Celor de la Valve le place să fie foarte misterioși, deci nu sunt disponibile foarte multe detalii despre add-on-ul lui Half-Life 2, dar se știe că, spre deosebire de add-on-urile primului Half-Life, Aftermath îl va avea în rolul principal tot pe Gordon Freeman, în timp ce Alyx Vance (care se pare că a supraviețuit finalului lui HL2) va avea tot un rol secundar,

deși mult mai proeminent. Aluzii de genul "Alyx a învățat unele lucruri noi, care schimbă jocul" ne fac foarte curioși, dar mai multe nu vom afla probabil decât la vară, când se așteaptă ca Aftermath să fie lansat prin Steam și canalele de distribuție tradiționale.

MENȚIUNI

În ciuda lungimii respectabile a listei noastre, mai sunt destul de multe jocuri interesante, pe care nu am apucat să le menționăm. Ghost Recon: Advanced Warfighters continuă seria de shootere realiste și pare să fie la fel de reușit ca și celelalte jocuri din serie, Star Wars: Empires at War un RTS în universul Star Wars, iar Tabula Rasa este un MMORPG venit chiar din mâinile creatorului seriei Ultima. Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth 2 merită și el urmărit, deși ar fi bine să fie ceva mai puțin superficial decât predecesorul său. O multime de alte jocuri nu au ajuns pe listă pentru că se știu prea puține despre ele în acest moment și nici nu putem garanta că vor apărea anul acesta. Am da ca exemple Dragon Age (RPG exclusiv pentru PC de la Bioware), Fallout 3 (continuarea seriei Fallout, încăpută pe mâinile producătorilor lui Morrowind), Disciples 3 (continuarea uneia dintre seriile concurente cu Heroes of Might and Magic), Alan Wake (noul joc al producătorilor lui Max Payne), Bioshock (succesorul spiritual al jocurilor System Shock), Majesty 2 (continuarea foarte târzie a unui joc interesant, mult subevaluat la vremea lui) și Elite 4 (revenirea mult așteptată a unuia dintre primele mari succese din istoria jocurilor). Așadar, fără îndoială, avem în față un an interesant, de la care putem aștepta multe. Singura problemă este să treacă lunile ianuarie și februarie, ca de obicei foarte sărace în jocuri.

Bogdan Bridinel



NEVERWINTER NIGHTS 2

Revenirea mult așteptată în universul AD&D

RPG

■ PRODUCĂTOR: Obsidian Entertainment

■ PUBLISHER: Atari

■ WEB: www.atari.com/nwn2

DATA APARIȚIEI: iunie 2006

“O interfață prietenoasă cu care oricine își poate crea o mică aventură personalizată în lumea Forgotten Realms.”

O VECE ZICALĂ SPUNE SĂ NU ÎNCERCI SĂ REPARI ceea ce deja merge bine. Acesta este și principiul după care s-au ghidat cei de la Obsidian când au pornit lucrul la Neverwinter Nights 2. Nu este prima dată când Obsidian continuă o serie începută de Bioware (vezi Knights of The Old Republic II), experiența oamenilor care lucrează pentru acest studio (realizatori, alături de fosta Black Isle, ai unor titluri precum Fallout 2 sau Planescape: Torment) fiind deja imensă.

Astfel, producătorii s-au hotărât să nu modifice radical jocul, ci doar să îmbunătățească porțiunile originalului care s-au dovedit a fi deficitare.

Au început astfel de la campania single player, care va fi pusă la loc de cinste, fiind considerată de Obsidian cel puțin la fel de importantă precum componenta multiplayer a jocului.

Povestea îl prezintă pe jucător ca un oarecare locuitor al West Harbor, orașul atacat la un moment dat de un grup de invadatori ciudați. Deși locuitorii micutei așezări mlăștinoase resping atacul, neliniștea și panica încep să se răspândească în rândul acestora după ce află că locuințele lor sunt construite peste un vechi câmp de bătălie, câmp unde Regele Umbrelor și

armatele Neverwinter-ului s-au confruntat pentru ultima oară. Ce deznodământ a avut această confruntare și cum se resfrânge acesta asupra actualilor locuitori ai West Harbor? Aceasta este enigma pe care jucătorul va trebui să o rezolve pe parcursul campaniei single player.

Alături de el, va avea până la trei însoțitori, personaje evaluate față de simplii acoliți prezenți în primul titlu al seriei. Acești tovarăși vor fi locuitori reali ai lumii jocului, fiecare cu propria istorie și motivație, gata să te ajute când intențiile tale îi avantajează sau să te tragă pe sfoară când interesele voastre nu mai coincid.

Sistemul de “influență” asupra personajelor din joc, dezvoltat de Obsidian pentru Knights of The Old Republic II, își va face simțită prezența și în noul Neverwinter Nights, însă într-o formă puțin schimbată. Acum, pe lângă axa bine-rău (fostele light side și dark side din KoTOR2), sistemul de “influență” va ține cont și de axa lawful-chaotic. Această modificare este necesară datorită regulilor Advanced Dungeons & Dragons versiunea 3.5 după care este conceput Neverwinter Nights 2. Obsidian se laudă că această nouă versiune este mult mai ușor adaptabilă unui joc decât cele anterioare și astfel toate rasele din universul

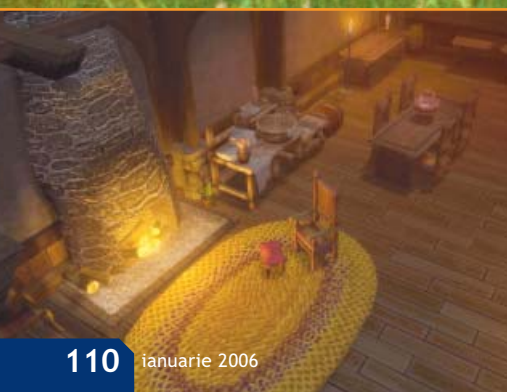
Forgotten Realms vor fi jucabile în Neverwinter Nights 2. Tot ca adădire adusă de versiunea 3.5 vine și clasa Warlock. Aceștia sunt magicienii ale căror vrăji se dezvoltă mai mult din abilitățile și talentul cu care au fost născuți decât din studiu și meditație, fiind foarte potriviți jucătorilor care vor să pună accentul pe componenta acțiune a unui RPG.

Obsidian încearcă de asemenea să implementeze un modul de multiplayer care să suporte până la 64 de jucători simultan, dintre care unul poate în continuare să-și facă de cap ca Dungeon Master.

Electron, motorul grafic folosit de Neverwinter Nights 2 și produs chiar de către Obsidian, va fi capabil să redea o grafică superbă, aseasonată din plin cu efecte precum normal mapping, umbre real-time redade corect sau HDR.

Nu au fost uitate nici uneltele pentru mod-uri, care au făcut din primul joc al seriei un succes total în rândul producătorilor amatori. Acestea vor fi substanțial îmbunătățite, producătorii oferind acum o interfață prietenoasă cu care oricine își poate crea o mică aventură personalizată în lumea Forgotten Realms.

Cosmin Aionita



■ PRODUCĂTOR: RITUAL ENTERTAINMENT
 ■ PUBLISHER: VALVE SOFTWARE
 ■ WEB: WWW.SINEPISODES.COM

DATA APARIȚIEI: februarie 2006

SIN EPISODES

Serial interactiv pe Steam

“Deciziile luate în anumite episoade pot influența desfășurarea acțiunii din episoadele care vor urma.”

Acțiune

CINE ÎȘI MAI ADUCE AMINTE DE SiN?

Apărut în 1998, bazat pe un engine de Quake 2 puternic modificat, SiN nu a reușit la vremea aceea să iasă în evidență, în special din cauza concurentului lui cel mai aprig, Half-Life. Cu toate acestea, deși nu a revoluționat genul FPS așa cum a făcut-o jocul celor de la Valve, SiN a reușit să introducă câteva elemente originale la vremea aceea (damage-ul localizat fiind unul dintre ele). Astfel, jocul a reușit să-și atragă de partea sa o comunitate, deloc de neglijat, care nu de puține ori le-a cerut celor de la Ritual Entertainment să continue într-un fel sau altul seria. Mișcați probabil de loialitatea fanilor și încurajați de succesul serviciului de distribuție online Steam, cei de la Ritual s-au hotărât să înceapă lucrul la SiN Episodes, o continuare împărțită pe mai multe episoade de sine stătătoare, care vor fi publicate pe rând prin Steam.

Colonelul John R. Blade, liderul HardCorps, se întoarce ca personaj principal și în SiN Episodes, fiind mereu pe urma dușmanului de moarte, Elexis Sinclaire - conducătoarea corporației SinTEK. Elexis este un om de știință genial, care și-a folosit însă cunoștințele

pentru a "remodela" umanitatea după dorințele proprii. În ajutorul lui Blade sar JC - hacker-ul șmecheraș din prima parte -, precum și Jessica Cannon, o nouă membră a trupelor HardCorps cu un talent înăscut de a pătrunde în orice clădire, indiferent de cât de bine păzită este.

Acțiunea jocului va avea loc în orașul futuristic Freeport, o combinație între New York, San Francisco și Tokyo, unde HardCorps a rămas singura instituție care protejează legea și ordinea. Blade va cutreiera orașul în lung și în lat, trecând de la decorul dezolant al cartierelor rău famate și ajungând în luxul caracteristic zgârie-norilor în care elita Freeport-ului își duce existența.

Inamicii vor varia - la fel ca și în jocul original - de la soldați anagajați de SinTEK până la mutanți scârboși, rezultați în urma unor experimente ratate ale lui Elexis Sinclaire.

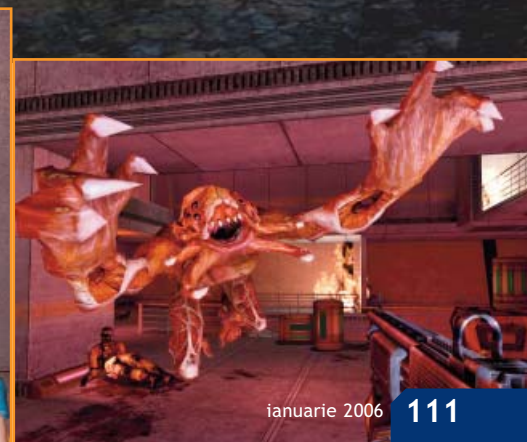
Spre deosebire de primul joc din serie însă, acum ei vor ști să colaboreze, să se susțină unul pe celălalt și să se folosească de elementele de decor pentru a-i face lui Blade viața un iad. Având la bază motorul grafic Source, SiN Episodes va beneficia de unele

dintre cele mai interactive medii de joc văzute într-un FPS până acum. Armele lui Blade (dintre care nu va lipsi Magnumul lui personalizat) vor putea distruge mediul înconjurător pentru a-l adapta la strategia de luptă a jucătorului. Damage-ul localizat în funcție de partea corpului lovită își va face din nou simțită prezența, în plus apărând posibilitatea de a conduce anumite vehicule, al căror control promite a fi revoluționar.

Primul episod din seria Episodes se va numi Emergence, va oferi circa trei-șase ore de gameplay intens, dar nu va conține o componentă multiplayer. Aceasta este programată abia pentru episodul al II-lea, despre care nu se știu prea multe detalii. Ce se știe însă este că deciziile luate în anumite episoade pot influența desfășurarea acțiunii din episoadele care vor urma.

Ritual pune astfel un pariu destul de riscant cu SiN Episodes, mizând pe vechile concepte din SiN - ce-i drept, aduse la zi, pe o abordare episodică și pe o distribuție exclusiv online. Rămâne de văzut dacă acest pariu va fi și unul câștigător.

Cosmin Aioniță





La finalul aventurilor sale, prințul se întoarce în timp, spre originile seriei al cărei protagonist este.



☑ Nu foarte mulți inamici, dar rezistenți și bine înarmați.



PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: UBISOFT MONTREAL • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM



POP: THE TWO THRONES

Prințul persan se întoarce acasă.

SERIA PRINCE OF PERSIA ESTE O PASĂRE RARĂ în peisajul jocurilor actuale. Bazate chiar de la început pe un tip de gameplay în mare parte arcade, jocurile ce îl au ca protagonist pe prințul oriental fără nume au rămas cam singurele (dintre titlurile serioase și cu pretenții la note mari) pe PC care îți permit să se axeze pe salturi, acrobații aeriene și tot felul de mișcări care pun accentul pe reflexele jucătorului. De altfel, asta se și așteaptă de la un joc din această serie și The Two Thrones rămâne fidel moștenirii sale. Ba chiar se întoarce la origini, acțiunea, aspectul grafic și coloana sonoră fiind inspirate mai mult din Prince of Persia: Sands of Time decât din PoP: Warrior Within. Din episodul întunecat, cu muzică dură și limbaj de colț de stradă a apărut însă alter-ego-ul prințului cu ochi albaștri, Dark Prince, un personaj care aduce schimbări importante în mecanica de joc.

Personal, îmi plăcea mai mult când The Two Thrones se numea Kindred Blades. Ar fi fost un nume ceva mai metaforic și care ar fi subliniat mai bine cele două fațete ale personalității prințului. Povestea este construită pe baza finalului alternativ din Warrior Within, în care prințul o salva pe Kaileena din ghearele destinului. Acum, el se întoarce cu ea în Babilon, cetatea sa natală, cu

gândul să trăiască liniștit și fericit că aventurile înapoi în timp îndreptaseră tot răul făcut. Da' de unde... corabia le este scufundată, Babilonul este în flăcări și atacat de creaturi necunoscute, Kaileena este răpită, iar prințul va fi vânat pe străzile orașului pe care înainte îl stăpânise. Din Sands of Time reapare și vizorul cel rău, cu intenții la fel de rele, care reușește să dea peste cap tot ce făcuse prințul până atunci, Kaileena pătește un lucru tare neplăcut (doar nu era să vă zic de-a dreptul ce se întâmplă, nu?), iar prințul este nevoit să se descurce cu un lanț înfipt în mână și cu nisipurile timpului.

De aici încolo, mecanica de joc le va fi familiară celor care au jucat măcar un titlu din serie. Prințul pe care îl cunoaștem cu toții se bazează ca de obicei pe acrobații și salturi pe tot felul de bărne, margini, acoperișuri, fugă pe pereți, alunecat pe perdele și cățărare pe coloane sau copaci. Partea de luptă este destul de dificilă, chiar dacă puteți folosi atât pumnalul, cât și arme laute de la inamici. Astfel că producătorii au introdus Stealth Kill, în esență o secvență scriptată care vă permite să ucideți monștrii fără probleme. Când imaginea de pe ecran pulsează și pumnalul strălucește, din două-trei mișcări inamicul devine nisip. Acest Stealth Kill poate fi inițiat și asupra a doi monștri simultan, ceea ce duce la faze spectaculoase, chiar



dacă în mare parte automatizate, a căror reușită depinde de precizia cu care apăsați pe tastă. Dacă nu reușiți, bătălia se va da normal și, teoretic, aveți la dispoziție numeroase combinații de mișcări. Zic teoretic, pentru că în practică combinațiile de taste și mouse au fost gândite pentru butoanele de pe consolă; luptele se reduc astfel la click-uri și apăsați nebunești, din care din întâmplare s-ar putea să iasă o mișcare specială sau un efect vizual excelent. Alături de combo-uri, pe parcursul jocului veți căpăta și câteva puteri speciale, ce se bazează pe nisipul magic. Mai ales Eye of the Storm este util, pentru că acționează ca efect de slow motion și este singura metodă de a încetini anumiți inamici, mai ales cei din categoria boșilor.

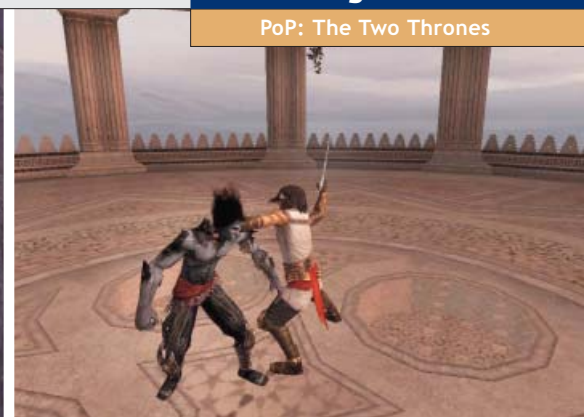
Cât despre prințul întunecat, acesta îi va invada la un moment dat personalitatea protagonistului și chiar va prelua controlul, fiind dotat și el cu anumite abilități speciale. Arma sa este un fel de lanț extensibil, util atât pentru omorât, dar și pentru secvențele ce implică salturi și cățărare. Nivelurile în care jucați cu Dark Prince sunt unele dintre cele mai frustrante, în principal pentru că într-un fel sunt contra timp: viața prințului este dependentă de nisipul magic, colectat de prin tot felul de saci și coșuri cu fructe, dar și de la inamicii omorâți. Iar cu ocazia

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

INGREDIENTUL MINUNE: POVEȘTI NEMURITOARE

Pe lângă acțiune, combo-uri, puteri magice și dublă personalitate, avem și o poveste bine evidențiată, legată bine de cele două titluri anterioare. Începutul din The Two Thrones ar putea fi un pic confuz pentru cei care nu au văzut finalul alternativ din PoP: Warrior Within, dar toate se lămuresc pe parcurs. Avem parțial și triunghiul amoros prinț-Farah-Kaileena, doar că prima crede că iubitul ei s-a transformat într-un monstru, iar

cea de-a doua n-a fost predestinată să ducă o viață muritoare în lumea oamenilor. Din fericire însă, finalul finalurilor este unul fericit, eu am căutat prin bibliotecă cartea celor 1001 de nopți și aștept o continuare măcar spirituală a aventurilor prințului sau ale copiilor lui, cine știe...



introducerii "întunecatului" mi-am dat seama cât de prost sunt plasate fântânile unde se poate salva jocul, parcă mai rare decât în celelalte titluri ale seriei. Jocul are și unele checkpoint-uri, dar acestea nu sunt reținute la ieșirea din joc, doar salvările de la fântâni. Așa că așteptați-vă să reluați destul de des anumite porțiuni, mai ales dintre cele cu prințul rău și în specials pe cele unde nu știți exact ce trebuie făcut mai departe.

Pe lângă salturi și lupte, avem și câteva minijocuri, unele sub forma unui puzzle ce trebuie rezolvat pentru a pune în funcțiune, de exemplu, liftul din palat, altele sub forma cursei de care de pe străzile Babilonului. Din fericire, secvența cursei este destul de scurtă, pentru că s-a dovedit a fi destul de dificil de realizat pe tastatură, ceea ce m-a convins de corectitudinea îndemnelui din momentul instalării jocului: "Pentru o experiență de joc cât mai bună, utilizați un gamepad".

Pe lângă faptul că înaintarea în poveste depinde de precizia pe care o aveți pe tastatură, mai apar și problemele de cameră. De fapt, camera este cel mai mare defect pe care îl pot reproșa acestui joc, unori gândindu-mă la diverse metode de tortură pentru programatorii care au imaginat-o pentru consolă, dar au uitat să o adapteze pentru PC. Funcția Invert nu prea

funcționează; altele, imaginea înțepenește într-o poziție fixă și atunci, mânăstire-ntr-un picior, ghici ciupercă unde să sari ca să nu-ți rupi gâtul și să nu fii nevoit să folosești prețiosul nisip pentru un Rewind! Avem și o cameră panoramică în anumite momente, uneori utilă, altele oarbă ca o cârțiță, parțial și din cauza cantității imense de blur folosite pentru a ascunde că grafica nu este chiar ultimul răcnet. O soluție există, dacă poate fi numită așa: cât mai puțină mișcare din mouse. Fără mișcări și întoarceri bruște și cu o cantitate de răbdare respectabilă, o să vă obișnuiți cu camera și cu mofturile ei.

Spuneam de grafică... Blur-ul este la el acasă, iar jocul arată superb chiar dacă nu are standarde uriașe în materie de aspect vizual. Ceea ce poate fi bine pentru sănătatea unor calculatoare ceva mai puțin dotate. Secvențele cinematice sunt superbe, poate prea luminoase pe alocuri, doar că unele detalii au rămas la fel de neșlefuite ca în jocurile anterioare: de exemplu mâinile personajelor, care parcă poartă mănuși doar cu două degete. Oricum, aspectul jocului a fost dat înapoi spre Sands of Time, palatul, orașul, grădina seamănă mult cu cele din primul joc al seriei, o alegere de altfel inspirată pentru că până la urmă prințul se întoarce acasă, chiar și într-un oraș aproape distrus mai

rămân locuri familiare. Coloana sonoră este și ea de factură mai orientală acum, au dispărut ritmurile rock de care s-au plâns destul de mulți dintre cei care au jucat Warrior Within. Există două voci distincte pentru cele două personalități ale prințului, iar dialogurile (sau mai curând monologurile interioare) între partea bună care vrea să ajute oamenii și cea rea care îndeamnă la război și distrugere sunt excelente; pe alocuri, prințul întunecat chiar îi mai dă câte un șut celui bun: "Ce tot stai? Mișcă-te odată!", lucru care sporește veridicitatea alter-ego-ului rău.

Desigur, avem și un final pe măsură, demn de lumea de o mie și una de nopți creată de-a lungul poveștii. Dar până la urmă poate că nici una dintre aventurile prințului nu s-a petrecut, poate că totul a fost doar un vis, poate că Farah și Kaileena sunt doar în imaginația lui... Nu aveți decât să jucați și o să aflați. Plus că vă recomand vizionarea măcar a primului video-bonus (dintre cele șase) deblocate la final. Eu m-am tăvălit pe jos de râs. De fapt, vă recomand tot jocul. În afară de o cameră superenervantă și de necesitatea (preferabilă) de a utiliza un gamepad, Prince of Persia: The Two Thrones este impecabil realizat și vă va oferi finalul unei povești de neuitat.

Anda Drăgănuță

PRO

- detaliile poveștii sunt bine legate de jocurile anterioare
- combo-uri și puteri spectaculoase
- minijocuri ce variază gameplay-ul

CONTRA

- probleme de cameră și de control tipice portării de pe consolă
- prea puține ocazii de a realiza intenționat numeroasele combo-uri

JOCURI ALTERNATIVE

PoP: The Two Thrones

PoP: Sands of Time

PoP: Warrior Within

VERDICT

Un final demn de 1001 de nopți, dar aventurile prințului nu se opresc aici.

8.5

Un nou start pentru o serie care a scris istorie

În ultima fază a jocului îți vei recăpăta mașina de la început.



PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: ELECTRONIC ARTS • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.NEEDFORSPEED.COM



NFS: MOST WANTED

Mașini furioase, femei frumoase și grafică orbitoare

NU SUNT FAN PIMP MY RIDE, MTV SAU NU METAL, deci, implicit, nici Need for Speed Underground. Ambele titluri din această serie mi-au creat o senzație acută de disconfort, combinația de grafică tipătoare și mașini împodobite ca un pom de Crăciun fiind menită să golească buzunarele puștilor morți după The Fast and The Furious. Personal, prefer vechile jocuri ale seriei, cele mai bune în opinia mea rămânând Need for Speed 1 și High Stakes/Road Challenge.

La primul contact, NFS Most Wanted m-a impresionat plăcut: apariția poliției, precum și cele câteva curse din modul quick race m-au făcut să sper la un NFS clasic, asemănător cu primele cinci titluri din serie.

Jocul a rămas un arcade pur sânge (îndrăznesc să spun că este chiar mai arcade decât NFS Underground 2, chiar dacă controlul mașinii parcă s-a complicat un pic) care împrumută ce poate de la contracandidați în încercarea de a-și găsi identitatea pierdută undeva după NFS Porsche.

Chipurile, cursele propriu-zise nu mai primează, urmărirea cu poliția sunt acum cireașa de pe tort, obiectivul fiind atingerea statutului de "most wanted". Pentru a reuși acest lucru, va trebui să treceți de o listă de 15 șoferi

considerați ca fiind cei mai buni. Jocul încearcă aici să ofere un simulacru de poveste, prezentat prin filmulețe în care light blooming-ul și actorii de doi lei joacă (prost) rolurile principale. Cel puțin secvența cinematică de la sfârșit ar trebui prezentată studenților de la ATF drept contra-exemplu la cursul despre filme cât de cât acceptabile. O încercare, zic eu, ratată de a introduce personajele bine definite care există în Midnight Club 2, de exemplu.

Pentru a nu fi nedrept cu jocul, mărturisesc că prima parte a campaniei single player chiar mi-a plăcut,

dificultatea

crescând o

dată cu

progresul în joc,

cursele sau provocările care

trebuiau terminate pentru a accede la

următorul membru din blacklist fiind bine alese.

Firul lucrurilor bune legate de această campanie single player se rupe însă pe la ocupanții locurilor cinci-șase din lista neagră. Principala atracție a jocului - noile (vechi) urmăriri cu poliția - devine cea mai frustrantă și enervantă parte. La ce folos că există șase niveluri de alarmare a poliției - fiecare cu tipul specific de mașini (destruibile toate) care te vor urmări sau cu elemente

precum elicopterul sau barajele cu țepi - când deja de la nivelul patru fentarea oamenilor legii devine o chestiune de pur noroc care nu mai are nimic de-a face cu îndemânarea și priceperea jucătorului? În aceste condiții nici măcar noul slow motion nu mai încântă pe nimeni, iar provocările legate de întrecerile cu poliția vor începe să consume încet, dar sigur nervii celor care se încumetă să le joace. Scăparea ar trebui să vină de la cursele clasice, împărțite pe câteva categorii: Sprint, Circuit, Drag, Knockout, Speedtrap și Tollbooth. Dacă primele patru sunt deja clasice pentru iubitorii de NFS, Speedtrap și Tollbooth se vor mari inovații. Și Speedtrap chiar reușește acest lucru (obiectivul fiind înregistrarea ta, de către radarele amplasate în anumite puncte ale circuitului, cu cea mai mare viteză, indiferent de locul ocupat la sfârșitul cursei), dar Tollbooth nu este decât o banală cursă cu checkpoint-uri contra timp.

Din păcate, frumusețea acestor curse este stricată de oponenții care aleargă oricum numai cinstit nu. Dacă la începutul jocului frânează înaintea liniei de sosire pentru a te lăsa pe tine să câștigi cursa, spre sfârșit vor deveni aproape imposibil de învins, în special din cauza scripturilor care le ajustează viteza în funcție de viteza ta. Acest truc ieftin al producătorilor nu



INGREDIENTUL MINUNE: MAȘINI "ADEVĂRATE"

Deși inițial am vrut să aleg urmărirea cu poliția (caracteristică vechilor titluri NFS) ca ingredient-minune, m-am răzgândit după terminarea jocului. Astfel, în prim-plan trec mașinile, nu cele de la începutul jocului, ci evident "monștrii" de la final: Lamborghini, Aston Martin, Dodge Viper sau Porsche Carrera GT - toate fac toți banii. Senzația de viteză pe care jocul reușește să o ofere la bordul acestor mașini este cea mai reușită dintr-un joc de gen. Din păcate, producătorii au renunțat la implementarea unui sistem de damage în favoarea licențelor oficiale pentru aceste minunății pe patru roți.



este decât o metodă artificială de a prelungi nejustificat durata de joc a noului NFS. La o analiză mai atentă, putem considera această dificultate exagerată din ultima parte a jocului ca o mare greșeală de design, greșeală care va accentua și mai tare fiecare defect al jocului.

De fapt, cam asta este marea problemă a NFS Most Wanted: gameplay-ul repetitiv, frustrant, care îndepărtează jucătorii, pus "în valoare" de dificultatea prost ajustată a jocului. Este bine măcar că producătorii au introdus un meniu din care cursele sau celelalte probe pot fi accesate direct, nemaifiind nevoie de condusul bezmetic prin oraș după stelute sau punctulețe multicolore.

La categoria lucruri bune aș încadra și noua ofertă de mașini, mult mai bine selectată decât în seria Underground. Acum vom avea parte și de bolizi adevărați de la Porsche, Lamborghini sau Aston Martin, nu numai de "rable" precum Fiat Punto sau VW Golf. De asemenea, la capitolul

plusuri, se remarcă grafica și senzația de viteză la care se ajunge. Efectele de lumină orbitoare sau mediul înconjurător reflectat pe capota mașinii fac toți banii și, pentru prima dată, mi se pare că motion blur-ul chiar folosește la amplificarea acelei senzații de viteză nebună pe care jocul dorește să o ofere. Însă grafica bună are și ea un preț, pe calculatorul cu doar 512MB RAM jocul apelând la swap file într-un mod de-a dreptul enervant. O posibilă cauză a supraîncărcării memoriei RAM poate fi și cantitatea imensă de convorbiri radio ale poliției, existând câte o replică pentru aproape fiecare situație imaginabilă în joc.

Pe partea de personalizare a mașinii, opțiunile sunt mai reduse decât în NFS Underground 2, accesul la cursele următoare nefiind în nici un fel condiționat de procentul de accesorii de pe mașina proprie. În schimb, upgrade-urile legate de performanță trebuie neapărat instalate pentru a avea măcar o mică

șansă de a termina jocul. Pe lângă campania single player, mai există în joc și o serie de provocări de sine stătătoare, în care ești pus la volanul unei mașini alese de producători și trebuie să îndeplinești niște obiective cum ar fi atingerea unui număr prestabilit de mașini de poliție sau parcurgerea unui traseu într-un anumit timp. Aceste provocări sunt mult mai alerte și interesante decât cele din povestea principală, fiind chiar recomandate în locul acestora.

Personal, am preferat colecția personală de muzică coloanei sonore din joc, dar există și câteva melodii foarte atmosferice, mai ales în timpul urmărilor cu poliția.

Need for Speed Most Wanted reușește astfel să impresioneze jucătorul cu o grafică și o prezentare de excepție (mai puțin secvențele cinematice), însă ratează acolo unde doare cel mai tare: la capitolul gameplay.

Cosmin Aioniță



PRO

- selecția de mașini oferită, de la Fiat Punto la Dodge Viper
- grafica și senzația de viteză
- dialogurile foarte variate ale poliției



CONTRA

- gameplay repetitiv și iritant
- lipsa implementării unui model de damage
- filmele interpretate de actori slabi



JOCURI ALTERNATIVE

- NEED FOR SPEED: MOST WANTED
- Midnight Club 2
- Need for Speed Underground 2



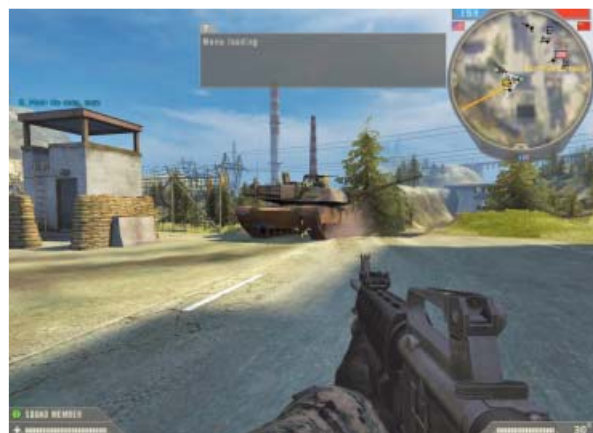
VERDICT

O grafică excelentă nu poate repara un gameplay defectuos.

7

EmpireChamber [0360] cowaidrabbi
 330StarBull [04] [067] MrHoggie
 330StarBull [04] [067] Echoccl

După doar două luni, pe câmpul de bătălie apar și noutăți, dar și probleme.



PREȚ: 19.9€ • PRODUCĂTOR: D.I.C.E. • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: [HTTP://GLOBAL.DICE.SE/GAMES/BATTLEFIELD2SPECIAL](http://global.dice.se/games/battlefield2special)



BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Conflicte moderne între echipe de elită

LA FOARTE SCURT TIMP DUPĂ APARIȚIA excelentului Battlefield 2, iată că acesta se îmbogățește cu un add-on. Lucru bun? Evident, pentru că în jocurile cu accent pe multiplayer conținutul nou este mereu binevenit, adăugând varietate și micșorează riscul ca jucătorii să se plictisească. Există din păcate și o parte negativă în această viteză de lansare a expansion pack-ului Special Forces, ce se traduce în special în probleme de ordin tehnic, începând de la instalare și terminând cu alegerea serverelor.

Deocamdată însă, să facem loc în linia întâi lucrurilor bune. Special Forces vine cu șase facțiuni noi, ceea ce este remarcabil dacă ținem cont că originalul avea doar trei. Lucrul acesta este justificat de scenariile prezente (SPETZNAZ-ul rusesc contra unor rebeli sau SAS-ul britanicilor contra altui tip de insurgenți). Doar că sunt numai opt hărți noi, astfel că o să vedeți o facțiune sau alta numai de vreo două ori; facțiunile tot nu pot fi amestecate și chiar dacă le zice Navy Seals sau MEC Special Forces, ele sunt împărțite pe clase, exact la fel ca în original. Nivelurile pun mult mai mult accentul pe luptele de infanterie și pe conflictele urbane, mai ales că mulți jucători au preferat în Battlefield 2 hărțile de tip "Strike at Karkand". Astfel că veți avea ocazia să vă angrenați în conflicte intense pe străduțe strâmte

sau în zone industriale înconjurate de verdeață, pe o insulă și chiar pe un portavion, de departe preferata mea. Uriașa navă este apărată de Navy Seals, iar insurgenții trebuie să o ocupe, o combinație nebunească de luptă pentru a captura și păstra steagurile aflate în diferite zone, atât în exterior, cât și în interior. Chiar și pe hărțile mari, de 64 de jucători, bătăliile sunt din ce în ce mai mult orientate spre infanterie, chiar dacă nu lipsesc vehiculele, dintre care unele nou-nouțe. Un Jet Ski, elicopterul Apache, ATV-ul sau camionetele ușoare cu mitraliera montată pe spate sunt doar câteva exemple, primele fiind ceva mai ciudat de controlat la început, dar sunt practice pentru deplasarea rapidă. Totuși, dacă nu cumva am uitat să număr, sunt mult mai puține tancuri pe hartă, lucru bun după părerea mea, pentru că axarea pe luptele de infanterie tacticizează și mai mult (măcar teoretic) bătăliile.

Evident, au fost adăugate și arme noi, în funcție de facțiunea aleasă, dar nimic extraordinar, majoritatea funcționează exact ca surorile lor din jocul original. Vedetele sunt de fapt noile "jucării" de tipul cârligului, zip line-ului, ochelarii cu infraroșu și grenadele, lacrimogene sau orbitoare. Aceste noi accesorii sunt împărțite în funcție de clase și sunt bine balansate, poate cu excepția grenadelor, care sunt ultrafolosite

deja mai mult pe sistemul Counter-Strike decât având în minte o orientare ceva mai tactică. Grenadele orbitoare au efect chiar dacă apucați să vă întoarceți: nu orbesc, dar reușesc să vă surzească. Cele lacrimogene pot fi ușor contracarate cu o mască de gaze, cu prețul micșorării câmpului vizual și al vitezei de mișcare.

Pe de altă parte, doar clasa Support are grenade lacrimogene, cea de asalt pe cele orbitoare (Flash Bang), plus cârligul, iar clasa Special Forces și lunetiștii zip line-ului. Astfel că este absolut necesar să lucrați în echipă: cățărutul pe frânghia cu cârlig este util pentru a evita o zonă bine apărată, dar vă face vulnerabili pentru că se realizează lent. Alunecarea pe coardă este mai rapidă și oferă acces la acoperișuri, dar asta nu înseamnă că un lunetist priceput nu vă poate doborî în aer. Ochelarii cu infraroșu sunt disponibili doar pe cele câteva hărți de noapte și se comportă foarte realist.

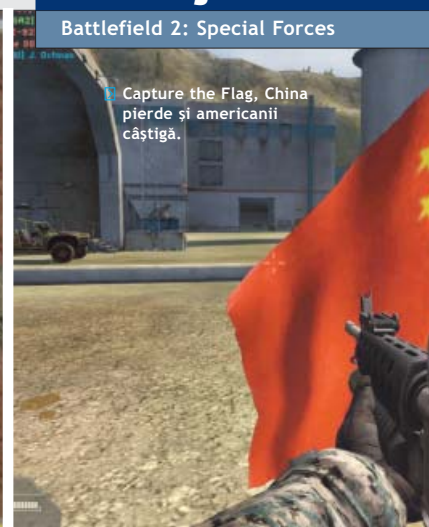
Partea de single player a rămas aceeași ca în original, având mai mult rol de antrenament și de familiarizare cu comenzile jocului. În plus, doar șase din cele opt hărți sunt disponibile. Evident, în multiplayer nu lipsesc începătorii neștiutori care îți trântesc elicopterul de pământ sau un glonte în cap din greșeală, nici jucătorii de tip "Counter-Strike", care aleargă de nebuni de

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.7GHz, 512MB RAM, 128MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-64 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: JUCĂRII TACTICE



Tehnologia sofisticată, cât mai miniaturizată și mai multifuncțională face parte din echipamentul oricărui operativ dintr-un serviciu secret. Sau cel puțin așa credem noi, profanii, hrăniți cu James Bond la televizor sau intervenind direct în serii de jocuri ca No One Lives Forever sau Splinter Cell. Oricum, nici titlurile de acțiune nu se putea să nu aibă tot felul de "accesorii" utile, atât ofensiv, cât și defensiv. Desigur, n-am ajuns chiar la sârma folosită de Agentul 47 ca să-și stranguleze inamicii pe coridoare întunecate, dar avem alte obiecte mai practice: un cârlig cu frânghie numai bun de cățărat, ca la sala de sport; zip line-ul este de fapt un instrument care facilitează alunecarea pe un cablu sau ceva asemănător care se întâmplă să fie prin zonă. Ochelarii cu infraroșu deja nu mai au nevoie de nici o prezentare, doar, atenție, să nu-i purtați în zone luminate, pentru că vor amplifica lumina ambientală până la orbire! Grenadele fac parte din arsenalul ofensiv și ar fi ideal să nu vă aflați prin preajmă când explodează una lacrimogenă. Sau să aveți o mască de gaze.



Capture the Flag, China pierde și americanii câștigă.



colo-colo. Tocmai pentru a eficientiza lupta de echipă există un comandant și posibilitatea de a da ordine vocale. Dar cum întotdeauna vor exista rebeli, ar fi ideal să aveți o echipă cu care să fiți măcar parțial familiarizat, pe un server care nu este invadat de începători. Iar aici începe să se arate graba cu care a fost realizat jocul, pentru că browser-ul de servere nu pare a fi în stare să aleagă, dacă i se cere, doar serverele unde mai este loc sau doar pe cele dedicate add-on-ului. Lista are prostul obicei să dispară cu totul, astfel că este mai simplu să alegeți un server care rulează o hartă al cărei nume nu-l știți. Oricum, veți avea ceva de așteptat, timpii de încărcare sunt parcă mai mari decât în original, alături de optimizarea pe care o face jocul de fiecare dată când schimbați un detaliu, oricât de mic, prin meniuri.

În aceeași ordine de idei, până să ajungeți la a alege un server, trebuie să treceți de instalare. Am pus această problemă la final pentru că nu mi se pare foarte corect să depuneteți astfel un joc, dar, când îți ia cam o oră să-l vezi instalat, începi

să îți pierzi totuși răbdarea. În primul rând, înainte de instalare trebuie pus un patch care necesită 3GB de spațiu, dar al cărui wizard s-ar putea să anunțe nonșalant că nu are loc, deși realitatea este cu totul alta. Oricum, chiar dacă puneți sau nu

patch-ul inițial, add-on-ul îl va mai pune încă o dată, încă vreo 20 de minute pierdute aiurea din cauza unui installer neoptimizat. În sfârșit instalat Special Forces... mai durează... încă un patch de dimensiuni semnificative, lansat la o zi după apariția jocului, fără de care nu puteți juca online, întrucât face compatibile add-on-ul și originalul în multiplayer. Din asta eu am înțeles că din start Special Forces nu a fost optimizat pentru a fi compatibil cu originalul... parcă ce mai conta o zi în plus sau în

minus la lansare dacă secvențele de cod din patch erau incluse din start în joc ca să nu dureze 100 de ani o instalare... Plus că EA are probleme și cu recent lansatul sistem de distribuție online, care se pare că nu prea recunoaște CD-key-uri



perfect în regulă și cât se poate de autentice.

Este păcat că astfel de probleme de ordin tehnic, majoritatea ușor de evitat, încurcă sau împiedică accesul la un joc care de altfel este extrem de bine realizat. Noile "jucării" sunt foarte interesante și oferă noi dimensiuni tactice pentru cei care într-adevăr cooperează ca o echipă. Dacă v-a plăcut originalul, nici Special Forces n-o să vă dezamăgească. Doar că ar fi indicat să mai așteptați puțin, poate EA rezolvă unele din problemele menționate.

Anda Drăgănuță

PRO

- accent mai mare pe infanterie și luptă urbană
- noi accesorii, arme și vehicule

CONTRA

- probleme și neplăceri la instalare
- scăderi de performanță, timp de încărcare lungi

JOCURI ALTERNATIVE

- Battlefield 2: Special Forces
- Battlefield Vietnam
- Call of Duty 2

VERDICT

Aduce noutăți de calitate, dar a fost în mod clar grăbit ca să prindă vânzările din perioada sărbătorilor de iarnă.

8.5

Activision încearcă revitalizarea genului western aplicând rețeta Grand Theft Auto, dar rezultatele nu sunt tocmai încurajatoare.



PREȚ: 42.5€ • PRODUCĂTOR: NEVERSOFT • PUBLISHER: ACTIVISION • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.GUNTHEGAME.COM



GUN

Povești din Vestul Sălbatic

PRIMA OARĂ CÂND AM AUZIT DE GUN ERAM LA standul Activision de la E3, unde mă fotografiam alături de două blonde delicioase care mi s-au părut mai interesante decât trailerurile de la Quake 4 sau Quake Wars. Am primit chiar și un tricou, dar trebuie să recunosc că nu am aflat nimic despre joc. Trailer-ul era mai mult un teaser, fără nici o imagine din jocul propriu-zis și amesteca gloante, pete de sânge și fraze pompoase fără a spune în esență nimic. De aici probabil și nevoia de a atrage atenția asupra lui prin metode alternative (sus-numitele blonde).

De-abia la vreo lună de la show-ul din Los Angeles au început să apară informații ceva mai substanțiale. Gun se vroia un soi de Grand Theft Auto în Vestul Sălbatic, un joc de acțiune free-form cu aromă western. Ceea ce suna excelent în teorie, mai ales pentru cineva care a avut drept biblie romanele lui Karl May în copilărie, cum este cazul meu. Winnetou și Old Shatterhand încă mai sunt unii dintre eroii mei favoriți și mă întristează puțin că generația actuală trebuie să se mulțumească cu alde Harry Potter. Cei cărora încă le mai face plăcere să citească, cel puțin. Adică nu foarte mulți.

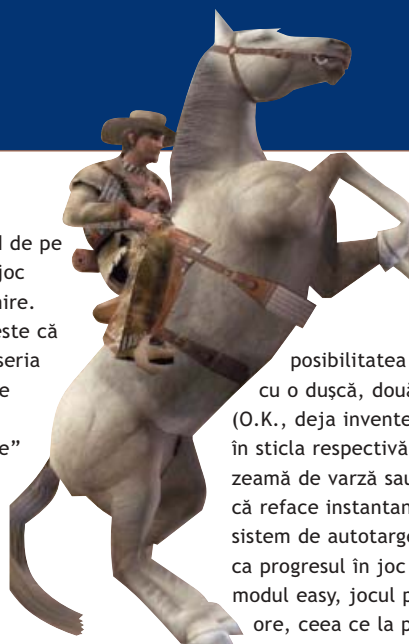
Chiar și cei pentru care televizorul a luat locul cărților ar trebui să fie la curent cu renașterea genului western prin intermediul

excelentului serial Deadwood de pe HBO. Astfel că apariția unui joc gen Gun nu ar trebui să ne mire.

Ce ar trebui să ne mire este că Neversoft, cunoscuți pentru seria Tony Hawk (compusă din niște jocuri de nișă pe care le-aș eticheta drept "neinteresante" sau "penibile", în funcție de dispoziție), nu au reușit să speculeze acest context interesant și să ne ofere un joc mai bun.

Gun începe bine, cu un tutorial imersiv și mai bine realizat decât în multe alte jocuri de gen. Facem cunoștință și cu personajul principal, Colton White, a cărui voce este impecabilă, cu un timbru aspru, dar cool în același timp, cam cum te-ai aștepta să vorbească individul din reclama de la Marlboro. Nu trece mult și veți afla o dată cu el că însoțitorul lui, ăla bătrânul, care respira greu, nu era ta-su. Ceea ce lansează un adevărat bildungsroman, în care tot felul de secrete și revelații vă vor capta atenția.

Din păcate, dincolo de secvențele cinematice in-game care susțin intriga principală, jocul are la fel de multă adâncime cât o piscină pentru



preșcolari. Mecanica de joc preia două elemente din Max Payne: un mod slow motion și

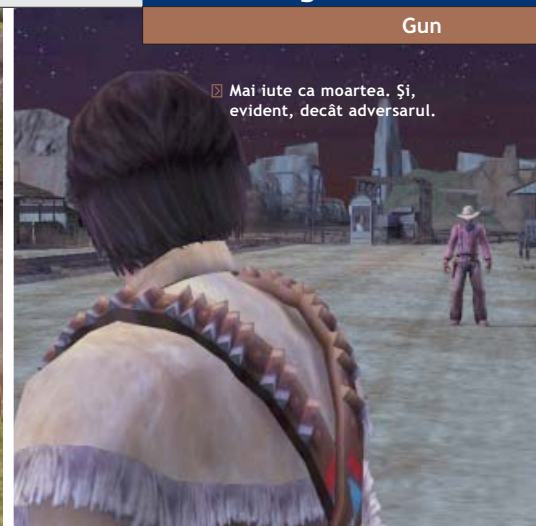
posibilitatea de a reface viața personajului cu o dușcă, două dintr-o ploscă cu apă-de-foc (O.K., deja inventez, recunosc că nu știu ce este în sticla respectivă, ar putea să fie Rivanol, zeamă de varză sau Garrone cu lămâie, cert este că reface instantaneu sănătatea). Cuplate cu un sistem de autotarget, aceste două elemente fac ca progresul în joc să fie extrem de facil. Pe modul easy, jocul poate fi terminat în cinci-șase ore, ceea ce la prețul său duce la aproximativ 8 euro per oră de distracție.

Jocul este prea scurt, în ciuda misiunilor secundare variate (mânatul de vaci, jocuri de poker, vânarea de bandiți pentru recompense), iar lumea "deschisă" a jocului suferă de o serie de limitări deloc amuzante, cum ar fi faptul că vă veți lovi de ziduri invizibile dacă veți vrea să explorați peisajul arid sau să călăriți melancolic către asfințit.

Universul jocului este la rândul lui mult prea golaș. Știu că orașele din Vestul Sălbatic aveau doar câteva clădiri și doar o singură stradă principală, dar s-ar fi putut face unele compromisuri pentru a da mai multă viață lumii

INGREDIENTUL MINUNE: VOICE ACTING

Pe lângă Thomas Jane, cel care îl dă viață lui Colton White, și pe care s-ar putea să îl fi văzut (și auzit) în The Punisher, în Gun mai prestează o serie de nume mari de la Hollywood: Lance Henriksen (Alien vs Predator, Millenium), Kris Kristofferson, Brad Dourif (vocea lui Chucky, păpușa ucigașă) și faimosul Ron Pearlman (Hellboy), care apare pe genericul a numeroase alte jocuri. Aceștia interpretează cu efuziune câteva personaje ce apar pe parcursul intrigii din Gun, adăugând "sevă" unor secvențe cinematice in-game care altfel ar fi căzut în mediocritate.



din joc. Măcar misiunile din firul principal al acțiunii sunt suficient de variate pentru a vă menține atenția. Ba chiar prea variate, încât când jucătorul are șansa să pună un pic de ordine în marele talmeș-balmeș care este Gun jocul se cam termină. Imaginați-vă că cineva ar încerca să înghesuie toată trilogia Lord of the Rings într-un scurt metraj de o jumătate de oră și veți avea o idee despre cât de grăbită este acțiunea din Gun.

De departe cea mai atractivă opțiune este posibilitatea de a călări și de a lupta călare. Caii din Gun sunt echivalentul mașinilor din GTA din mai multe puncte de vedere: vă ajută să vă deplasați mai repede decât pe jos, pot fi folosiți pentru a călca în picioare inamicii, pot lua viraje "cu frâna de mână" și pot fi înlocuiți destul de simplu în caz că își dau duhul la datorie. Partea cu virajele este dubioasă, dar nu pare foarte SF, pentru că, după

cum este cazul cu mai toate animațiile calului, este realizată rezonabil. Partea cu înlocuirea calului după cum bate vântul nu am prea apreciat-o. Încă de la Lone Ranger, cu al său Silver, am rămas cu ideea că fiecare erou din Vestul Sălbatic are calul său, de care îi pasă și nu îl abandonează la prima ocazie ca pe o seringă de unică folosință. Acest sentiment lipsește cu desăvârșire din Gun, dar trebuie să recunosc că m-am distrat enorm călărind și luptând de pe cal. Păcat că uneori am mai rămas blocat iremediabil în diverse obiecte, trebuind să reiau jocul de la ultima salvare.

Jocul utilizează o perspectivă third person în marea majoritate a timpului, iar camera este tipică pentru un joc multiplatform, adică face ce îi trece prin cap, mai mult încurcându-vă decât să vă ajute. Chiar și cu mouse-ul pe sensibilitate minimă tot

trebuia să mă străduiesc să nu îl mișc ca să nu mă trezesc că privesc în altă direcție decât trebuie.

Targeting-ul automat acoperă neajunsurile camerei și, oricum, veți trage în egală măsură din modul first person decât din cel third person, dacă nu mai mult. Asta pentru că panopia de arme disponibile este numeroasă: pistoale, puști, shotguns, arcuri cu săgeți, dinamită. Ba chiar și tunuri sau o mitralieră Gatling, dar pe acestea nu le puteți căra după voi. Diverse variante mai performante ale celorlalte pot fi câștigate dacă completați misiunile secundare și chiar la unele dintre cele principale.

Dar principala problemă nu poate fi înlăturată. Gun nu are adâncimea pe care ar fi putut să o aibă și înghesuie prea multe într-un timp prea scurt. S-ar putea să fie un simptom definitoriu pentru o maladie care a început să afecteze mai toate jocurile din ultima vreme: orientarea către o distracție rapidă și facilă, dar superficială și care în final te lasă cu un gust amar. Altfel, nici n-aș putea sumariza mai bine Gun.

Adrian Dorobăț



PRO

- intrigă interesantă, pusă în scenă cu talent
- implementarea unui cal și a activității conexe: călăritul
- voice acting de calitate superioară

CONTRA

- acțiune prea arcade, care nu solicită deloc abilitățile jucătorilor
- multe limitări frustrante
- misiuni secundare banale
- grafica este mediocră, chiar și setată pe "calitate" maximă

JOCURI ALTERNATIVE

Gun

Outlaws

Red Dead Revolver

VERDICT

Ar fi putut fi un clasic, dar din păcate nu este decât o dezamăgire mascată.

6



Continuarea aventurilor cavalerului-minune Paul de Raque



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: CAULDRON • PUBLISHER: PLAYLOGIC • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.PLAYLOGICGAMES.COM/KT



KNIGHTS OF THE TEMPLE II

Templul împotriva diavolului

DACĂ O SĂ MĂ ÎNTREBAȚI PESTE vreun an sau, ce, chiar peste o lună sau două, aproape sigur n-o să-mi mai aduc aminte de Knights of the Temple II. La fel nu mi-am adus aminte nici eu de primul și am fost obligată să apelez la articolul scris de Bogdan acum ceva vreme ca să văd ce-a făcut cavalerul-minune Paul de Raque care mănâncă gem și... (fără prostii...) omoară creaturile ladului.

De fapt, el n-a supărat pe nimeni, alții s-au luat așa fără motiv de el, probabil din cauza numelui absolut ridicol pentru un oștean al lui Dumnezeu. Și a fetei, cred, atunci când secvențele cinemateice oferă posibilitatea de a vedea chipul protagonistului (în restul timpului, acesta poartă un coif tipic templier, ca să nu zic căldare...). Dacă în primul joc Paul distruge o conspirație malefică și își pierde pe parcurs iubita, de data aceasta el trebuie să închidă o poartă spre și dinspre lad pentru ca nu cumva Răul să se reverse peste oameni. În mod absolut evident și îngrozitor de lipsit de originalitate,

Paul are nevoie de trei obiecte (o cheie, o sabie și un fel de ochi care să-i arate drumul) ca să ajungă să închidă poarta și pe drum va fi întâmpinat de tot felul de inamici. Cel puțin teoretic, pentru că am hoinărit aproape o oră prin joc până să apuc să tai și eu o felie de AI. Fără pâine, să nu îngrășe, pentru că oricum este un AI slab și anemic, nici urmă de inteligență sau vreun fir de imaginație.

Luptele devin rapid repetitive, în ciuda faptului că există destul de multe combo-uri care în mod normal ar face o bătălie mult mai spectaculoasă. În mod anormal, totul se reduce la click-uri furibunde, într-o combinație de mouse și tastatură unde nu poți decât să te rogi (tot avem un personaj cu legături sus-puse, prin Ceruri) să iasă ceva. Puterile speciale ce pot fi îmbunătățite cu ajutorul experienței câștigate în luptă sunt în 90% din cazuri inutile din cauza meniului care nu-ți permite să alegi clar ce să folosești. Vrei să dai o magie ofensivă și te trezești cu una de vindecare.

Arme sunt destule, de la săbii de diferite forme și mărimi până la ciocane sau toporiști. Aaaaaaa... și mai există un arc. Pe care vă vor obliga ideile perverse (dar neplăcute) ale producătorilor să-l folosiți, în mare parte în luptele cu boșii de nivel. Toate ar fi bune și frumoase dacă n-ar fi controlul infect și camera criminal de prost orientată. Dar deja mi-e silă să mai zic, nu știu dacă în ultima perioadă a fost vreun joc unde să pot zice cu mâna pe inimă: "Uite, așa se comportă o cameră bine implementată". Luptele cu boșii sunt ceva mai interesante, în mare parte pentru că răii sunt destul de variați ca design; prea multe griji însă n-aveți de ce să vă faceți, doar dimensiunile uriașe arată că avem de-a face cu un boss. Toți sunt mult prea ușor de omorât, inclusiv răufăcătorul absolut de la final, ceea ce a pus capac unui joc oricum plictisitor și fără nici cea mai mică urmă de inovație.

Probabil că ultimul mare maestru al templierilor ar prefera să mai fie ars încă o dată pe rug decât să vadă în

ce hal au ajuns membrii ordinului său. Și iar îmi aduc aminte că am jucat cu "Paul" și că mai bine îl chema Archibald sau Godefroy, măcar încurcatul limbii în pronunție să dea seamă de un aproximativ secol al XIII-lea. Dar nu... avem un joc total lipsit de originalitate și personalitate. Doar elemente împrumutate de prin alte jocuri, de parcă viața reală sau istoria n-ar exista ca sursă de inspirație. Pentru un sfârșit de săptămână friguros, ploios și cu multe grade sub zero, merge. Dar altfel, sub nici o formă nu merită să fie pierdută vremea cu el.

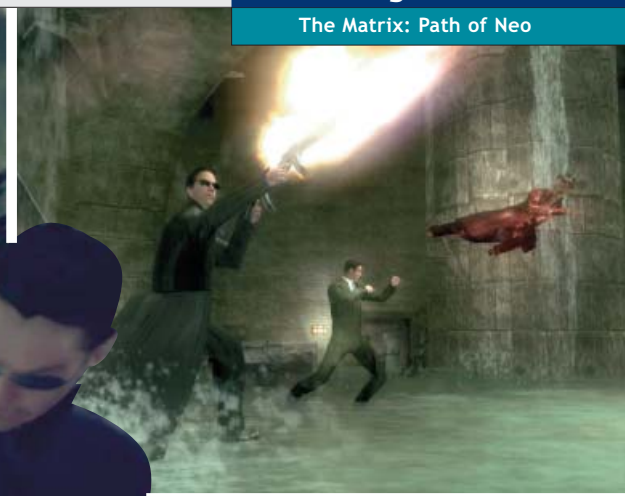
Anda Drăgănuță



VERDICT

Dacă ar fi numai după rolul și importanța lor istorică, templierii meritau un joc mult mai bun.

5



N-am nimic cu Neo,
dar mai bine rămânea
doar pe marile ecrane.

PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: SHINY • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUTOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.ATARI.COM/THEMATRIXPATHOFNEO



THE MATRIX: PATH OF NEO

Povestea matricei prin ochii Alesului

DIN PĂCATE PENTRU EL, PATH OF NEO s-a întâmplat să-mi pice în mână aproape imediat după ce terminasem Peter Jackson's King Kong. Inevitabil, având alături două jocuri inspirate din filme, a apărut și comparația. Dar nu încap comparația, pentru că Path of Neo ne arată cum nu trebuie făcut un joc care folosește o licență celebră. Și dacă vă gândeați că nici Enter the Matrix, apărut acum ceva vreme, n-a zgduit din temelii industria, nici drumul imaginat de frații Wachowski pentru Alesul interactiv nu merită prea mult efort.

Totuși, dacă ați văzut trilogia cinematografică, ideea de a-l controla pe Neo pare foarte atrăgătoare. Și, pe de o parte, chiar este, pentru că există numeroase mișcări, combo-uri și salturi spectaculoase, destul de simplu de realizat în principiu. Pe de altă parte, jocul suferă grav din tot restul punctelor de vedere, începând

de la control și cameră și terminând cu grafica oribilă, mai slabă chiar decât în variantele de consolă. Un alt mare defect este inconsistența poveștii. Da, frații Wachowski chiar s-au ocupat de scenariul jocului și au realizat un final special, diferit de film; dar, dacă n-ați văzut The Matrix, Animatrix sau orice altceva care să vă pună la curent cu povestea trilogiei, Path of Neo nu are nici cap, nici coadă, întriga nu are sens și oricum este destul de neclară și dezlănătă. Scenele din filme integrate alături de secvențele cinematice oferă doar strictul necesar și cel mai des n-au făcut decât să accentueze faptul că grafica este complet sub standardele actuale, iar modelele personajelor parcă sunt mumiile ale actorilor, atât de lipsit de detaliu au fost realizate.

Numeroasele combinații și atacuri ar fi fost de ajuns pentru a face din Path of Neo un joc măcar decent dacă nu erau controalele și

camera.

Primele n-au nimic de-a face cu PC-ul, n-au fost sub nici o formă optimizate; culmea, însă, nici un gamepad nu face treabă mai bună, iar camera înțepenește în cele mai nepotrivite unghiuri și devine aproape imposibil să-ți mai dai seama în ce direcție sau în cine lovești. Scenele de acțiune au o intensitate aparte, mediul este destructibil și bullet time-ul excelent, dar nu se putea să nu strice și aici ceva: există și unele puzzle-uri absolut neinspirate, plus fazele de stealth de la început care chiar n-aveau ce căuta.

Cireșa stricată de pe tort este grafica, incoșată, fără detalii, texturi fără adâncime și modele care aproape nu mai seamănă cu figurile reale. Jocul arată mult mai bine în versiunile de consolă, astfel că mi se pare că Path of Neo a apărut și pe PC doar ca să fie și nu i s-a acordat nici o atenție optimizării. Partea

audio stă ceva mai bine, chiar dacă vocile nu sunt ale actorilor originali, iar coloana sonoră nu beneficiază de bucățile excelente din film.

The Matrix: Path of Neo merită jucat pe consolă. Pe PC este o experiență ratată, realizată doar de dragul de a acoperi platformele importante ale momentului, fără a acorda atenție nici unui detaliu care contează în ceea ce privește optimizarea. Păcat de licența celebră din care se inspiră și pe care o folosește doar la un nivel superficial. Totuși, numai numele Matrix nu garantează succesul.

Anda Drăgănuță



VERDICT

Mișcările sunt spectaculoase, dar, în rest, mai bine luam pilula albastră și jocul nu mai exista.

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.8GHz, 512MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

Avem II în coada jocului, dar diferențele aproape că nu există față de original.



Am plecat la omorât tot felul de animăluțe ciudate.

PREȚ: 42.5€ • PRODUCĂTOR: PANDEMIC STUDIOS • PUBLISHER: LUCASARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWBATTLEFRONTII



SW BATTLEFRONT II

Câmpul de bătălie Star Wars se întregeste.

ORIGINALUL BATTLEFRONT A REPREZENTAT

în mare măsură împlinirea unui vis pentru fanii universului Star Wars: un titlu axat pe multiplayer (dar nu un MMO) care să ofere ocazia pentru bătăliile masive savurate în producțiile cinematografice. Deși avea și el problemele și lipsurile lui, primul Battlefront a fost o experiență apreciată de jucători (și un succes financiar pentru Lucas, de ce să nu recunoaștem), dar jocul de față nu reușește să se ridice nici măcar la înălțimea predecesorului său. Au fost într-adevăr adăugate elemente care întregesc într-un fel experiența și atmosfera Star Wars. Dar se vede clar că nu este de ajuns să adaugi, trebuie și ca noutățile să fie bine implementate, alături de rezolvarea problemelor deja existente.

În materie de noutăți, Battlefront II introduce un mod single player ceva mai lucrat, Jedi și bătăliile spațiale. În primul joc, single playerul nu-și prea găsea un rost în mare parte pentru că nu avea nici o motivație; problema a fost rezolvată măcar aparent, prin introducerea unei povești în modul Rise of the Empire. Acest mod urmărește evoluția diviziei de clone infanteriste 501, oferind misiuni variate și o perspectivă interesantă asupra trădărilor și întorsăturilor de situație din Star Wars. Pe de altă parte însă, oricât ar fi de interesantă povestea, este mult

trasă înapoi de AI-ul îngrozitor de slab. Pentru un joc care ar trebui să se desfășoare în echipă, camarazii sunt mai mult decât inutili; obiectivele se vor îndeplini numai dacă personajul vostru este în zona vizată, chiar dacă 100 de alte clone prietene sunt și ele acolo. De asemenea, inamicii sunt mult prea greu de doborât în comparație cu jucătorul uman, iar puterea de foc a armelor este mult diminuată; în plus, dacă arma s-a supraîncălzit și nici grenade nu mai aveți, vă treziți neajutorati în mijlocul acțiunii, consecința fiind de obicei respawn-ul.

Battlefront II suferă foarte mult și de sentimentul de "been there, done that". Nivelurile, armele, clasele, vehiculele, personajele, sunetele, grafica sunt aproape identice și nu există impresia de nou, lipsește emoția descoperirii. Evident, acest lucru se petrece și din cauză că universul Star Wars este arhicunoscut (avem și Hoth, și Kashyyyk, și Geonosis, și Naboo și tot ce vă mai trece prin minte, atât din seria originală de filme, cât și din trilogia nouă), chiar dacă unele niveluri au fost lărgite și au câteva schimbări de design.

În multiplayer însă stă toată distracția unui astfel de joc, partea de single player fiind de obicei un fel de antrenament pentru a te obișnui

cu controlul și cu gameplay-ul. Odată intrați în vâltoarea acțiunii, se văd mai bine la lucru și cavalerii Jedi. Aceștia sunt adăugați sub forma unei recompense sau dacă îndepliniți anumite criterii și pot schimba soarta unei bătălii. Totuși, ei sunt destul de ușor de eliminat, în parte din cauza problemelor de control: lupta cu sabia laser este vizibil ineficientă față de inamicii care doar stau și țintesc fără prea multă dificultate. Aceste probleme devin și mai vizibile în "heroes vs villains". O grămadă de jucători cu Forțe de gen Push, Pull, Lightning, Jump și alte invenții miraculoase Star Wars fac aproape de nejucat acest mod. Totuși, modurile clasice de tip capture the flag sau conquest sunt ceva mai ușor de controlat. Nici partea de acțiune propriu-zisă, împușcatul adică, nu este diferită față de cea din original, poate doar puterea de foc a mașinariilor de talie mare să fi fost un pic balansată. Schimbările apar însă la bătăliile în spațiu, unde veți avea sub control o varietate de nave de război din diferite clase și de diferite mărimi. Dar... și îmi pare rău că trebuie să o spun, controlul navelor nu este deloc simplu. Poate că în versiunile de consolă existența unui gamepad ușurează mult lucrurile, dar pe tastatură și mouse

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-64 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: ÎNTREGIREA UNIVERSULUI

Singurele minuni care se petrec în acest joc sunt aceleași cu noutățile evidente: cavalerii Jedi și posibilitatea de a controla diverse nave în bătălii în spațiu. Ambele elemente sunt entități ce fac universul Star Wars să fie Star Wars și nu Andromeda, astfel că introducerea lor era logică și absolut necesară. Forța este și ea prezentă, iar eroii nu sunt doar Jedi, ci și alte personaje celebre, ca Han Solo, prințesa Leia, Bubba și Jango Fett. Bătăliile în spațiu beneficiază de toate navele ce vă sunt probabil familiare din filme și eventual din unele jocuri gen Jedi Starfighter sau Rogue Leader. Dacă n-ar fi fost toate problemele menționate deja, aceste două elemente ar fi fost într-adevăr cele care să facă diferența.



Din Războiul Stelelor nu putea să lipsească Darth Vader, cu tot cu sabia sa roșie.



mi-a fost destul de greu să țintesc cum trebuie și să manevrez nava.

Camera se rotește

în același timp cu looping-urile vehiculului spațial, avem o frumoasă senzație de vertij, nimic de zis, dar și mari dificultăți în a nimeri vreun inamic, mai ales în condițiile unui ping mare sau ale neplăcutului lag. Plus scăderi inexplicabile de performanță (poate nu sunt de ajuns de



multe servere dedicate online), atât în bătăliile spațiale, cât și în cele terestre, și ocazionale probleme grafice (trăgeam un proiectil, dar nu îl vedeam). Totuși, există momente când totul merge bine. Și este o plăcere să dobori tot felul de roboți, mașinării, tunuri, fregate, distrugătoare, să încrușizezi sabia laser cu Darh Vader sau să zbori în costumul lui Jango Fett.

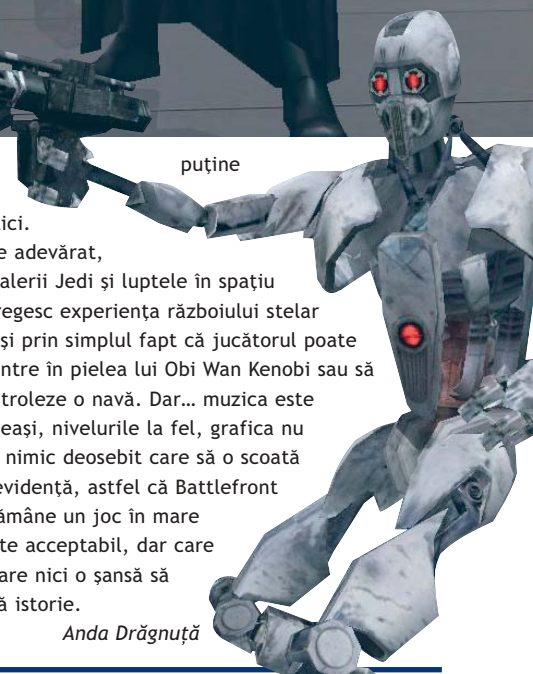
Doar două adăugiri mi se par foarte puține pentru un joc nou. Primul Battlefront a adus ceva inedit în universul jocurilor inspirate din Star Wars, dar numărul doi seamănă atât de bine cu el încât mai bine apărea sub formă de add-on. Ar fi fost mai corect din toate punctele de vedere (inclusiv cel financiar), iar implementarea defectuoasă a noutăților și nerezolvarea unora dintre problemele vechi ar fi scăpat poate cu mai

puține

critici.

Este adevărat, cavalerii Jedi și luptele în spațiu întregesc experiența războiului stelar fie și prin simplul fapt că jucătorul poate să intre în pielea lui Obi Wan Kenobi sau să controleze o navă. Dar... muzica este aceeași, nivelurile la fel, grafica nu are nimic deosebit care să o scoată în evidență, astfel că Battlefront II rămâne un joc în mare parte acceptabil, dar care nu are nici o șansă să facă istorie.

Anda Drăgănuță



PRO

- au fost introduse bătălii spațiale și Jedi
- single player ceva mai dezvoltat

CONTRA

- noutățile sunt insuficient exploatare
- performanța în multiplayer variază mult
- problemele din primul joc sunt tot acolo

JOCURI ALTERNATIVE

Star Wars Battlefront II

SW Battlefront

Battlefield 2

VERDICT

Multe probleme, vechi și noi, iar noutățile sunt slab implementate.

6.5

Morții cu morții, dar dacă apar printre cei vii?



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: WIDELoad GAMES • PUBLISHER: ASPYR MEDIA / THQ • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.STUBBSTHEZOMBIE.COM



STUBBS THE ZOMBIE

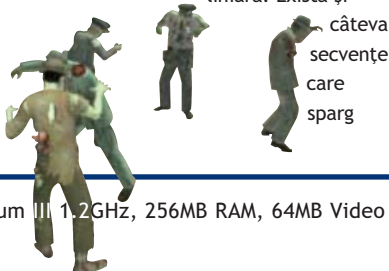
Ospătar, o porție de creier pane, te rog!

SĂ FIM SINCERI: CU TOȚII AM TRIMIS definitiv pe lumea cealaltă o grămadă de zombie cu scopul de a apăra umanitatea. Dar cine a zis că oamenii sunt buni? Oamenii sunt răi și le fac rău semenilor lor, așa ca cel care l-a împușcat în 1933 pe bietul comis-voiajor Edward "Stubbs" Stubblefield și l-a îngropat într-un câmp din Pennsylvania. Doar că, vreo 30 de ani mai târziu, Stubbs decide să se trezească (probabil ros de o foame cumplită) și nimerește în mijlocul unui oraș al viitorului, Punchbowl, numai bun pentru activitățile sale urât mirositoare.

Cred că este prima dată când am intrat în pielea (sau, mă rog, coastele în putrefacție) unui zombie. Caracteristici: față scheletică, haine în zdrențe de sub care se văd oasele și niște eventuale organe interne, mers îngrozitor de lent și șchিপătat. Și, cel mai important, cu un apetit deosebit pentru creierul uman, hrana principală care îi asigură lui Stubbs atât viața, cât și reîncărcarea celor câteva puteri speciale pe care le are

la dispoziție, după cum urmează: vânturi gazoase, care îi paralizează pe toți în jur; grenade făcute din pancreas, utile pentru eliminarea de la distanță a enervanților oameni; ruperea și controlarea separată a unei mâini, ceea ce oferă control indirect asupra humanoizilor cu arme de foc; aruncarea capului, cu efect exploziv, dar care seamănă destul de mult cu grenada-pancreas și nu prea se dovedește utilă. În plus, toți oamenii rămași fără creier se transformă și ei în zombie, astfel că veți avea la dispoziție o armată destul de numeroasă, controlabilă rudimentar prin fluierături și împingerea într-o anumită direcție.

Gameplay-ul este în mare parte același: mâncat creieri, omorât oameni, trecerea de la un checkpoint la altul într-o manieră extrem de liniară. Există și



câteva secvențe care sparg

monotonia, cum ar fi controlarea unor vehicule (un tractor dotat cu furci și săbii, un jeep al armatei), câțiva boși, plus un dans ce nu uită să facă obligatoria referință la "Thriller" și Michael Jackson. Din păcate, campania este îngrozitor de scurtă, doar cinci-șase ore și nici urmă de multiplayer (sau măcar modul cooperativ din varianta de Xbox), astfel că Stubbs s-ar putea să rămână foarte puțin pe calculatoarele voastre.

Oricum, atât cât durează, Stubbs the Zombie este incredibil de amuzant. Desigur, un umor de factură ceva mai dezagustătoare, cu tot felul de referințe la stilul de viață american și la tot ce este "politically correct". La replicile umoristice se adaugă și o coloană sonoră excepțională (deși mult prea puțin pusă în valoare) și sunete excelent realizate, cu gemete și urlete tipic pentru niște zombie care se înfruptă din creier uman. Din punct de vedere grafic s-ar putea să fiți un pic dezamăgiți: jocul folosește motorul grafic al lui Halo, dar cu o tentă care face jocul să arate ca un

film vechi. Ideea nu mi se pare foarte strălucită, deși se pare că se potrivește bine pe Xbox. Și controlul vehiculelor este clar realizat în stilul Halo, și meniurile, plus că șeful poliției se numește Chief Master... De aici derivă și problemele de cameră și control, evident că acum urmează recomandarea utilizării unui gamepad.

Păcat că orele petrecute în compania lui Stubbs sunt atât de puține! Povestea contează mai puțin, oricum există mai mult cu numele. Avem însă un gameplay interesant, ceva idei originale, plus o coloană sonoră superbă. Dacă vă place ideea de a fi un zombie care creează anarhie în jurul său, Stubbs the Zombie merită să-i acordați atenție.

Anda Drăgănuță



VERDICT

O abordare originală, umor cât încap, dar mult prea scurt și fără valoare de rejucabilitate.

7.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.2GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

Jocuri, filme, prieteni... PlayStation



4 jocuri + 1 film pe DVD + 1 consola =
899 RON
inclusiv TVA

PlayStation® sunt mărci comerciale ale Sony Computer Entertainment Inc.
PS2® este o marcă înregistrată a Sony Corporation.
Toate drepturile rezervate. ©2005 Sony Computer Entertainment Europe.

Ofertă în limita stocului disponibil
De vânzare în rețele Altex MegaStore, Best Computers, Carrefour, Cora, Diverta, Domo, Fianco, Germanos, Media Galaxy, UltraPro și în alte magazine bune de jocuri, IT și electronice

PlayStation®2

merită să joci originale!



Crime Life: Gang Wars



Pune mâna pe
bătă și fă legea
în cartier!

PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: HOTHOUSE CREATIONS • PUBLISHER: KONAMI • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.KONAMI-CRIMELIFE.COM



CRIME LIFE: GANG WARS

Viața grea din ghetou

COMPANIILE CARE SE OCUPĂ cu jocurile video au iubit dintotdeauna clonarea ca mod de abordare a unui nou proiect. Luăm jocul X, joc foarte reușit, original și cu o cifră de vânzări impresionantă și facem jocul Y, (mult) mai puțin reușit, copiat la indigo după X și încercăm să batem recordul de vânzări. În cazul de față, X ar fi seria Grand Theft Auto, iar Y este sârmanul copil al celor de la Konami, Crime Life: Gang Wars.

Așa-zisa acțiune din Crime Life: Gang Wars are loc în câteva cartiere dintr-un oraș american, interconectate printr-o rețea de metrou. Eroul principal este un tânăr care aspiră la titlatura de membru al grupării The Outlawz. Va

trebui să treacă un mic test care joacă și rolul de tutorial pentru lupta corp la corp, fiind apoi acceptat în gruparea de bandiți negri. Dacă această introducere a jocului este relativ simpatică, atmosfera de ghetou fiind foarte bine redată, restul jocului dezamăgește. Toate stereotipurile din filmele cu negri își fac locul în Crime Life: Gang Wars: banda rivală (The Headhunterz), frizeria condusă de moșulețul negru înțelept, blocurile pline de igrasie în care familii sărace de negri sunt asuprite de o chirie prea mare, absolut toate elementele de genul ăsta își găsesc locul în Crime Life.

Aceasta nu ar fi o mare problemă dacă misiunile pe care le primești de la superiori ar fi cât de cât interesante. Însă cam toate se reduc la "Du-te acolo și omoară-i pe nenorociții!",

"nenorociții" variind de la membri ai bandelor rivale la bogătași și chiar polițiști. Deși vom putea comanda prin ordine simple ceilalți membri ai bandeii, toată bătaia degenează într-un haos cumplit, unde cine pune mâna pe o scândură mai acătării are cele mai multe șanse de a supraviețui. La lista de lovituri de la începutul jocului nu se adaugă nici una nouă pe parcurs, singurul motiv pentru care luptele mai generează un interes cât de mic fiind "fatalitățile" care pot fi aplicate oponentilor.

Deranjantă este, de asemenea, lipsa unui mod de transport rapid adevărat. Nu cred că, gangster fiind, nu poți fura o mașină (din numărul ridicol de mic de modele care apar în joc) și ești restricționat la mersul pe jos sau cu metroul. Dezamăgitor este și designul unor cartiere, făcut după șablonul "caiet de matematică", cu o serie de străzi paralele intersectate în unghi drept de altă serie de străzi paralele.

Prezentarea jocului nu este rea, grafica primind nota de trecere, în ciuda unor texturi mult prea șterse

pentru anul 2005 și a unor modele realizate cam din topor. Pe partea sonoră, Crime Life se evidențiază însă: muzica include o serie de melodii hip-hop realizate de artiști consacrați în domeniu, cum ar fi cei de la D12. Dialogurile, pe de altă parte, sunt un pic confuze, în sensul în care nu pricepi dacă actorii vor să-și bată joc de accentul specific locuitorilor din ghetou sau chiar se străduiesc să interpreteze cât mai bine.

În încheiere, dacă sunteți un fan al acestui gen de muzică și, de ce nu, al acestui stil de viață, Crime Life: Gang Wars s-ar putea să vă țină ocupați câteva ore. Dacă nu, seria Grand Theft Auto abia așteaptă să fie reluată.

Cosmin Aionită

VERDICT

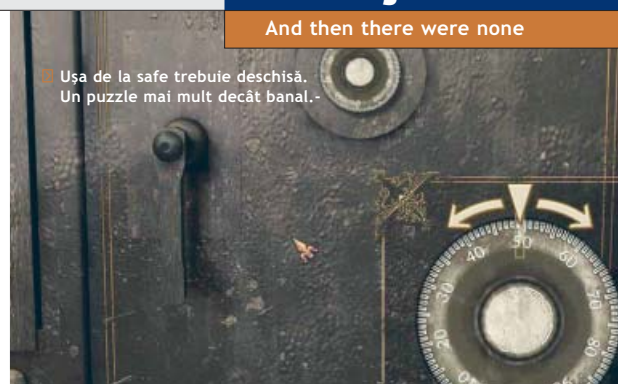
Din păcate, doar o clonă de Grand Theft Auto.

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.2GHz, 256MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1



Zece
cadavre, tot
atâtea crime.
Și asasinul?



Ușa de la safe trebuie deschisă.
Un puzzle mai mult decât banal.



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: AWE GAMES • PUBLISHER: THE ADVENTURE COMPANY • DISTRIBUTOR: N/A • WEB: WWW.AGATHACHRISTIEGAME.COM



AND THEN THERE WERE NONE

Zece negri mititei au plecat să cineze...

HERCULE POIROT SE NUMĂRĂ

printre cei mai cunoscuți detectivi din literatură și este preferatul meu în ceea ce privește punerea în mișcare a micuțelor celule cenușii în rezolvarea unor crime aparent irezolvabile. Dar desigur este cel mai celebru personaj al Agathe Christie, el nu este starul tuturor romanelor ei, așa cum se întâmplă și în *And then there were none* (tradus la noi sub titlul "Zece negri mititei"). Cartea care inspiră jocul este povestea a zece oameni chemați pe o insulă misterioasă, dar care mor pe rând pentru a plăti anumite crime comise de ei în trecut. Jocul nu se îndepărtează prea mult de la linia cărții, acesta fiind cam singurul său merit. În rest, varianta interactivă nu are nici multe puzzle-uri, nici foarte inteligente; pe la jumătate devine plictisitoare, mai ales pentru cineva care a citit cartea sau a văzut una din ecranizările realizate, ce-i drept, acum destul timp, prin anii '40-'65.

Ca diferență principală față de carte, jocul introduce un al 11-lea personaj, Patrick Narracott, barcagiu care îi transportă pe cei zece oaspeți pe Shipwreck Island. Acesta va prelua rolul detectivului, punând întrebări și

ocazional rezolvând câte un puzzle pentru a descoperi de-a lungul celor zece capitole cine este asasinul justițiar. La baza întregului lanț de crime stă o poezioară pentru copii, care povestește cum zece negri mititei au plecat în oraș să cineze, dar până la urmă nu mai rămâne nici unul; rând pe rând, cei zece invitați ai misteriosului U.N. Owen, proprietarul casei de pe insulă, mor la fel ca în poezie, care otrăviți, care înecați, care tăiați în bucăți, cu capetele sfărâmate sau spânzurați. Există patru finaluri alternative, în funcție de cine reușește să supraviețuiască în afară de personajul vostru. În plus, după rezolvarea unui ultim (și tâmpitel) puzzle, puteți urmări finalul real, așa cum l-a pus pe hârtie Agatha Christie.

Pentru că am ajuns la puzzle-uri, trebuie spus că avem de-a face cu o aventură tipică. Control point and click, personajul văzut la persoana a treia și interacțiune mai mult decât limitată cu mediul. Puzzle-urile sunt prea puține pentru un joc de acest gen și mult prea răspândite, iar cele care erau cu adevărat interesante și un pic mai dificile nici măcar nu sunt obligatorii pentru înaintarea în

poveste. Nivelul de dificultate i se potrivește și unui copil de 10 ani, fiind o simplă problemă de a nimeri combinațiile de obiecte prin încercări repetate. Indiciile sunt de obicei transparente, ca în cazul cifrului necesar pentru a deschide ușa unui seif, astfel că n-am regăsit aici nimic din plăcerea și intensitatea misterului din carte sau din film, unde abia așteptam să ajung la capăt pentru revelația finală. Cele mai relevante informații le puteți afla din dialogurile cu personajele sau din diverse cărți, jurnale și alte hârtii răspândite cu generozitate pe mese, sub mese, pe scaune și pe dulapuri. Dar din păcate nu puteți sări peste respectivele dialoguri, situație similară și pentru unele secvențe cinematice ce conțin schimburi de replici.

Nici din punct de vedere vizual *And then there were none* nu strălucește, mediul de joc fiind static, lipsit de detaliu, atât în scenele exterioare, cât și în cele de interior. Rezoluția este încremenită la 800x600, iar secvențele cinematice arată uneori foarte prost, în mare parte pentru că nici personajele nu sunt realizate cu prea multe detalii. Modelele sunt butucănoase și

desenate grosier, dar sunt salvate de vocile care își rostesc replicile cât se poate de artistic, chiar cu talent așa zice. Coloana sonoră este atmosferică, dar ajunge să se repete destul de mult, în rest n-am prea remarcat prezența altor sunete în afară de pașii personajului.

Inițial mi-a plăcut ideea unei aventuri inspirate după un roman celebru al unei scriitoare celebre. Și n-aș fi avut pretenții grafice exagerate (deși seria *Myst* a demonstrat că se poate) dacă provocarea intelectuală ar fi fost la înălțime. Din păcate însă, am rezistat până la capăt doar pentru finalurile alternative, altfel cred că aș fi renunțat după două-trei capitole. Cartea și filmul sunt recomandările mele principale dacă vreți să aflați ce se întâmplă până la capăt, pentru că jocul este mult sub nivelul așteptărilor.

Anda Drăgănuță



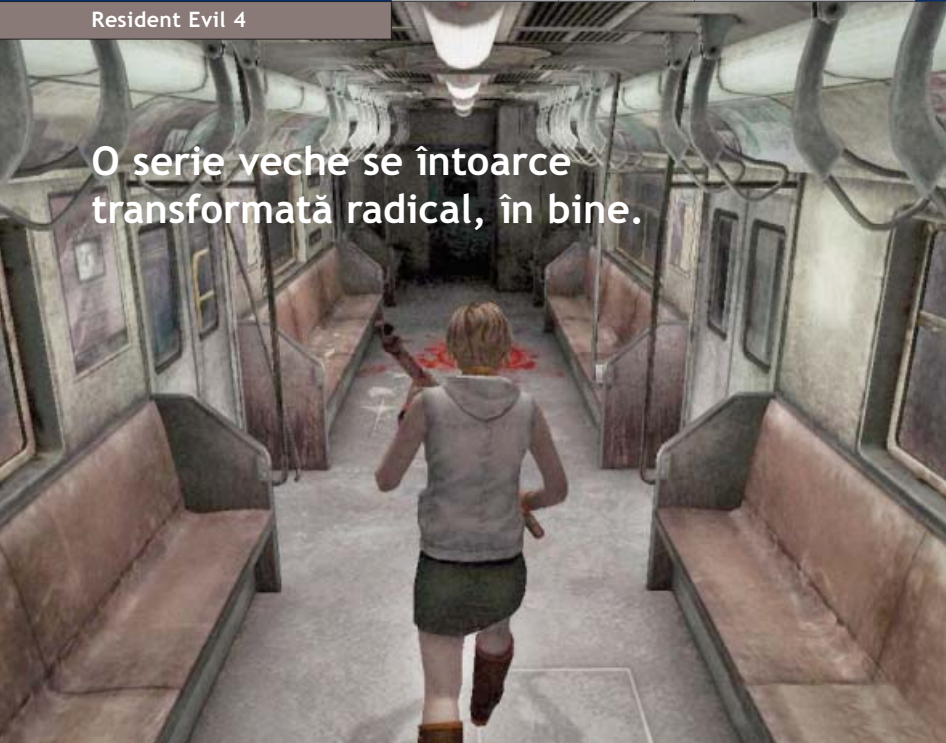
VERDICT

Prea ușor și prea copilăresc pentru un mister inspirat din Agatha Christie.

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

O serie veche se întoarce transformată radical, în bine.



PREȚ: 44.9€ • PRODUCĂTOR: CAPCOM • PUBLISHER: CAPCOM • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: [HTTP://WW2.CAPCOM.COM/RE4/](http://ww2.capcom.com/re4/)



RESIDENT EVIL 4

Spania așa cum n-ați mai văzut-o niciodată

FIICA PREȘEDINTELUI SUA DISPARE în Spania, iar un agent special este trimis să o caute.

O premisă destul de banală, dar foarte neobișnuită pentru un joc din seria Resident Evil, în care era până acum de la sine înțeles că trebuie să fie vorba despre un oraș invadat de o întreagă armată de zombi ucigași. Acțiunea privită prin intermediul unei camere cinematice (cu avantajele și dezavantajele de rigoare) și puzzle-urile diabolic de grele sunt alte elemente pe care ne-am fi așteptat să le vedem și care, la rândul lor, lipsesc aproape cu desăvârșire. Doar câteva puzzle-uri rătăcite pe ici - pe colo și personajul principal, agentul Leon S. Kenedy, amintesc de vechile jocuri Resident Evil. După aproape 10 ani, cei de la Capcom au decis că a venit vremea pentru o schimbare dramatică, iar rezultatul este Resident Evil 4, fără îndoială unul dintre cele mai bune jocuri pe care am avut ocazia să le încerc anul acesta.

Mecanica de joc pare destul de ciudată la început, dar este suficient de bine realizată încât să devină o a doua natură în scurt timp și este perfect adaptată la stilul pe care îl cere jocul. Nu avem de-a face cu un

joc de acțiune trepidantă, ci cu un survival horror în toată regula, în care tensiunea este mai importantă decât adrenalina. Personajul principal are un arsenal rezonabil la dispoziție, dar nu are abilitatea athletică, obișnuită pentru un personaj de joc, de a trage în timp ce se deplasează. Trebuie să vă opriți, să ridicați arma printr-o apăsare de buton, apoi să încercați să doborâți cât mai repede posibil mulțimea de agricultori spanioli normali în aparență, dar straniu de rezistenți la gloanțe și straniu de hotărâți să își folosească ustensilele pe pielea eroului.

Atunci când butonul de ridicare a armei este apăsat, camera (plasată acum mereu în spatele personajului, fără pretenții cinematografice) face zoom pentru a facilita țintirea. Mai există și un ținut care poate fi scos la rezezeală din teacă și câteva atacuri care țin de context, dar cea mai mare parte a timpului o veți

petrece trăgând cu arme din ce în ce mai puternice în inamici din ce în ce mai bizari și mai înfricoșători. Groază în toată regula nu prea mai există, dar tensiunea nu slăbește niciodată, iar violența atinge uneori cote șocante, modul în care își folosesc drujbele inamicii care dispun de așa ceva fiind un exemplu.

La un moment dat își face apariția și fiica pierdută a președintelui, o ființă complet neajutorată care trebuie apărată de monstruoșitățile din jur, dar care devine imediat parte integrantă a evenimentelor, în loc să aducă frustrarea pe care o aduc de obicei în jocuri personajele care trebuie protejate. Ashley are chiar bunul simț de a se apleca atunci când Leon îndreaptă arma în direcția ei, ceea ce nu se poate spune despre foarte multe astfel de personaje de joc. Din când în când își vor mai face apariția și alți aliați, dar în mare parte călătoria este una singuratică și plină de inamici pentru cei doi eroi.

Absolut impresionant este faptul că, deși jocul este destul de lung, iar mecanica sa necomplicată, nu există nici un moment în care să se facă loc pentru plictiseală. Inventivitatea producătorilor pare nelimitată. De la început până la final, decorurile devin din ce în ce mai spectaculoase, inamicii din ce în ce mai șocanți și dificili, evenimentele surprinzătoare din ce în ce mai dese, iar boșii de nivel din ce în ce mai impresionanți. Dacă în primele minute jocul pare să fie bun, dar nu ieșit din comun, atunci când se apropie de final este deja clar că e o capodoperă a genului. Ar mai fi destule de spus despre el, de exemplu faptul că are un sistem de achiziționare și îmbunătățire a armelor care se aseamănă cu cele din RPG-uri, dar esențialul se poate spune în puține cuvinte: Resident Evil 4 este un clasic și nu există nici un motiv să îl ratați.

Bogdan Bridinel



VERDICT

O reinventare foarte reușită a unei serii cu tradiție și unul dintre cele mai bune jocuri ale anului.

9

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • NUMĂR JUCĂTORI: 1



SSX ON TOUR

SERIA SSX ȘI-A CĂȘTIGAT UN LOC de frunte printre titlurile de PS 2, iar On Tour are aceleași intenții pe consola mobilă a celor de la Sony. Acelora dintre voi care au jucat SSX varianta de PSP le va fi familiară, începând de la schițele alb-negru care alcătuiesc meniurile și până la coloana sonoră care refolosește o parte din melodiile din jocurile anterioare. Există și diferențe, nu mai avem o hartă de unde să alegem cursele, ci ele trebuie deblocate pe parcursul campaniei, în funcție de preferințe. Există un mod cu schiurile și un altul cu snowboard, împărțite la rândul lor în alte trei subdiviziuni: race (curse contra timp), slope style (diverse sărituri) și big air (piste speciale pentru realizarea de sărituri, combo-uri și trick-uri monstruoase). Există și misiuni separate, dar acestea sunt adesea prea frustrante și reușita ține mai mult de noroc decât de abilitatea jucătorului. Iar combinația cu

nivelul de dificultate extrem de ridicat s-ar putea să vă facă să trântiți biata consolă de toți pereții.

De altfel, întreg controlul pare a avea unele probleme, în sensul în care sensibilitatea comenzilor este mult prea mare. Salturile și alunecările pe copaci răsturnați sau șine se pot termina rapid cu fundul în zăpadă, iar recuperarea din căzătură se face suspect de greu. Aici se mai adaugă și problemele de cameră, care are un talent deosebit de a trece prin texturi sau rămâne în urmă în timp ce personajul face un salt și nu mai știi în ce condiții aterizezi.

În rest, aspectul grafic utilizează din plin posibilitățile consolei, am avut parte de efecte luminoase chiar spectaculoase, schiurile și placa lasă urme pe zăpadă. Din păcate, bug-urile sunt destul de numeroase, personajul rămâne uneori blocat într-o stâncă din decor sau în zăpadă și singura



soluție este respawn-ul. SSX on Tour este până la urmă un joc care o să vă țină în fața consolei măcar cele două-trei ore, cât rezistă bateria. Dar cei cu rezerve mari de răbdare vor reuși să ajungă în fruntea listei.

Anda Drăgănuță



PREȚ: 44.9€

PRODUCĂTOR: EA CANADA

PUBLISHER: EA SPORTS BIG

DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION

WEB: WWW.SSXONTOUR.CO.UK



VERDICT

Exagerat de dificil și cu probleme de gameplay, dar foarte variat.

8



MR. DRILLER A APĂRUT PRIMA DATĂ în 2000 pentru Game Boy Color, PlayStation și Dreamcast, cu un micuț personaj care foră de zor printre numeroase blocuri de diferite culori. Celelalte titluri

apărute până acum nu au mai trecut însă granițele Japoniei natale, Drill Spirits fiind primul apărut în afara Asiei.

La bază, Drill Spirits este un puzzle în care personajul trebuie să

PREȚ: 37.5€

PRODUCĂTOR: NAMCO

PUBLISHER: NINTENDO

DISTRIBUITOR: TNT GAMES

WEB: WWW.NAMCO.COM/GAMES/MRDRILLER



VERDICT

Distractiv și original, dar își pierde repede valoarea de noutate.

7

MR. DRILLER DRILL SPIRITS

foreze până la o anumită adâncime. În funcție de modul de joc, el trebuie să colecționeze capsule de aer pentru a nu se sufoca, capsule de foc pentru a distruge un inamic (Pressure) sau cesulețe care adaugă secunde pentru Time Attack. Cele trei moduri single player sunt destul de interesante la început, gameplay-ul creează dependență o perioadă, dar în scurt timp devine prea repetitiv.

Există și un mod de multiplayer, dar acesta necesită ca jocul să fie prezent în fiecare consolă (există și suport multiplayer prin intermediul unui singur disc al jocului), astfel că nu cred să găsiți prea repede cinci oameni care să le dețină pe ambele.

Controlul propriu-zis se face atât pe butoane, cât și cu stylus-ul; este de preferat prima modalitate, întrucât mișcarea creionului pe touch screen nu este de ajuns de rapidă și Mr. Driller se trezește

adesea strivit de un bloc căzut de deasupra sa. În ceea ce privește cel de-al doilea ecran, utilitatea sa este mai mult decât îndoielnică, fiind cu adevărat necesar doar în modul Pressure, unde chiar trebuie să vă uitați după imensul utilaj asemănător cu un păianjen care vă amenință. Oricum, este destul de obositor și de nepractic să încerci să privești ambele ecrane, astfel că Mr. Driller nu pune deloc în valoare potențialul consolei.

Grafica este realizată în același stil ca și jocul, simplistă și colorată, fără a fi vreo minune tehnologică. Partea audio este relativ decentă, dar nu pierdeți mare lucru dacă jucați fără sonor.

Păcat doar că lipsește variația, controlul este stângaci cu stylus-ul, iar cel de-al doilea ecran este aproape inutil din punctul de vedere al gameplay-ului.

Anda Drăgănuță

CALEIDOSCOP HIBERNAL

Un harcea-parcea de final de an, care se poate citi în orice ordine, pentru că, pe orice drum am merge, tot la aceeași destinație ajungem.

- Headshot! strigă entuziasmat Anul Nou.

Anul Vechi trânti un pumn în tastatură și pufni nervos.

- Mi se mișca frame cu frame, frate, nu puteam să fac nimic.

- Eh, cu jafal ăla de calculator, te cred și eu! chicoti Anul Nou. Ce vină am eu că n-ai un sistem ca al meu! Dar, dacă vrei, putem să mergem pe la mine să ne jucăm pe Xbox 360. Sau pe Playstation 3.

- Neah, mă duc acasă și mă joc Heroes III, măcar ăla îmi merge cum trebuie, mormăi Anul Vechi. Sau mă uit la un film.

- DivX? râse Anul Nou. Ce perimat. Hai la mine, ne uităm la un film de pe playerul BluRay pe noul meu televizor High Definition! Am Mission Impossible 3.

- Auzi, tu ții neapărat să îmi faci în ciudă? Eu am PSP, na! Mă duc și mă joc.

- Am și eu, rânji Anul Nou. Stă printr-un dulap, că nu mai am timp de el. Oricum nu prea avea nimic în plus față de noul meu telefon 3G, în afară de ecranul ăla mare care se zgâria ușor. Dar telefonul meu face și poze. Și se conectează la Internet de oriunde.

- Mda, știi ceva? Mă enervezi! Ții tu neapărat să dovedești că ești mai cu moț în orice domeniu! zise Anul Vechi și ieși trântind ușa.

Anul Nou ridică din umeri mirat, după care cugetă cu voce tare: "Eh, asta e, noi să fim sănătoși! Sunt un An Nou mai bogat și mai fericit. Cui nu-i convine să dea log off."

"CADOU PICAT DIN CER", titrează ziarele de mare tiraj

Babavăt, 25 decembrie

Un "cadou" ieșit din comun l-a luat prin surprindere pe Ilie Răgălie, un locuitor din localitatea Babavăt, în noaptea de Ajun. Un satelit de telecomunicații s-a prăbușit în gospodăria acestuia în miez de noapte, omorând o vacă, trei capre, șapte găini și un schnautzer pitic. Una dintre găinile supraviețuitoare a fătat spontan pui vii, care însă, fiind lipsiți de pene, au făcut gripă din cauza frigului și au decedat ceva mai târziu.

Catastrofa i-a produs distrugerii importante locuinței d-lui Răgălie, care însă a declarat că și-a acoperit pierderile vânzând satelitul la fier vechi, relatează BlaBlaPress.

Fabulă: Un grup de pasionați de calculatoare inventivi s-au apucat să facă modding pe un om de zăpadă. I-au adăugat LED-uri, neoane UV, fire luminoase și alte zorzoane după care l-au băgat în priză. Omul de zăpadă s-a topit, electrocutându-i pe toți.

Morala: Stai la curent cu evenimentele din domeniul IT&C citind XtremPC!

- Iar merge Netul ca ochiul mortului, zise Moș Crăciun, scărpinându-se în cap prin căciulă. Dorele, fă ceva, că nu pot să răspund la mailurile astea de la copii!, îl chemă el pe cel mai de încredere spiriduş, nu înainte de a minimiza cele două ferestre de videochat de la Naughty Nurses. Ia ieșiți unu' până afară și mai mișcați de antenă!

- Șefu, zise Dorel, a ieșit Fănel acum cinci minute să miște antena, ți-aduci aminte?

- Păi și?

- Păi, dacă te uiți pe geam, îl vezi, e acolo, sloi, lipit de antenă. E puțin cam frig afară.

- Hmpf..., pufni Moș Crăciun. Deci n-are rost să întreb dacă nu se duce cineva după niște bere până la iceberg-ul din colț. Fram! Nu te oferi?

Fram Ursul Polar ridică întrebător o sprânceană, dar rămase tolnăit în fotoliu.

- Sper că glumești, zise ursul. Oricum, se presupune să bei doar lapte cald în seara asta, trebuie să conduci sania.

- Laptele îmi dă gaze la stomac. Am pătit-o anul trecut. Au fost vreo doi copii care au leșinat "de emoție". Și oricum, eu nu plec nicăieri dacă e așa de frig. Mă ia cu reumatism când mă uit pe geam. Dorele, mai avem contractele alea cu eBay și Amazon.com?

- Cred că da, zise Dorel, care moșmondea pe la setările de rețea. Șefu, întreabă una Vulpitza pe Messenger ce o să primească dacă a fost o fetiță foarte foarte rea. Pot să îi răspund eu?

Moș Crăciun îi trânti o palmă după ceafă, trimițându-l de-a dura până într-un morman de cadouri.

- Poate vrei să mă cauți pe-afară, îl amenință pe Dorel. Mai bine du-te și fă prezența, să nu mă trezesc iar că încercă vreunul să se ascundă printre cadouri ca să emigreze ilegal! Mai ales Gigel, că se scapă pe el când se emoționează. Sau Săndel, colecționarul de "iarbă". Mai țin și-acum minte când ne-au oprit la ieșirea din Olanda anul trecut pentru că păstrase tâmpitul o pungă cu chiștoace. Ți-aduci aminte, Fram?

Fram sforăi impasibil, cu capul căzut în piept.

Moș Crăciun ridică din umeri și maximiză Firefox.

- Bună, dragele mele, ați fost cuminți?

TELENOVELELE ȘI TEHNOLOGIA

Producătorii telenovelei "Secretul farfuriei cu lacrimi de iubire" vor să învieze intriga în noul sezon care se filmează în această perioadă, aliniindu-se la ultimele trenduri în materie de tehnologie IT&C.

Nu vrem să vă dezvăluim prea multe, dar se pare că Sonia, personajul interpretat de Nicoleta Suciuc, va cunoaște pe Yahoo Messenger un italian pe nume

Giani Praștie, zis Cașalotul, care va veni special în România ca să o cunoască.

În aparență simpatic, italianul este de fapt un cap al mafiei de pe piața neagră a telefoanelor mobile. El îi va face cadou Soniei un telefon 3G, pe care aceasta îl va folosi pentru a face o fotografie compromițătoare atunci când vede un politician corupt primind bani de la un alt politician corupt. Cei doi se sesizează și își trimit șoferii pe urmele ei, aceștia urmărind-o prin București printr-o metodă complexă de triangulație ce implică numeroase bipuri pe noul ei telefon.

Într-un final ea va fi nevoită să se refugieze într-un bar/internet cafe, unde va fi apărută vitejește de patron, Apolodor Păpădie, interpretat cu entuziasm de Mircea Fadul. Între cei doi se va naște o idilă de scurtă durată, pentru că mafiotul Giani Praștie va trimite ORDA peste Păpădie, cu intenția de a-l ruina.

Sperând că nu am desconspirat esența lacrimoasă a noului sezon al celei mai iubite telenovele românești, mai adăugăm că producătorii au anunțat angajarea unui consultant tehnic care să îi ajute pe actori să se pună la curent cu ultimele tehnologii. Marinel Bilgheits, un tânăr de origine neozeeandeză, va fi cel care îi va antrena pe actori în domenii gen Yahoo Messenger, SMS, tastare rapidă, vocabular specific și multe altele. Se zvonește că slujba lui va fi probabil mai bine plătită decât cea a Nicoletei Suciuc, dar ne vine greu să credem asta, pentru că Nicoleta Suciuc are două atuuri imbatabile. Pe care le știe toată lumea, așa că nu le vom mai pomeni aici.

Aho, aho, copii și frați,
Stați puțin și nu mânați,
Și la Net vă conectați
Și cuvântu' mi-ascultați!
la mai mânați măi, hăi, hăi!
S-a sculat mai an
DJ-ul Traian
Și și-a cumpărat un PC bazat,
Carcasă bengoasă,
Placă video aleasă,
Procesor iute de picior
Și s-a tot jucat
Până l-a stricat.
Așa că la anul
El va strânge banul
Și-și va cumpăra
Un PC belea.

De urat, am mai ura,
De nu ne-ar deconecta,
La anu' și la mulți ani!

Din colecția de folclor modern a fundației "Dacă ei au putut să facă imnul manea, noi de ce n-am putea să stricăm Plugușorul?".



Are you searching
for mobility?

**Your everywhere
mobile office!**

Desktop Replacement

Mobile Intel® Pentium® 4 Technology
15" TFT-LCD XGA
ATI RC300ML Integrated VGA
DVD/CDRW Combo
4-in-1 Smart Media Reader
Weight: 3.2 Kg

Buy and Fly – Super Light

Intel® Centrino™ Mobile Technology
14" TFT-LCD WXGA
Intel 855GME Integrated VGA
DVD +/- RW Dual Layer
4-in-1 Smart Media Reader
Bluetooth : USI(USB Interface)
Weight: 2.4 Kg

Powerful Mobile Office

Intel® Centrino™ Mobile Technology
15" TFT-LCD XGA
Intel 855GM Integrated VGA
DVD +/- RW Dual Layer
4-in-1 Smart Media Reader
Weight: 2.8 Kg

Meet the world in a *Slim* new way.

26mm

ULTRA *Slim* INNOVATION

The World's Slimmest 26mm



FLATRON™
ULTRA *Slim* SERIES (LCD L1980U, L1780U)

<http://ro.lge.com>, <http://www.lge.com>